

**АННОТАЦИИ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ
Б2.В.01 (У) УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА
(ТВОРЧЕСКАЯ)**

Цель освоения 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.

Место практики в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б2.В.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн», профиль «Гейм-дизайн».

Способы проведения: стационарная, выездная

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

Осваивается: 4 семестр

Требования к результатам освоения практики: прохождение практики направлено на формирование следующих компетенций: (ОК-6); (ОК-11); (ОПК-1); (ОПК-2); (ПК-4); (ПК-5).

Краткое содержание практики:

1. Подготовительный раздел
1.1. Участие в вводной конференции (задачи, содержание и организация учебной практики)
1.2. Инструктаж по технике безопасности.
1.3. Методические рекомендации по оформлению отчетной документации по учебной практике.
1.4. Знакомство с образцами графических и живописных пейзажных произведений зарубежных и отечественных мастеров изобразительного искусства
2. Практический раздел
Графика
2.1. Пластика природной формы. Изучить характер строения растений, разных пород деревьев.
2.2. Фактура, трансформация и стилизация природных и архитектурных форм. Изучение фактур растений и архитектурных объектов.
2.3. Модульные членения в природной форме. Анализ строений, конструкций (объекты - семена злаков, лепестки цветков, дольки чеснока, чешуя рыб, пресмыкающихся, шишек).
2.4. Симметрия – асимметрия. Изучение видов симметрии: осевая (бабочки), вращения (цветы, раковины), симметрия перемещений: ленточные и бордюрные и т.д.
2.5. Статичные формы в природе, тектоника. Анализ строения, конструкции природных форм.
2.6. Тектоника динамичной формы в объектах природы.
2.7. Архитектурные мотивы г. Москвы (композиция). Изучение памятников и построек г. Москвы. Использование наработанного материала (наброски, зарисовки, рисунки, пейзажные эскизы).
Живопись
2.8. Пластика природной формы. Выполнение этюдов растений. Выполнение этюда пейзажа. Передача характера деревьев.
2.9. Фактура и материалы в живописи. Этюды архитектурных фрагментов. Колорит в этюде пейзажа. Декоративно-живописное решение работ в живописи.
2.10. Архитектурные мотивы старой Москвы. Изучение архитектурных памятников и построек старой Москвы.

Выполнение этюдов на состояние природы. Серия этюдов городского пейзажа для композиции.
3. Итоговый раздел
Подготовка отчета по учебной (творческой) практике

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

Продолжительность практики: 2 недели

Итоговый контроль по практике: проводится в форме зачета с оценкой.

**АННОТАЦИИ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ
Б2.В.02 (П) ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ
(ПРАКТИКА ПО ПОЛУЧЕНИЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УМЕНИЙ И ОПЫТА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)**

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

Место практики в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б2.В.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн», профиль «Гейм-дизайн».

Способы проведения: стационарная, выездная

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

Осваивается: 6 семестр

Требования к результатам освоения практики: прохождение практики направлено на формирование следующих компетенций: (ОК-6); (ОК-11); (ОПК-1); (ОПК-6); (ПК-4); (ПК-6).

Краткое содержание практики:

Содержание практики
1. Организационная деятельность
2. Исследовательская работа
2.1 Изучение проектной и нормативной документации для разрабатываемого цифрового продукта. Изучение аналогов и прототипов
2.2 Использование онлайн ресурсов для поиска референсов
3. Проектная работа
3.1 Ознакомление с общими сведениями о проекте, составление тематических и стилистических референсов
3.2 Эскизный поиск проектного решения
3.3 Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта проектного решения с руководителем практики
3.4 Детальная проектная разработка основ выбранного варианта.
3.5 Компоновка презентации проекта
4. Итоговый раздел
4.1 Подготовка отчета по производственной (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) практике

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

Продолжительность практики: 2 недели

Итоговый контроль по практике: проводится в форме зачета с оценкой.

**АННОТАЦИИ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ
Б2.В.03 (Пд) ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКА
(ПРЕДДИПЛОМНАЯ)**

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б2.В.03 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн», профиль «Гейм-дизайн».

Способы проведения: стационарная, выездная

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

Осваивается: 8 семестр

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: (ОК-3); (ОК-4); (ОК-6); (ОК-11); (ОПК-1); (ОПК-4); (ПК-4); (ПК-6); (ПК-8).

Краткое содержание практики:

Содержание практики
1. Организационная деятельность
1.1 Участие во вводной конференции (задачи, содержание и организация практики). Ознакомление с правилами внутреннего распорядка и со структурой предприятия
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. Исследовательская работа
2.1 Изучение проектной документации для разрабатываемой игры. Изучение аналогов, прототипов и жизненных циклов коммерческих продуктов
2.2 Предпроектный анализ: - изучение подобных игровых продуктов в отечественной и зарубежной практике; - поиск, сбор и изучение аналогов и референсов, используемых при разработке; - обследование, анализ аудитории, знакомство с ситуацией, актуальность темы, выяснение положительных и отрицательных качеств игр, формулировка прямых задач для дальнейшей работы при участии руководителя практики; - изучение особенностей игрового продукта; - историческое исследование: проводится для изучения внутренних особенностей, которые могут быть использованы для сохранения и придания неповторимости, оригинальности, воплощения традиций, связанных с цифровым продуктом.
3. Проектная работа
3.1 Ознакомление с общими сведениями о проекте, составление тематических и стилистических референсов
3.2 Утверждение концептуального решения проекта
3.3 Эскизный поиск проектного решения
3.4 Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта проектного решения с руководителем практики
3.5 Детальная проектная разработка основ выбранного варианта
3.6 Компоновка презентации проекта
4. Итоговый раздел
4.1 Подготовка отчета по производственной (преддипломной) практике

Общая трудоемкость практики составляет: 21 зачетные единицы, 756 часов.

Продолжительность практики: 14 недель.

Итоговый контроль по практике: проводится в форме зачета с оценкой.