

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 18.10.2022 15:23:25

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

**ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ**



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«18» февраля 2021 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
Б2.В.01 (П) ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ  
(ПРАКТИКА ПО ПОЛУЧЕНИЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УМЕНИЙ И ОПЫТА  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Моушн-дизайн»

**Форма обучения:**

очная

**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

Заведующая кафедрой  
разработчика РПД

  
\_\_\_\_\_  
(подпись)

/ Е.А. Дубоносова /

Рассмотрено и одобрено на заседания кафедры дизайна

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

## Аннотация программы практики

Производственная практика является частью второго блока программы прикладного бакалавриата 54.03.01 Дизайн и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений программы.

Основным содержанием практики является выполнение практических учебных, учебно-исследовательских, творческих заданий, соответствующих характеру будущей профессиональной деятельности обучающихся.

**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: Пропедевтика, Типографика, Технология полиграфии, Шрифт.

Производственная 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 второго курса на очной форме обучения.

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

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

**Вид практики:** производственная практика.

**Тип практики:** практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности.

**Способы проведения практики:** стационарная, выездная.

**Форма проведения практики:** дискретно — путем выделения в календарном учебном графике непрерывного периода учебного времени для проведения каждого вида (совокупности видов) 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-6 – способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения профессиональной деятельности;

ПК-1 - способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

ПК-2 - способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

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

Таблица 1 - Планируемые результаты обучения по производственной практике (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности)

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
<b>Универсальные компетенции</b>		
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
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
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 профессио-

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		нальной деятельности с учетом особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий
<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 военных конфликтов</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 навыков в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды</p>
<b>Общепрофессиональные компетенции</b>		
<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>
<b>Профессиональные компетенции</b>		
<p>ПК-1. Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>Знать: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>
	<p>ПК-1.2. Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компью-</p>	<p>Знать: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художе-</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	терной графике	<p>ственно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Владеть: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>
	ПК-1.3. Выполняет адаптацию ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	<p>Знать: технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений</p> <p>Уметь: использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию инструментов и методов адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Владеть: навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>
ПК-2. Способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-2.1. Разрабатывает проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения	<p>Знать: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов</p> <p>Уметь: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Владеть: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения</p>

### 3. МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Программа производственной практики разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, является частью Блока 2 «Практика» и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Практика, как составная часть учебного процесса, неразрывно связана со всеми дисциплинами теоретического обучения студента в ВУЗе и базируется на дисциплинах таких как: Креативное мышление, История искусств, История дизайна, науки и техники, Гуманитарные исследования культуры.

Является сопутствующей в процессе освоения дисциплин: История дизайна, науки и техники, История искусств, Основы дизайна, Типология дизайна, История анимации, Типографика.

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 и т.п.

Время проведения практики – 4 семестр.

Прохождение практики обеспечит формирование у обучающихся вышеуказанных универсальных, общекультурных и профессиональных компетенций.

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 по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль «Моушн-дизайн») составляет 3 зачетных единицы или 108 часов (таблица 2).

Таблица 2 -Трудоемкость производственной практики

Зачетных единиц	Трудоемкость, часов		
	Всего	Самостоятельная работа	Аудиторная работа
3	108	104	4

#### **5. СОДЕРЖАНИЕ И ФОРМЫ ОТЧЕТНОСТИ ПО ПРАКТИКЕ**

##### **5.1. Содержание практики**

В таблице 3 представлено содержание производственной практики по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль «Моушн-дизайн»).

Таблица 3 - Содержание производственной 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 художественно-технические решения визуальных эффектов в анимационном кино/ компьютерной графике	6	
	Изучение литературы с целью анализа особенностей объекта проектирования	6	
	Использование онлайн ресурсов для поиска референсов	8	
2 этап	Выполнение индивидуального задания по	18	Разработка

Проектный	разработке проекта, ознакомление с общими сведениями на проектирование визуального эффекта, предоставление первоначальной идеи		дизайн-проекта
	Выбор художественно-технических решений по созданию визуального эффекта	8	
	Визуализация проекта эффекта	4	
	Детальная проектная разработка основ выбранного варианта проекта	20	
	Компоновка презентации проекта	20	
	Подготовка отчета по практике	14	

## 5.2. Формы отчетности по практике

Во время прохождения практики студент последовательно выполняет задания согласно программы 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. Заика 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)
6. Майстренко Н. В., Майстренко А. В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие. Издательство: Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015.  
режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959&sr=1>
7. 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>
8. Салтыкова, Г. М. Дизайн: дипломные и курсовые проекты: учебное пособие. - Москва: Владос, 2017.  
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=486215>
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>

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

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1	Новости промышленного дизайна	<a href="http://www.idi.ru">www.idi.ru</a>
2	Первый в рунете ресурс о промышленном дизайне	<a href="http://www.designet.ru">www.designet.ru</a>
3	Среда обитания: дизайн, стили, библиотека по дизайну	<a href="http://www.sreda.boom.ru">www.sreda.boom.ru</a>
4	Форма: архитектура и дизайн для тех, кто понимает	<a href="http://www.forma.spb.ru">www.forma.spb.ru</a>
5	Искусство кино	<a href="http://www.kinoart.ru">www.kinoart.ru</a>
6	Российский дизайнерский форум	<a href="http://www.deforum.ru">www.deforum.ru</a>
7	Интернет-проект для любителей качественного кино и анимации. Галереи, фестивали, форум	<a href="http://www.kinobar.ru">www.kinobar.ru</a>
8	Журнал о графическом дизайне	<a href="http://www.kak.ru">www.kak.ru</a>
9	Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS	<a href="http://www.demiart.ru">www.demiart.ru</a>
10	Библиотеки	<a href="http://www.junior3d.ru/models.html">www.junior3d.ru/models.html</a>
11	Электронная библиотека	<a href="http://www.biblioclub.ru">www.biblioclub.ru</a>
12	Модный журнал о дизайне и культуре	<a href="http://www.hypebeast.com">www.hypebeast.com</a>
13	Блог про веб-дизайн	<a href="http://www.design-mania.ru">www.design-mania.ru</a>
14	Блог о веб-дизайне	<a href="http://www.designonstop.com">www.designonstop.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 практики является материально-техническая база сторонних организаций, в том числе:

- рекламные агентства,
- дизайн-бюро,
- дизайн-студии,
- анимационные студии,
- киностудии
- телеканалы

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, к базе данных библиотеки Института. 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 производственной практике

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
Б2.В.01 (П) ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ  
(ПРАКТИКА ПО ПОЛУЧЕНИЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УМЕНИЙ И ОПЫТА  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)**

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

*проектный*

Направленность (профиль):

«Моушн-дизайн»

Форма обучения:

очная

## 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
Безопасность жизнедеятельности	УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности	УК-8.1. Применяет теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасности	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 бы-

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	опасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды	товой 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>			
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
<b>Профессиональные компетенции</b>			
Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1. Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
		ПК-1.2. Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического реше-	Знать: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		<p>ния по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>
		<p>ПК-1.3. Выполняет адаптацию ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>Знать: технологии создания, методы разработки и реализации художественно-технического решения, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы программирования, используемые для адаптации ранее созданных художественно-технических решений Уметь: использовать программное обеспечение, находить оптимальную комбинацию инструментов и методов адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>
<p>Художественно-техническая разработка проекта по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>ПК-2. Способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>ПК-2.1. Разрабатывает проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения</p>	<p>Знать: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов Уметь: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения</p>

## 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 результатов 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-6 ПК-1 ПК-2	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	
		НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
	2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшим и пробелами	Системные и глубокие знания	Разработка дизайн-проекта
		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 производственной 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 прямые 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 проекта в виде эскизов. Осуществляется выбор и утверждение лучших вариантов.

### **2. Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта цветового, фактурного и объемного решения**

Необходимо смоделировать и получить итоговое изображение объекта, которое будет являться результатом всей проектной деятельности студента.

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

Выбор типа и размера шрифта для разных информационных блоков. Проработка основных стилеобразующих элементов.

### **4. Графическая подача проекта**

Художественно-графическая часть работы должна демонстрировать все этапы работы над проектом в определенной последовательности и конечный результат.

## ***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 использованных источников.

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 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.