

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 14.02.2024 12:28:45

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadcd578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ ПРАКТИК

для бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»,
профиль «Гейм-дизайн»

АННОТАЦИИ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ

Б2.О.01 (У) УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА (УЧЕБНО-ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ПРАКТИКА)

Цель учебной практики: изучение и закрепление теоретических и практических знаний по дисциплинам, полученным в процессе обучения, развитие творческой активности и инициативы студентов, их художественно-творческих потребностей и эстетического мировосприятия.

Задачи учебной практики:

– изучение целостного восприятия природы с учетом тонового и цветового состояния освещенности среды и пространственного удаления.

– формирование умений применять в этюдах метод работы цветовыми отношениями.

– формирование умений создавать выразительные композиционно-цветовые решения в этюдах с природы.

– формирование навыков выполнять живописные этюды и графические зарисовки ландшафта, растительных форм, живой и неживой природы.

Тип учебной практики:

- учебно-ознакомительная.

Учебная практика проводится стационарным способом.

Учебная практика базируется на знании следующих дисциплин ОПОП: «История искусств», «Дизайн настольных игр».

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

Общая трудоемкость учебной практики составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

Учебная практика проводится по всем формам обучения на 1 курсе во 2 семестре продолжительностью 2 недели.

Программой учебной практики (учебно-ознакомительная практика) предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой во 2 семестре, включающего защиту отчета по практике.

Краткое содержание практики:

Содержание практики	Объем, часов	Формы текущего контроля
1. Подготовительный раздел		
1.1. Участие в вводной конференции (задачи, содержание и организация учебной практики)	1	
1.2. Инструктаж по технике безопасности.	1	Устный опрос
1.3. Методические рекомендации по оформлению отчетной документации по учебной практике.	1	Устный опрос
1.4. Знакомство с образцами графических и живописных пейзажных произведений зарубежных и отечественных мастеров изобразительного искусства	1	Просмотр альбомов по пейзажному жанру, изучение пленэрных образцов
Итого (аудиторные часы)	4	
2. Практический раздел		

Содержание практики	Объем, часов	Формы текущего контроля
Графика		
2.1. Пластика природной формы. Изучить характер строения растений, разных пород деревьев.	8	Выполнить: 1. Рисунки листьев растений. 2. Рисунок крупной ветки дерева, рисунок ствола дерева 3. Рисунки разных деревьев. Материалы: ФА4. Бумага, карандаш - 12 шт.
2.2. Фактура, трансформация и стилизация природных и архитектурных форм. Изучение фактур растений и архитектурных объектов.	8	Выполнить серию графических листов с растениями, архитектурными элементами. Материалы: ФА2. Бумага, перо, тушь. – 2 шт.
2.3. Модульные членения в природной форме. Анализ строений, конструкций (объекты - семена злаков, лепестки цветков, дольки чеснока, чешуя рыб, пресмыкающихся, шишек).	8	Выполнить композицию графического листа с различными растениями, фрагментами растений. Материалы: ФА3. Бумага, перо, тушь. – 2 шт.
2.4. Симметрия – асимметрия. Изучение видов симметрии: осевая (бабочки), вращения (цветы, раковины), симметрия перемещений: ленточные и бордюрные и т.д.	8	Выполнить графическую композицию с различными природными объектами. Материалы: ФА3. Бумага, карандаш. – 2 шт.
2.5. Статичные формы в природе, тектоника. Анализ строения, конструкции природных форм.	8	Выполнить графическую композицию с различными природными объектами. Материалы: ФА3. Бумага, карандаш – 2 шт.
2.6. Тектоника динамичной формы в объектах природы.	8	Выполнить графическую композицию с растениями. Материалы: ФА3. Бумага, карандаш – 4 шт.
2.7. Архитектурные мотивы г. Москвы (композиция). Изучение памятников и построек г. Москвы. Использование наработанного материала (наброски, зарисовки, рисунки, пейзажные эскизы).	6	Выполнить графическую композицию с архитектурными мотивами. Материалы: ФА1. Бумага, карандаш, акварель.
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>	2	<i>Просмотр творческих работ</i>
Второй этап формирования компетенции		
Живопись		
2.8. Пластика природной формы. Выполнение этюдов растений. Выполнение этюда пейзажа. Передача характера деревьев.	12	Выполнить: 1. Этюды (листья). Материалы: ФА4. Бумага, акварель. 2. Этюды веток, стволов деревьев. Материалы: ФА3. Бумага, акварель. 3. Этюды пейзажа с деревьями. Материалы: ФА3. Бумага, акварель.
2.9. Фактура и материалы в живописи. Этюды архитектурных фрагментов. Колорит в этюде пейзажа. Декоративно-живописное решение работ в живописи.	12	Выполнить этюды памятников архитектуры с применением разнообразных материалов и фактур. Материалы: ФА2. Бумага, акварель, гуашь.
2.10. Архитектурные мотивы старой Москвы. Изучение архитектурных	10	Выполнить пять этюдов. Материалы: ФА4.

Содержание практики	Объем, часов	Формы текущего контроля
памятников и построек старой Москвы. Выполнение этюдов на состояние природы. Серия этюдов городского пейзажа для композиции.		Бумага, акварель, гуашь.
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>	2	<i>Просмотр творческих работ</i>
Итого	96	
3. Итоговый раздел		
Подготовка отчета по учебной (творческой) практике	12	Защита отчета 1.Просмотр практических работ по учебной практике. 2.Подведение итогов учебной практики
Всего	12	
ИТОГО	108	

**АННОТАЦИИ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ
Б2.В.01 (П) ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА
(ПРАКТИКА ПО ПОЛУЧЕНИЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УМЕНИЙ И ОПЫТА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)**

Цель: ознакомление студентов со спецификой работы дизайнера в производственных условиях, а также приобретение практических навыков и знаний работы по направлению подготовки.

Задачи:

- ознакомление со спецификой работы дизайнера в проектной организации;
- приобретение практических навыков работы с компьютерными программами;
- закрепление и углубление знаний, полученных при изучении специальных предметов;
- ознакомление с производственной деятельностью предприятия, основными технологическими процессами, технологическим оборудованием, современными материалами;
- овладение вопросами методологии и методики проектирования объектов графического дизайна и приобретение профессиональных умений и навыков.

Тип практики:

- практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

Производственная практика проводится стационарным способом.

Производственная практика базируется на знании следующих дисциплин ОПОП: «Дизайн настольных игр», «История искусств», «История дизайна, науки и техники», «Языки программирования», «Цифровой рисунок», «Креативное мышление», «Философия видеоигр».

Производственная практика (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) направлена на формирование следующих компетенций выпускника: УК-1, УК-3, УК-5, УК-8, ПК-2.

Производственная практика (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) проводится после второго курса на очной форме обучения.

Продолжительность производственной практики по всем формам обучения (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной

деятельности) – 2 недели, трудоемкость – 3 зачетных единицы, 108 часов, форма контроля – зачет с оценкой. Ведущие преподаватели – преподаватели выпускающей кафедры дизайна.

Краткое содержание практики

Этапы формирования	Содержание практики	Объем, часов	Формы контроля
1 этап Исследовательский	Участие в вводной конференции (задачи, содержание и организация практики). Инструктаж по технике безопасности. Методические рекомендации по оформлению отчетной документации по практики.	4 (ауд)	Написание исследовательской части отчета по практике
	Изучение проектной и нормативной документации для разрабатываемого игрового продукта. Изучение аналогов и прототипов	14	
	Использование онлайн ресурсов для поиска игровых аналогов	6	
2 этап Проектный	Ознакомление с общими сведениями о проекте, определение цели игры и предоставление первоначальной идеи	10	Разработка гейм-дизайна проекта
	Эскизный поиск проектного решения	18	
	Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта проектного решения с руководителем практики	18	
	Детальная проектная разработка основ выбранного варианта	18	
	Компоновка презентации проекта	10	
	Подготовка отчета по производственной (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) практике	10	

АННОТАЦИИ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ Б2.О.02 (П) ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА (ПРОЕКТНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА)

Цель: закрепление, углубление и конкретизация теоретических и практических знаний, полученных в процессе обучения; приобретение профессиональных компетенций, необходимых для реализации проектно-технологических задач в области дизайна.

Задачи:

- овладение в практических условиях навыками и умениями профессиональных компетенций в области проектной дизайнерской деятельности;
- изучение действующих стандартов, технических условий, должностных обязанностей, положений и инструкций;
- всестороннее изучение современных цифровых технологий, возможностей коммуникативной среды Интернет, методов формирования актуальных мультимедиа-проектов и цифрового искусства;
- ознакомление с производственной деятельностью предприятий полиграфии, их производственной базой и техническими возможностями; с рынком производителей материалов для полиграфии, а также изготовителей, специализирующихся на сувенирной продукции, упаковке;

– овладение на практике принципами коллективного творчества, обсуждения, дискуссии, мозгового штурма и прочих форм профессионального общения с коллегами; методами взаимодействия с внешней средой дизайнера: подрядчиками и исполнителями дизайн-проектов, производителями материалов и технологий дизайна, заказчиками и представителями компании-заказчика.

Тип практики:

- проектно-технологическая.

Производственная практика проводится стационарным или выездным способом.

Производственная практика базируется на знании следующих дисциплин ОПОП: «Нарративный дизайн», «Проектирование интерфейсов», «Саунд-дизайн», «Гуманитарные исследования культуры и видеоигр», «Проектирование интерфейсов», «3-D моделирование», «Ар-игры и гейм-арт», «Левел-дизайн».

Производственная практика (проектно-технологическая практика) направлена на формирование следующих компетенций выпускника: УК-1; УК-3; УК-5; УК-8; ОПК-6; ПК-1; ПК-2. Производственная практика проводится после третьего курса на очной форме обучения.

Продолжительность производственной практики по всем формам обучения (проектно-технологическая практика) – 2 недели, трудоемкость – 3 зачетных единицы, 108 часов, форма контроля – зачет с оценкой. Ведущие преподаватели – преподаватели выпускающей кафедры дизайна.

Краткое содержание практики:

Наименование раздела	Содержание практики	Объем, часов	Формы контроля
1. Организационно-подготовительный этап			
Вводный инструктаж	Вводная лекция (задачи, содержание и организация практики) Инструктаж по технике безопасности. Методические рекомендации по оформлению отчетной документации по практики Распределение по рабочим местам. Получение индивидуального задания на практику.	4 (ауд)	
2. Основной этап			
Предпроектные исследования	Изучение структуры и направлений деятельности организации, проектной и нормативной документации, анализ производственных возможностей производственных мастерских, требований и пожеланий заказчика.	8	Написание исследовательской части отчета по практике
	Изучение этапов и технологии работы по созданию игровых продуктов. Сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна	10	
Концептуальная разработка	Выполнение индивидуального задания по разработке дизайн документа видеоигры, определение цели игры, предоставление первоначальной идеи, выбор игрового жанра, сеттинга	12	Разработка гейм-дизайна проекта
	Выбор средств реализации игрового проекта: языка программирования и игрового движка	8	
Художественно-техническая	Формирование концепта видеоигры	20	
	Реализация бумажных и программных прототипов	20	

Наименование раздела	Содержание практики	Объем, часов	Формы контроля
разработка	видеоигры (эскизирование). Создание вертикального среза (vertical slice) видеоигры. Производство контента.		
Авторский надзор	Тестирование и устранение ошибок. Составление технической спецификации видеоигры	16	
3. Заключительный этап			
Подготовка презентации и защита	Графическая подача проекта (ручная или компьютерная) Подготовка отчета по практике	10	

АННОТАЦИИ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ Б2.О.03 (Пд) ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА (ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА)

Цель: закрепление теоретических знаний и сбор материала для выполнения выпускной квалификационной работы.

Задачи:

- 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 практика) проводится стационарным способом.

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

Производственная практика (преддипломная практика) 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 практики (преддипломная практика) составляет 21 зачетную единицу, 756 часов.

Производственная практика (преддипломная практика) проводится:

- очная форме 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 практика (преддипломная практика) предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой, включающего защиту отчета по практике.

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

Краткое содержание практики:

Код формируемых компетенций	Содержание практики	Объем, часов	Формы текущего контроля
Первый этап формирования компетенции			
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	1. Организационная деятельность		
	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
	Всего	4	
	2. Исследовательская работа		
	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>
Всего	40		
Второй этап формирования компетенции			

Код формируемых компетенций	Содержание практики	Объем, часов	Формы текущего контроля
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	3. Проектная работа		
	3.1 Ознакомление с общими сведениями о проекте, составление тематических и стилистических референсов	28	Первые 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>
Всего	682		
	4. Итоговый раздел		
	4.1 Подготовка отчета по производственной (преддипломной) практике	30	Отчет по практике, его защита
	Всего	30	
	ИТОГО	756	