

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Юров Сергей Серафимович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 30.01.2023 16:00:58  
Уникальный программный ключ:  
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ  
Ректор   
от « 18 » февраля 2021 г.



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

### Б2.О.03(ПД) «ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА»

Для направления подготовки:  
54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:  
*проектный*

Направленность (профиль):  
«Гейм-дизайн»

Форма обучения:  
очная/ очно-заочная

Москва – 2021

**Разработчик:**

Шичков И.В., член Союза дизайнеров России, член Союза художников, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

Михалина Т.Н., член Союза дизайнеров России, член Союза художников, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

**Рецензент:** Цыганков В.А. – член Союза дизайнеров России, член Союза журналистики, доцент кафедры дизайна

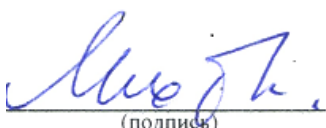
«20» января 2021 г.



/И.В. Шичков/

\_\_\_\_\_ (подпись)

«20» января 2021 г.



/Т.Н. Михалина/

\_\_\_\_\_ (подпись)

Программа производственной практики разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

**СОГЛАСОВАНО:**

И.о. декана факультета ФДМ \_\_\_\_\_ / В.В. Самсонова

(подпись)

Заведующая кафедрой \_\_\_\_\_ / Е.А. Дубоносова /  
разработчика РПД (подпись)

Рассмотрено и одобрено на заседания кафедры дизайна

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

## Аннотация программы практики

Производственная практика (преддипломная) является частью второго блока программы прикладного бакалавриата 54.03.01 Дизайн и относится к обязательной части программы.

Производственная практика (преддипломная) — это углубленная профессионально-практическая подготовка обучающихся в области дизайна, направленная на подготовку бакалавров к выполнению выпускной квалификационной работы.

В ходе практики, обучающиеся приобретают практические навыки по проектному виду профессиональной деятельности в области дизайна, в том числе и для выполнения выпускной квалификационной работы.

**Цель производственной практики (преддипломной):** закрепление теоретических знаний и сбор материала для выполнения выпускной квалификационной работы.

**Задачи производственной практики:**

- закрепление знаний и навыков, полученных при теоретическом обучении;
- овладение опытом работы с конкретным иллюстративным материалом, фильмами, эпизодами и\ или сценами;
- сбор необходимых материалов и документов для выполнения выпускной квалификационной работы;
- формирование профессиональной позиции обучающегося, его мировоззрения, стиля поведения, освоение профессиональной этики;
- приобретение навыков корпоративной работы в составе группы иллюстраторов, аниматоров и других специалистов;
- подготовка и защита отчета по производственной практике (преддипломной).

**Тип производственной практики:**

- преддипломная

Производственная практика (преддипломная) проводится стационарным способом.

Производственная практика (преддипломная) базируется на знаниях следующих дисциплин ОПОП: Компьютерные технологии, Языки программирования, Проектирование, Дизайн интерфейсов и др.

Производственная практика (преддипломная) направлена на формирование следующих компетенций выпускника: УК-1; УК-3; УК-5; УК-8; ОПК-1; ОПК-2; ОПК-3; ОПК-4; ОПК-5; ОПК-6; ОПК-8; ПК-1; ПК-2; ПК-3.

Общая трудоемкость производственной (преддипломной) практики составляет 21 зачетную единицу, 756 часов.

Производственная (преддипломная) практика проводится:

- очная форма обучения на 4 курсе в 8 семестре, продолжительностью 14 недель;
- очно-заочная форма обучения на 5 курсе в 9 семестре, продолжительностью 14 недель.

Программой производственной (преддипломной) практики предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой, включающего защиту отчета по практике.

Основные навыки и умения, полученные в ходе прохождения производственной практики (преддипломной), должны быть использованы в дальнейшем в процессе государственной итоговой аттестации.

### 1. ВИД ПРАКТИКИ, СПОСОБ И ФОРМА ЕЕ ПРОВЕДЕНИЯ

**Вид практики:** производственная практика (преддипломная практика)

**Способы проведения практики** стационарная, выездная

**Форма проведения практики:** дискретно — путем выделения в календарном учебном графике непрерывного периода учебного времени для проведения каждого вида практики.

## **2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПРОХОЖДЕНИИ ПРАКТИКИ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Прохождение практики направлено на формирование следующих универсальных (УК), общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата):

УК-1 - способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-3 - способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;

УК-5 - способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;

УК-8 - способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов;

ОПК-1 - способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;

ОПК-2 - способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях;

ОПК-3 - способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

ОПК-4 - способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;

ОПК-5 - способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях;

ОПК-6 - способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности;

ОПК-8 - способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации;

ПК-1 – способен формировать требования к дизайн-проекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории;

ПК-2 – способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией;

ПК-3 – способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций.

Планируемые результаты по прохождению практики - знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций и обеспечивающие достижение планируемых результатов освоения профессиональной образовательной программы, формируются в соответствии с картами компетенций ОПОП (таблица 1).

Таблица 1 - Планируемые результаты обучения по производственной практике (преддипломной практике)

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
<b>Универсальные компетенции</b>		
<p>УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>УК-1.2. Использует системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>Знать: системный подход для решения поставленных задач Уметь: применять системный подход для решения поставленных задач Владеть: навыком применения системного подхода для решения поставленных задач</p>
<p>УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p>	<p>УК-3.2. Взаимодействует с другими членами команды для достижения поставленной задачи</p>	<p>Знать: способы взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи Уметь: взаимодействовать с другими членами команды для достижения поставленной задачи Владеть: навыком взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи</p>
<p>УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах</p>	<p>УК-5.3. Демонстрирует понимание особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий</p>	<p>Знать: особенности межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий Уметь: осуществлять профессиональную деятельность с учетом особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий Владеть: навыком осуществления профессиональной деятельности с учетом особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий</p>
<p>УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и</p>	<p>УК-8.1. Применяет теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды</p>	<p>Знать: теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды Уметь: применять теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды Владеть: навыком применения теоретических и практических знаний и</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
военных конфликтов		навыков в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды
<b>Общепрофессиональные компетенции</b>		
<p>ОПК-1</p> <p>Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности;</p> <p>рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>ОПК-1.1.</p> <p>Применяет знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности</p>	<p>Знать: способы и методы применения в профессиональной деятельности знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна</p> <p>Уметь: применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности</p> <p>Владеть: навыком применения знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности</p>
<p>ОПК-2</p> <p>Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию;</p> <p>самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>ОПК-2.2.</p> <p>Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях</p> <p>Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p> <p>Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p>
<p>ОПК-3</p> <p>Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;</p> <p>разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические</p>	<p>ОПК-3.2.</p> <p>Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>Знать: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p>Уметь: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p>Владеть: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
<p>потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>		
<p>ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>ОПК-4.2. Анализирует варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>ОПК-4.3. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных</p>	<p>Знать: способы анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Владеть: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>Знать: оптимальные решения и практику применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	<p>предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики</p>	<p>пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна  Уметь: применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики  Владеть: навыком разработки и практикой применения оптимальных решений линейно - конструктивного построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>
<p>ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>ОПК-5.2. Демонстрирует знания по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>Знать: технологию организации, проведения и участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях  Уметь: применять на практике знания по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях  Владеть: знаниями и навыками по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>
<p>ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности</p>	<p>ОПК-6.1. Демонстрирует понимание основных принципов работы и способов применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p>	<p>Знать: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий  Уметь: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии  Владеть: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий</p>



Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
<p>ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>ОПК-8.1. Понимает теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации</p>	<p>Знать: теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Уметь: при осуществлении профессиональной деятельности учитывать теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Владеть: навыком учета, при осуществлении профессиональной деятельности, теоретических концепций и механизмов практической реализации культурной политики в Российской Федерации</p>
<b>Профессиональные компетенции</b>		
<p>ПК-1. - Способен формировать требования к дизайн-проекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории</p>	<p>ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр</p>	<p>Знать: производственные этапы и технологии создания художественно-технического решения дизайна видеоигр Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр Владеть: навыком составления задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр</p>
	<p>ПК-1.2. Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p>	<p>Знать: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна Владеть: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p>
	<p>ПК-1.3. Составляет и редактирует документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document)</p>	<p>Знать: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира) Уметь: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры Владеть: навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document)</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
<p>ПК-2</p> <p>Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией</p>	<p>ПК-2.1. Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна</p>	<p>Знать: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p>Уметь: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p>Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p>
	<p>ПК-2.2. Создает прототип видеоигры в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах</p>	<p>Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> <p>Уметь: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ</p> <p>Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>
	<p>ПК -2.3. Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигры, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс</p>	<p>Знать: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр</p> <p>Уметь: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры</p> <p>Владеть: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры</p>
<p>ПК-3</p> <p>Способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций</p>	<p>ПК-3.1. Производит готовый контент дизайна видеоигры (content production)</p>	<p>Знать: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений.</p> <p>Уметь: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры</p> <p>Владеть: навыком использования</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры
	ПК-3.2. Подготавливает готовый дизайн видеоигры к закрытому и открытому бета-тестированию	Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры Уметь: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры
	ПК-3.3. Принимает участие в составлении технической спецификации видеоигры	Знать: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр Уметь: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры Владеть: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры

### 3. МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Программа «Производственная практика» (преддипломная) разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн и является частью Блока 2 «Практики».

Производственная практика (преддипломная) является необходимым этапом формирования у обучающихся требуемых компетенций. Ее ценность заключается в приобретении новых и закреплении уже полученных знаний в условиях реального производства. Производственная практика (преддипломная) является завершающим этапом формирования проектной культуры будущего дизайнера.

Базы практики – профильные организации, отвечающие области профессиональной деятельности обучающихся, с которыми заключены договоры о прохождении практики (договор предприятия (организации) с АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»).

Программа производственной практики (преддипломной) составлена с учетом требований федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень высшего образования Бакалавриат), утвержденного Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (от 13.08.2020 №1015).

#### **Требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента:**

Производственная практика (преддипломная), как составная часть учебного процесса, неразрывно связана со всеми дисциплинами теоретического обучения студента в ВУЗе и

базируется на изучении таких дисциплин, как Цифровой рисунок, Типология дизайна, Компьютерные технологии, Языки программирования, Проектирование, Дизайн интерфейсов.

Блок 2 основной образовательной программы бакалавриата «Практики» является обязательным и представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку обучающихся.

Место и время проведения практики – базы практики, с которыми заключены договора о прохождении практики (договор предприятия (организации) с АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» либо индивидуальный договор с предприятием (организацией) студента-бакалавра).

Базами практик могут быть рекламные агентства, дизайн-бюро, издательства, дизайн-студии, типографии, анимационные студии и т.п.

Тема производственной практики (преддипломной) может быть предложена заинтересованной стороной, и может служить материалом для дальнейшего проектирования на стадии дипломного и рабочего проекта. На рабочем месте обучающийся должен получить определенные практические навыки выполнения конкретной работы в области дизайна.

Время проведения практики:

по очной форме обучения – 8 семестр

по очно-заочной форме обучения – 9 семестр

Форма контроля: зачет с оценкой.

#### **4. ОБЪЕМ ПРАКТИКИ В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ И ЕЕ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ В НЕДЕЛЯХ ЛИБО В АКАДЕМИЧЕСКИХ ИЛИ АСТРОНОМИЧЕСКИХ ЧАСАХ**

Общая трудоемкость производственной практики (преддипломной) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Цифровой дизайн» по очной и очно-заочной форме обучения составляет 14 недель или 21 зачетных единицы или 756 часов (таблица 2).

Таблица 2 -Трудоемкость производственной (преддипломной) практики

Зачетных единиц	Трудоемкость, часов		
	Всего	Аудиторная работа	Самостоятельная работа
21	756	4	752

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

В таблице 3 представлено содержание производственной практики (преддипломной практик) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль «Цифровой дизайн»).

Таблица 3 – Содержание производственной (преддипломной практики)

Код формируемых компетенций	Содержание практики	Объем, часов	Формы текущего контроля
<b>Первый этап формирования компетенции</b>			
<b>УК-1 УК-3 УК-5 УК-8 ОПК-1 ОПК-2 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-5 ОПК-6 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 ПК-3</b>	<b>1. Организационная деятельность</b>		
	1.1 Участие во вводной конференции (задачи, содержание и организация практики). Ознакомление с правилами внутреннего распорядка и со структурой предприятия	2 (ауд)	Собеседование
	1.2 Методические рекомендации по оформлению отчетной документации по практике. Разработка индивидуального плана работы. Распределение по рабочим местам, ознакомление с должностными обязанностями на предприятии.	2 (ауд)	Индивидуальный план работы студента
	<b>Всего</b>	<b>4</b>	
	<b>2. Исследовательская работа</b>		
	2.1 Изучение проектной и нормативной документации для разрабатываемого игрового продукта. Изучение аналогов и прототипов	8	Составление списка литературы
	2.2 Предпроектный анализ: - изучение подобных игровых продуктов в отечественной и зарубежной практике; - поиск, сбор и изучение аналогов и референсов, используемых при разработке игровых продуктов; - обследование, знакомство с ситуацией, актуальность темы, выяснение их положительных и отрицательных качеств, формулировка прямых задач для дальнейшей работы при участии руководителя практики; - изучение особенностей игровых продукта; - историческое исследование: проводится для изучения внутренних особенностей, которые могут быть использованы для сохранения и придания неповторимости, оригинальности, воплощения традиций, связанных с игровым продуктом.	30	Подготовка первого теоретического раздела отчета
	<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>	2	<i>Просмотр первого раздела отчета</i>
	<b>Всего</b>	<b>40</b>	
	<b>Второй этап формирования компетенции</b>		
<b>УК-1 УК-3</b>	<b>3. Проектная работа</b>		
	3.1 Ознакомление с общими сведениями о	28	Первые

<b>УК-5</b> <b>УК-8</b> <b>ОПК-1</b> <b>ОПК-2</b> <b>ОПК-3</b> <b>ОПК-4</b> <b>ОПК-5</b> <b>ОПК-6</b> <b>ОПК-8</b> <b>ПК-1</b> <b>ПК-2</b> <b>ПК-3</b>	проекте, составление тематических и стилистических референсов		концепт-идеи
	3.2 Утверждение концептуального решения проекта	4	Утверждение финальной идеи
	3.3 Эскизный поиск проектного решения	30	Эскизы
	3.4 Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта проектного решения с руководителем практики	8	Составление аналитической части исследования
	3.5 Детальная проектная разработка основ выбранного варианта. Составление документации по дизайну видеоигры (диздок), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры.	200	Проектная разработка, подготовка второго раздела отчета
	3.6 Создает прототип видеоигры в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах	300	Проектная разработка, прототипирование
	3.7 Используя программное обеспечение (игровой движок) производит готовый контент дизайна видеоигры	110	Подготовка контента дизайна видеоигры (content production)
	<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>	2	<i>Просмотр второго раздела отчета</i>
	<b>Всего</b>	<b>682</b>	
	<b>4. Итоговый раздел</b>		
	4.1 Подготовка отчета по производственной (преддипломной) практике	30	Отчет по практике, его защита
	<b>Всего</b>	<b>30</b>	
	<b>ИТОГО</b>	<b>756</b>	

## 6. ФОРМЫ ОТЧЕТНОСТИ ПО ПРАКТИКЕ

Во время прохождения практики студент последовательно выполняет задания согласно программе практики и индивидуальных заданий, результаты заносит в таблицу рабочего графика. Таблицу рабочего графика следует заполнять ежедневно по окончании рабочего дня, в ней отражаются все виды деятельности, в которых студент принимал участие. При описании выполненных заданий указывают их цель и характеристику, способы и методы их выполнения, приводятся результаты и дается их оценка.

На итоговом занятии документ проверяет руководитель практики. Руководитель делает устные и письменные замечания по ведению рабочего графика, ставит оценку по данному виду работы и свою подпись.

По окончании практики студент представляет следующие документы:

- Титульный лист отчета по практике
- Заявление на прохождение практики
- Направление на практику
- Рабочий график прохождения практики
- Индивидуальное задание на прохождение практики
- Отзыв-характеристика руководителя практики от предприятия, заверенный печатью организации.

- Текст отчета по практике.

В соответствии с учебным планом устанавливают дату сдачи документов по практике и дату защиты отчета по практике.

Промежуточная аттестация по практике проводится в форме зачета с оценкой, которая ставится с учетом качества выполнения и защиты отчета о проделанной работе, характеристики, выданной студенту руководителем практики.

## 6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ПРЕДИПЛОМНОЙ ПРАКТИКЕ (Приложение 1)

### 7. ПЕРЕЧЕНЬ РЕКОМЕНДУЕМОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ, ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ И РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ»

#### 7.1. Перечень учебной литературы

1. Алексеев, А. Г. Проектирование: предметный дизайн. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2017.

*режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=487646>

2. Баканов, А. С. Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход / А. С. Баканов, А. А. Обознов. – Москва: Институт психологии РАН, 2009.

*режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=87305>

3. Диков А. В. Веб-технологии HTML и CSS: учебное пособие - Москва: Директ-Медиа, 2012.

*режим доступа:* [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=9696](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=9696)

4. Зайка А. А. Разработка компьютерных игр для Windows Phone 7 с использованием технологий Silverlight и XNA - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016

*режим доступа:* [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=429015](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429015)

5. Зиновьева, Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика: учебно-методическое пособие / Е. А. Зиновьева; науч. ред. О. И. Ган ; Уральский федеральный университет имени

первого Президента России Б. Н. Ельцина. – Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2016.

6. Сальникова, Е. Визуальная культура в медиасреде: современные тенденции и исторические экскурсы / Е. Сальникова; Государственный институт искусствознания. - Москва: Прогресс-Традиция, 2017.

*режим доступа:* <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=473543>

7. Салтыкова, Г. М. Дизайн: дипломные и курсовые проекты: учебное пособие. - Москва: Владос, 2017.

*режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=486215>

8. Чувилов Д. А. Разработка игрового виртуального симулятора = Development of the virtual game simulator: монография - Москва: БИБЛИО-ГЛОБУС, 2017

*режим доступа:* [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=498912](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=498912)

9. Шустрова, О. И. Пространство медиа искусства / О. И. Шустрова. – Санкт-Петербург: Алетейя, 2013.

*режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=138939>

10. Sweigart A. Разработка компьютерных игр с помощью Python и Pygame - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016

*режим доступа:* [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=429001](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429001)

## **7.2. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

Электронная библиотека: [www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru)

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1	Среда обитания: дизайн, стили, библиотека по дизайну	<a href="http://www.sreda.boom.ru">www.sreda.boom.ru</a>
2	Как научиться делать игры: полезные ресурсы	<a href="https://habr.com/ru/post/266435/">https://habr.com/ru/post/266435/</a>
3	Веб-сайт для мобильных и портативных видеоигр номер один в мире   Pocket Gamer	<a href="http://www.pocketgamer.co.uk">www.pocketgamer.co.uk</a>
4	Искусство кино	<a href="http://www.kinoart.ru">www.kinoart.ru</a>
5	Российский дизайнерский форум	<a href="http://www.deforum.ru">www.deforum.ru</a>
6	Журнал о графическом дизайне	<a href="http://www.kak.ru">www.kak.ru</a>
7	Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS	<a href="http://www.demiart.ru">www.demiart.ru</a>
8	Библиотеки	<a href="http://www.junior3d.ru/models.html">www.junior3d.ru/models.html</a>
9	Электронная библиотека	<a href="http://www.biblioclub.ru">www.biblioclub.ru</a>
10	Модный журнал о дизайне и культуре	<a href="http://www.hypebeast.com">www.hypebeast.com</a>
11	Блог про веб-дизайн	<a href="http://www.design-mania.ru">www.design-mania.ru</a>
12	Блог о веб-дизайне	<a href="http://www.designonstop.com">www.designonstop.com</a>
13	TouchArcade	<a href="http://www.toucharcade.com">www.toucharcade.com</a>



### **7.3. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по практике, включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения**

При осуществлении образовательного процесса по данной практике предполагается использование:

#### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);

2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

#### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;

2. Браузер Yandex;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

## **8. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИКИ**

Материально-технической базой проведения производственной (преддипломной) практики является материально-техническая база сторонних организаций, в том числе: проектные институты, авторские дизайн-мастерские, дизайн-студии, бюро, издательства, рекламные агентства, творческие мастерские крупных дизайнеров и др., а также кафедр и подразделений Института, на базе которых обеспечивается проведение практики.

Институт имеет: учебные аудитории, собственную библиотеку с техническими возможностями перевода основных библиотечных фондов в электронную форму, читальный зал, оснащенный компьютерами с доступом к сети Интернет.

Использование ресурсов сети Интернет предполагает проведение занятий в компьютерном классе с выходом в глобальную сеть. В компьютерном классе студенты имеют доступ к информационным ресурсам. Каждый обучающийся обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к электронно-библиотечной системе «Университетская библиотека онлайн», содержащей издания учебной, учебно-методической и иной литературы.

Для студентов с ограниченными возможностями здоровья необходимы специальные условия для получения образования. В целях доступности получения высшего образования по образовательным программам инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья Институтом обеспечивается:

– наличие альтернативной версии официального сайта Института в сети Интернет для слабовидящих;

– присутствие ассистента, оказывающего обучающемуся необходимую помощь.

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по слуху — дублирование вслух справочной информации о расписании учебных занятий; обеспечение надлежащими звуковыми средствами воспроизведения информации. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата, созданы материально-технические условия, обеспечивающие возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, туалетные и другие помещения Института, а также пребывания в указанных помещениях (наличие расширенных дверных проемов, поручней и других приспособлений).

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

Факультет дизайна и моды  
Кафедра дизайна

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ**

**Б2.О.03(ПД) «ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Гейм-дизайн»

**Форма обучения:**

очная/ очно-заочная

**6.1. Перечень компетенций с указанием планируемых результатов обучения в процессе освоения преддипломной практики**

Таблица 4 – Перечень компетенций с указанием планируемых результатов обучения в процессе освоения преддипломной практики

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
<b>Универсальные компетенции</b>			
Системное и критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.2. Использует системный подход для решения поставленных задач	Знать: системный подход для решения поставленных задач Уметь: применять системный подход для решения поставленных задач Владеть: навыком применения системного подхода для решения поставленных задач
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.2. Взаимодействует с другими членами команды для достижения поставленной задачи	Знать: способы взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи Уметь: взаимодействовать с другими членами команды для достижения поставленной задачи Владеть: навыком взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи
Межкультурное взаимодействие	УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.3. Демонстрирует понимание особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий	Знать: особенности межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий Уметь: осуществлять профессиональную деятельность с учетом особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий Владеть: навыком осуществления профессиональной деятельности с учетом особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
Безопасность жизнедеятельности	УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	УК-8.1. Применяет теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды	Знать: теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды Уметь: применять теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды Владеть: навыком применения теоретических и практических знаний и навыков в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды
<b>Общепрофессиональные компетенции</b>			
Профессиональная ориентация	ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1. Применяет знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности	Знать: способы и методы применения в профессиональной деятельности знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна Уметь: применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности Владеть: навыком применения знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности
Научные исследования	ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований;	ОПК-2.2. Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях	Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях		Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях
Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.2. Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знать: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Уметь: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Владеть: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные	ОПК-4.2. Анализирует варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры	Знать: способы анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна	коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Владеть: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна
		ОПК-4.3. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений	Знать: оптимальные решения и практику применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды,

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		<p>архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики</p>	<p>объектов ландшафтного дизайна  Уметь: применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики  Владеть: навыком разработки и практикой применения оптимальных решений линейно - конструктивного построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>
<p>Организаторская деятельность</p>	<p>ОПК-5  Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>ОПК-5.2.  Демонстрирует знания по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>Знать: технологию организации, проведения и участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях  Уметь: применять на практике знания по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях  Владеть: знаниями и навыками по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
Информационно-коммуникационные технологии	ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Демонстрирует понимание основных принципов работы и способов применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий	Знать: основные принципы работы и способы применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий Уметь: применять в профессиональной деятельности современные базовые и прикладные информационные технологии Владеть: навыком применения в профессиональной деятельности современных базовых и прикладных информационных технологий
Государственная политика	ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	ОПК-8.1. Понимает теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации	Знать: теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Уметь: при осуществлении профессиональной деятельности учитывать теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Владеть: навыком учета, при осуществлении профессиональной деятельности, теоретических концепций и механизмов практической реализации культурной политики в Российской Федерации
<b>Профессиональные компетенции</b>			
Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания и документации по созданию дизайна видеоигры	ПК-1. - Способен формировать требования к дизайн-проекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории	ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр	Знать: производственные этапы и технологии создания художественно-технического решения дизайна видеоигр Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр Владеть: навыком составления задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр
		ПК-1.2. Осуществляет сбор информации, необходимой для	Знать: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-



Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна	<p>технического решения по созданию гейм-дизайна</p> <p>Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p> <p>Владеть: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p>
		ПК-1.3. Составляет и редактирует документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document)	<p>Знать: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира)</p> <p>Уметь: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры</p> <p>Владеть: навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document)</p>
Художественно-техническая разработка гейм-дизайна проекта	ПК-2 Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией	ПК-2.1. Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна	<p>Знать: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p>Уметь: выдвигать, формулировать и излагать образительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p>Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p>

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		ПК-2.2. Создает прототип видеоигры в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах	Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры Уметь: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры
		ПК -2.3. Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигры, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс	Знать: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр Уметь: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры Владеть: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры
Организация и проведение работ по созданию готового контента дизайна видеоигры	ПК-3 Способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций	ПК-3.1. Производит готовый контент дизайна видеоигры (content production)	Знать: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений. Уметь: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры Владеть: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры
		ПК-3.2. Подготавливает готовый дизайн видеоигры к закрытому и	Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры Уметь: проводить бета-

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		открытому бета-тестированию	тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры
		ПК-3.3. Принимает участие в составлении технической спецификации видеоигры	Знать: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр Уметь: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры Владеть: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры

## 6.2. Описание показателей и критериев оценивания результатов прохождения преддипломной практики

Описание показателей и критериев оценивания результатов прохождения практики представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Показатели и критерии оценивания результатов прохождения практики

Код компетенций	Этапы	Результат обучения (описание результата представлено в таблице 4)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
			2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
УК-1 УК-3 УК-5 УК-8 ОПК-1	1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Написание исследовательской части отчета по практике
		УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	

Код компетенций	Этапы	Результат обучения (описание результата представлено в таблице 4)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
			2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
ОПК-2 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-5 ОПК-6 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 ПК-3	2 этап	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	Разработка дизайн-проекта
ЗНАНИЯ		Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшим и пробелами	Системные и глубокие знания		
УМЕНИЯ		Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения		
НАВЫКИ		Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки		

Прохождение преддипломной практики, заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме зачета с оценкой (защита отчета по практике).

### **6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

#### ***Примерные контрольные задания 1 этапа формирования компетенций***

В соответствии с планом работы, студенту необходимо собирать материалы и оформить исследовательскую часть отчета по практике. Исследовательская часть отчета должна включать следующие разделы:

#### **1. Анализ предприятия-базы производственной практики**

Структура предприятия, его миссия, цели и задачи. Продукция и услуги, предоставляемые предприятием. В разделе необходимо дать всестороннее описание предприятия по перечисленным пунктам. Исходными данными являются: информация руководителя практики от предприятия, интернет-ресурсы, собственные наблюдения.

#### **2. Предпроектный анализ**

В разделе необходимо:

- изучить подобные аналоги и прототипы в отечественной и зарубежной практике;
- найти, собрать и изучить нормативные материалы, используемые при проектировании подобных объектов;
- обследовать актуальность темы, сформулировать прямых задачи для дальнейшей работы;
- провести историческое исследование; историческое исследование проводится для изучения внутренних особенностей, которые могут быть использованы в дизайне для сохранения и придания неповторимости, оригинальности, воплощения традиций, связанных с объектом проектирования.

### **3. Формулировка идеи**

Описать идею будущего проекта, формирующую принципы дальнейшей работы, подкрепляя ее аналогичными примерами из российской и международной практики.

### **4. Разработка дизайн-концепции проекта**

В разделе необходимо выполнить большое количество эскизов и клаузуру на дизайн-концепцию, заложить сценарий разрабатываемого объекта, найти стилистический образ и основные цветовые решения.

## ***Примерные контрольные задания 2 этапа формирования компетенций***

Разработка дизайн-проекта, содержащего описание индивидуального задания и хода его выполнения. Обязательные разделы проектной части отчета по практике:

### **1. Эскизирование**

Студент производит поиск наилучшего решения уже сформированной идеи игрового проекта в виде эскизов. Осуществляется выбор и утверждение лучших вариантов.

### **2. Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта решения**

Студент изобразительными средствами выражает креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирает техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами

### **3. Графическое исполнение проекта**

Выбор типа инструментария в соответствии с заданием. Проработка основных объектов игры, 3D-моделирование, анимация персонажей и его характерных движений, спецэффекты. Прототипирование.

### **4. Графическая подача проекта**

Художественно-графическая часть работы должна демонстрировать все этапы работы над проектом в определенной последовательности и конечный результат. С помощью программного обеспечения (игрового движка) создает готовый контент дизайна видеоигры.

## ***Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации***

Промежуточная аттестация по практике проводится в форме защиты отчета по практике. Структура отчета содержит:

- титульный лист;
- содержание;
- введение;
- исследовательскую часть;
- проектную часть;
- заключение;
- список литературы.

Вместе с отчетом студент предоставляет следующие документы:

- Заявление на прохождение практики
- Направление на практику
- Рабочий график прохождения практики
- Индивидуальное задание на прохождение практики
- Отзыв-характеристика руководителя практики от предприятия, заверенный печатью организации.

В зависимости от поставленных задач в рамках практики осуществляется выбор формы дополнительной отчетности:

- графические планшеты;
- презентационный материал.

#### **6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Промежуточная аттестация по производственной (преддипломной) практике проводится с целью выявления соответствия уровня теоретических знаний, практических умений и навыков по учебной практике требованиям ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн в форме зачета с оценкой.

Оценка практики осуществляется по результатам открытой защиты обучающимся в Институте отчета о прохождении практики перед преподавателем, являющимся руководителем практики от Института. При этом оцениваются:

- полнота представленных материалов, соответствие их заданию на практику;
- выполнение норм проектирования и требований нормоконтроля при оформлении текстовой и графической частей отчета;
- качество защиты отчета и полнота ответов на дополнительные вопросы;
- соблюдение трудовой дисциплины в процессе прохождения практики на предприятии;
- положительный отзыв руководителя практики от предприятия.

Итоги практики обучающихся ежегодно обсуждаются на заседании соответствующей кафедры и ученого совета Института.

К защите практики допускаются обучающиеся, своевременно и в полном объеме выполнившие программу практики, и в указанные сроки, представившие всю отчетную документацию.

Защита практики представляет собой устный отчет обучающегося в виде доклада по итогам прохождения практики, проделанной работы, а также ответы на вопросы преподавателя.

Оценка практики выносится на основе количественных и качественных показателей, выполненных обучающимся заданий, представленной им отчетной документации, характеристики с места практики, отзыва руководителя практики.

Итоговая оценка ставится с учетом качества выполнения и защиты отчета о проделанной работе, характеристики, выданной студенту на производстве и оценки, поставленной руководителем практики от института.

Результаты защиты работы определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Оценка *«отлично»* ставится при выполнении задания на 95-100%, т.е. если:

- отчет содержит все обязательные элементы задания;
- проведенные на предприятии практические работы являются законченными, полными и инновационными.
- работа носит исследовательский или конструктивный характер с грамотно изложенной теоретической базой, характеризуется последовательным, логичным изложением, содержит обоснованные выводы и предложения по использованию полученных результатов;
- работа оформлена по всем требованиям ГОСТа, не содержит грамматических ошибок, опечаток, неаккуратных исправлений;
- при защите студент четко, ясно, последовательно излагает суть работы, свободно оперирует терминами и данными своего отчета, грамотно использует демонстрационные материалы, уверенно отвечает на вопросы;
- отзыв руководителя практики от предприятия не содержит принципиальных и (или) критических замечаний и имеет оценку «отлично».

Оценка *«хорошо»* ставится при выполнении задания на 70-94%, т.е. если:

- работа носит исследовательский или конструктивный характер с грамотно изложенной теоретической базой, характеризуется последовательным, логичным изложением, но содержит не вполне обоснованные выводы; предложения по использованию полученных результатов отсутствуют или имеются существенные недоработки;
- работа оформлена по всем требованиям ГОСТа, не содержит грамматических ошибок, но встречаются опечатки и очевидные исправления;

– при защите студент показывает знание темы, последовательно излагает суть работы, оперирует терминами и данными своей работы, грамотно использует демонстрационные материалы, без особых затруднений отвечает на вопросы;

– отзыв руководителя практики от предприятия не содержит принципиальных и (или) критических замечаний и имеет положительную оценку.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится при выполнении задания на 40-69%, т.е., если:

– работа носит исследовательский, реферативно-исследовательский характер или конструктивный, содержит теоретическую базу, но отличается поверхностным анализом проблем или просто их перечислением без соответствующего анализа, в ней просматриваются непоследовательность изложения и отсутствие описания или анализа собственных результатов, в работе содержатся необоснованные выводы и (или) предложения;

– работа оформлена не по всем требованиям ГОСТа, обнаруживаются грамматические ошибки, встречаются опечатки и очевидные исправления;

– при защите студент проявляет неуверенность, показывает слабое знание темы, не может ответить на некоторые вопросы по выполненной работе, демонстрационные материалы использует недостаточно активно;

– отзыв руководителя практики от предприятия содержит принципиальные и (или) критические замечания, но имеет положительную оценку.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если:

– работа не носит исследовательского характера, содержит слабую теоретическую базу, отличается поверхностным анализом проблем или просто их перечислением без соответствующего анализа, в ней просматриваются непоследовательность изложения и отсутствие собственных результатов, в работе содержатся необоснованные выводы и (или) предложения;

– работа оформлена не по всем требованиям ГОСТа, обнаруживаются грамматические ошибки, встречаются опечатки и очевидные исправления;

– при защите студент проявляет отсутствие знаний по теории вопроса, показывает слабое знание собственной работы, не может ответить на вопросы, демонстрационные материалы к защите не подготовлены или не соответствуют содержанию устного сообщения;

– отзыв руководителя практики от предприятия содержит принципиальные критические замечания.

При выполнении задания меньше, чем на 40% работа считается невыполненной.