Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 13.02.2024 15:58:58
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ ПРАКТИК
для магистров очной и очно-заочной формы обучения
по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн»,
профиль «Создание и выпуск игрового продукта»

АННОТАЦИИ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ Б2.О.01 (У) УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА (НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА (ПОЛУЧЕНИЕ ПЕРВИЧНЫХ НАВЫКОВ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ)

Учебная практика (научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы) является частью второго блока программы магистратуры направления подготовки 54.04.01 «Дизайн» направленность (профиль): «Создание и выпуск игрового продукта» и относится к обязательной части программы. Основным содержанием практики является выполнение учебно-исследовательских заданий, соответствующих будущей профессиональной деятельности обучающихся.

Цель: изучение понятийно-категориального и методологического аппарата гейм дизайна, параллельно с его практическим апробированием при решении актуальных задач дизайнерской деятельности; формирование навыков и получение научно-исследовательского опыта в области видеоигрового продукта.

Задачи:

- формирование навыков реферирования, обзора и анализа научных источников, обобщенияи критической оценки результатов научных исследований;
- выработка умения анализировать исходные данные для формирования самостоятельныхсуждений по научной проблематике дизайна;
- формирование практических навыков ведения самостоятельной научной работы;
- выявление сферы собственных научных интересов;
- овладение методами изложения полученных результатов НИР в виде отчетов, публикаций,докладов, презентаций.

Тип практики:

Учебная практика (научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы).

Для успешного прохождения практики студентам необходимо хорошее знание разделов следующих дисциплин: История и теория искусств и дизайна, Гейм-дизайн, Управление игровым проектом, Продвижение игрового проекта, Визуальный дизайн.

Практика направлена на формирование следующих компетенций выпускника: УК-1; УК-2; ОПК-2; ПК-1.

Практика проводится на первом курсе после первого и второго семестра.

Продолжительность практики – 4 недели в первом семестре и 8 недель во втором семестре, трудоемкость –18 зачетных единицы, 648 часов, форма контроля – зачет с оценкой.

Ведущие преподаватели – преподаватели выпускающей кафедры дизайна.

Краткое содержание практики:

Семестр	Содержание этапов практики	Объем, часов (по формам обучения)	
		очная	**очно-заочная**
1 семестр	Организационное собрание. Получение индивидуального задания, инструктаж по технике безопасности	**4 (ауд.)**	**4 (ауд.)**
	Согласование сформулированной на первом году обучения гипотезы, постановка цели и задач учебной практики в зависимости от тематики исследования	**4**	**4**
	Выполнение индивидуального задания:	**316**	**208**
	Согласование сформулированной на первом году обучения гипотезы, постановка цели и задач учебной практики в зависимости от тематики исследования	74	44
	Определение источников информации для выполнения практической части своего исследования	60	40
	Сбор необходимых сведений, анализ полученных данных, обобщение результатов по теме исследования	50	40
	Выдвижение оригинальной точки зрения и ее обоснование	44	24
	Формулирование выводов и рекомендаций по конечным результатам исследования	60	48
	Оформление и защита отчета по результатам прохождения учебной практики (научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)	28	12
	Всего:	**324**	**216**
2 семестр	Организационное собрание. Получение индивидуального задания, инструктаж по технике безопасности	**4 (ауд.)**	**4 (ауд.)**
	Утверждение сформулированной на первом году обучения гипотезы, постановка цели и задач учебной практики в зависимости от темы НИР	**6**	**6**
	Выполнение индивидуального задания:	**314**	**422**
	Согласование сформулированной на первом году обучения гипотезы, постановка цели и задач учебной практики в зависимости от тематики исследования	40	50
	Постановка научной задачи. Выдвижение научной гипотезы. Обобщение и поиск аналога задачи	62	80
	Исследование современного состояния проблемы	50	100
	Проведение эксперимента. Обработка результатов и составление отчета	70	100
	Формулирование выводов и рекомендаций по конечным результатам исследования	30	30
	Подготовка научной статьи для публикации в сборнике научных трудов и тезиса доклада на конференции	30	30
	Оформление и защита отчета по результатам прохождения учебной практики (научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)	32	32
	Всего	**324**	**432**
	ИТОГО	**648**	**648**

АННОТАЦИИ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ
Б2.О.02 (П) ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА
(НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА)

Производственная практика (научно-исследовательская работа) является частью второго блока «Практика» программы магистратуры направления подготовки 54.04.01 «Дизайн» направленность (профиль): «Создание и выпуск игрового продукта» и относится к обязательной части программы. Производственная практика (научно-исследовательская работа) направлена на приобретение обучающимся опыта сбора и обработки научного материала, проведения исследования с использованием соответствующих научно-обоснованных методов, развитие способности оценивать теоретические положения и действующую методологию в области игрового продукта.

Цель: расширение профессиональных знаний, получаемых магистрами в процессе обучения, формирование практических умений и навыков ведения самостоятельной научно-исследовательской работы.

Задачи:

- обеспечение становления профессионального научно-исследовательского мышления

магистрантов, формирование четкого представления об основных профессиональных задачах,способах их решения;

- самостоятельное формулирование и решение задач, возникающих в ходе научно-исследовательской деятельности и требующих углубленных профессиональных знаний;

- самостоятельный критический анализ и оценка современных научных достижений, генерирование новых идей при решении исследовательских и практических задач, в том числе вмеждисциплинарных областях;

- умение проектировать и осуществлять комплексные исследования, в том числе междисциплинарные, на основе целостного системного научного мировоззрения с использованием в области истории и философии науки.

Производственная практика (научно-исследовательская работа) направлена на формирование следующих компетенций выпускника: УК-1; УК-2; ОПК-2; ПК-1.

Производственная практика проводится в третьем семестре.

Продолжительность производственной практики – 4 недели, трудоемкость – 6 зачетных единиц, 216 часа, форма контроля – зачет с оценкой.

Ведущие преподаватели – преподаватели выпускающей кафедры дизайна.

Краткое содержание практики:

Наименование раздела	**Содержание этапов практики**	**Объем, часов**
Вводный инструктаж	Организационное собрание, составление индивидуального плана работы по прохождению НИР в зависимости от тематики исследования. Инструктаж по технике безопасности.	4 (ауд
Предпроектные исследования	Уточнение рабочих понятий и конкретизация последующих этапов работы: сбор материала, его анализ и обработка. Определение методов исследования и проектирования. Исследование производственных условий, материально-технической базы иоборудования предприятия. Составление библиографического списка источников для поиска информации с целю выполнения практической части исследования	20

Аналитический раздел Оценка результатов	Изучение научных источников по теме исследования, предварительная обработка полученной информации, исходя из цели и задач исследования	40
	Анализ полученных данных и обобщение результатов	32
	Выработка самостоятельной точки зрения и ее обоснование	14
	Разработка авторских концепций проектных решений; формулировка выводов и рекомендаций по дальнейшие исследования	48
Подготовка презентации и защита	Подготовка научной статьи для публикации в сборнике научных трудов и тезиса доклада на конференции	48
	Подготовка презентации доклада	10
	ИТОГО	**216**

АННОТАЦИИ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ Б2.О.03 (П) ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА (ПРОЕКТНАЯ ПРАКТИКА)

Производственная практика (проектная практика) является частью блока 2 «Практика» программы магистратуры направления подготовки 54.04.01 «Дизайн» направленность (профиль) «Создание и выпуск игрового продукта» и относится к обязательной части программы. Производственная практика (проектная практика) представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку обучающихся.

Цель: формирование у обучающихся навыков и опыта самостоятельной проектной деятельности и руководства разработкой дизайн-проектов в области гейм-дизайна, проектнойи рабочей документации.

Задачи:

– ознакомление студента с составом проектной документации, нормативными документамидля разработки проектов и получение навыков работы с ними;

– овладение основными видами предпроектного исследования игровых проектов;

– формирование умений решать основные типы проектных задач в гейм дизайне;

– развитие умений разрабатывать идеи и адекватно воплощать их в визуально-графическиеобразы дизайн-проектов;

– овладение умениями выполнять дизайн-проекты в области игровой индустрии.

Производственная практика направлена на формирование следующих компетенций выпускника: УК-2; УК-3; УК-6; ОПК-3; ПК-1; ПК-2; ПК-3.

Производственная практика проводится на втором курсе в четвертом семестре.

Продолжительность производственной практики – 8 недель, трудоемкость – 12 зачетных единицы, 432 часа, форма контроля – зачет с оценкой.

Ведущие преподаватели – преподаватели выпускающей кафедры дизайна.

Краткое содержание практики:

№	Содержание этапов практики	Кол-во часов
1	Организационная лекция, рекомендации по прохождению практики и оформлению отчетной документации, и защите отчета по практике. Получение консультации у руководителя практики от кафедры. Первичный инструктаж по технике безопасности.	4 (ауд)
2	Знакомство со спецификой деятельности предприятия: организационная структура управления, документация, технология разработки дизайн-проектов в области гейм дизайна. Составление индивидуального плана практики, проектного задания и согласование его с руководителями практики от института и по месту прохождения практики. Выполнение предпроектных исследований. Оценка состояния рынка дизайнерских услуг видеоигрового пространства. Поиск литературы, нормативных документов и обработка полученной информации в рамках проектного задания.	32
3	**Выполнение индивидуального задания**	**396**
3.1	Выполнение эскизного этапа по теме проекта.	112
3.2	Работа над выполнением комплекта проектной документации в соответствии с индивидуальным планом магистра.	112
3.3	Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта проектного решения с руководителем практики. Проектная разработка основ выбранного варианта.	108
3.4	Выводы и рекомендации по дизайнерскому проектированию, полученные в результате выполненного проектного решения.	40
3.5	Оформление и защита отчета по результатам прохождения производственной практики (проектная практика) и получение зачета с оценкой	16
4	Участие в итоговой конференции. Подготовка доклада и презентации по итогам прохождения практики.	8
	Итого	**432**

АННОТАЦИИ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ Б2.В.01(Пд) ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА (ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА)

Производственная практика (преддипломная) является частью второго блока «Практика» программы магистратуры направления подготовки 54.04.01 «Дизайн» направленность (профиль): «Создание и выпуск игрового продукта», относится к Блоку 2. Практики, части программы, формируемой участниками образовательных отношений, и представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку обучающихся и определяет направленность (профиль) программы.

Цель:

- сбор и аналитическая обработка данных для подготовки выпускной квалификационнойработы по выбранной теме;
- систематизация, расширение теоретических знаний и приобретение практических навыковсамостоятельной работы в сфере игровой среды;
- формирование и развитие профессионального концептуально-образного мышлениядизайнера.

В соответствии с указанными выше целями преддипломная практика должнарешать следующие задачи.

Задачи:

- формирование умений проводить предпроектные исследования в области теории ипрактики дизайна;

- представлять результаты исследовательской работы в форме докладов на научно-практических конференциях и научных публикаций;

- овладение умениями выполнять дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации, гейм дизайна и коммуникации;

- освоение технологии проектирования, принципов, методов и приемов работы над дизайн-проектами, организации процесса проектирования.

Для успешного прохождения производственной практики (преддипломной практики) студентам необходимо хорошее знание разделов следующих дисциплин: «Информационные и инновационные технологии в науке и образовании», «Гейм-дизайн», «Управление игровым проектом», «Продвижение игрового проекта», «Визуальный дизайн», «Игровой движок»,
«Продюсирование».

Практика направлена на формирование следующих компетенций выпускника: УК-2; УК-3; УК-6; ПК-1; ПК-2; ПК-3.

Практика проводится на третьем курсе в 5 семестре

Продолжительность практики – 8 недель, трудоемкость – 12 зачетных единицы, 432 часа,форма контроля – зачет с оценкой.

Ведущие преподаватели – преподаватели выпускающей кафедры дизайна.

Краткое содержание практики:

№	Содержание этапов практики	Кол-во часов
1	Утверждение темы НИР. Составление индивидуального плана работы по прохождению преддипломной практики.	4 (ауд.)
2	Ознакомление с особенностями производственного процесса организации, в которой магистрант проходит преддипломную практику (правила внутреннего распорядка, структура предприятия, должностные обязанности дизайнера на предприятии)	8
3	Распределение по рабочим местам, ознакомление с должностными обязанностями, ознакомление с нормативными документами организации. Ознакомление с техникой безопасности.	8
4	Изучение технического задания	8
5	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 видеоигровым продуктом.	80
6	**Выполнение индивидуального задания**	**324**
6.1	Утверждение концептуального решения проекта	16
6.2	Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта проектного решения с руководителем практики	8

№	Содержание этапов практики	Кол-во часов
6.3	Детальная проектная разработка основ выбранного варианта. Составление документации по дизайну видеоигры (диздок), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры.	32
6.4	Создать прототип видеоигры в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах	36
6.5	Использовать программное обеспечение (игровой движок) производит готовый контент дизайна видеоигры	16
6.6	Эскизный поиск проектного решения	48
6.7	3d-визуализация.	48
6.8	Экспозиционная часть проекта	48
6.9	Подготовка научной статьи для публикации в сборнике научных трудов и тезиса доклада на конференции	48
6.10	Оформление и защита отчета по результатам прохождения производственной практики (преддипломной практики) и получение зачета с оценкой	16
7	Участие в итоговой конференции. Подготовка доклада и презентации по итогам прохождения практики.	8
	Итого	**432**