Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 13.02.2024 15:57:54
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

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

УТВЕРЖДАЮ

Ректор _____ С.С. Юров

«16» февраля 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Б2.О.03(П) ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ
(ПРОЕКТНАЯ ПРАКТИКА)

Для направления подготовки
54.04.01 «Дизайн»
(уровень магистратуры)

Тип задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Создание и выпуск игрового продукта»

Форма обучения:
очная, очно-заочная

Москва – 2023

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

«29» января 2023г. _____ /Т.Н. Михалина /
(подпись)

Рецензент:
Андросова Э.М. – кандидат культурологии, доцент, заведующая кафедрой дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

«29» января 2023г. _____ /Э.М. Андросова /
(подпись)

Программа производственной практики (проектная практика) разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.04.01Дизайн (уровень магистратура), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1004 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ _____ / В.В. Самсонова/
(подпись)

Заведующая кафедрой _____ /Э.М. Андросова/
разработчика РПД (подпись)

Рассмотрено и одобрено на заседания кафедры дизайна

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» января 2023 г.

Аннотация программы практики

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, проектной и 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 четвертого семестра

Продолжительность практики –8 недель в четвертом семестре, трудоемкость –12 зачетных единицы, 432 часа, 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: проектная.

Способы проведения практики стационарная.

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

УК-2 - способен управлять проектом навсех этапах его жизненного цикла;

УК-3 – способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели;

УК-6 - способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

ОПК-3 – способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели

ПК – 1 – способен проводить анализ проблем разработки, проектирования и создания видеоигровой продукции

ПК – 2 - способен разрабатывать рекомендации, на основе проведенного анализа, а также современных требований к разработке, проектированию и созданию видеоигровой продукции, для повышения конкурентоспособности продукта

ПК- 3- способен разрабатывать стратегию и руководить производством видеоигрового продукта, с учетом требований безопасности, эргономики, конкурентоспособности

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 (проектной практике)

Код и наименование компетенции	**Индикаторы достижения компетенции**	**Планируемые результаты обучения по практике**
	Универсальные компетенции	
УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	**УК -2.1.** Выстраивает этапы работы над проектом с учетом последовательности их реализации, определяет проблему, на решение которой направлен проект, грамотно формулирует цель проекта	**Знать:** принципы проектного подхода, этапы жизненного цикла проекта, основы целепологания и постановки задач, структуру проекта и последовательность этапов реализации **Уметь:** формулировать проблематику исходя из целей проекта, формировать последовательную структуру проекта **Владеть:** способностью формировать цель, задачи проекта и на их основе последовательно выстраивать реализацию этапов проекта
УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	**УК-3.1.** Демонстрирует умение организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения.	**Знать:** задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства **Уметь:** распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками **Владеть:** навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников
УК-6. Способен определятьи реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.	**УК-6.1.** Применять рефлексивные методы в процессе оценки разнообразных ресурсов, используемых для решения задач самоорганизации и саморазвития.	**Знать:** методы оценивания ресурсного обеспечения **Уметь:** применять методы рефлексии при решении задач самоорганизации и саморазвития **Владеть:** методологией оценивания ресурсов самоорганизации и саморазвития
	Общепрофессиональные компетенции	
ОПК-3. способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную	**ОПК-3.1.** Разрабатывает концептуальную проектную идею, визуализируя образ проектируемой системы в целом и ее составляющих с	**Знать:** методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение **Уметь:** разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
стратегию для достижения поставленной цели	помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ **Владеть:** навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ
	ОПК-3.2. Научно обосновывает свои креативные идеии предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека.	**Знать:** принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта **Уметь:** выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию **Владеть:** способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека
Профессиональные компетенции		
ПК -1. способен проводить анализ проблем разработки, проектирования и создания видеоигровой продукции	**ПК-1.1.** Разрабатывает алгоритм, формирует необходимые критерии, разработка методики социологических исследований по эргономике, требований к видеоигровой продукции, ее параметров	**Знать:** современные методики и алгоритмы для создания видеоигровой продукции **Уметь:** выполнять необходимые критерии по разработке методики социологических исследований к видеоигровой продукции и ее параметров **Владеть:** способностью анализировать проблемы при разработке, проектировании и создании видеоигровой продукции
	ПК-1.2. Организует сбор и исследование научно-технической информации в области эргономики, безопасности и дизайна видеоигровой продукции	**Знать:** способы и методы поиска необходимой информации в области видеоигровой продукции **Уметь:** организовывать сбор информации для разработки и создания видеоигровой продукции **Владеть:** навыком поиска необходимой научно-технической информации для обобщения результатов анализа
	ПК-1.3. Обеспечивает практическое применение результатов исследований при разработке технической документации к видеоигровой продукции	**Знать:** научные основы разработки исследований, технической документации, методы проектирования, правила разработки и оформления результатов исследований **Уметь:** разрабатывать новые и пересматривать результаты исследований, технические документы по созданию к видеоигровой продукции **Владеть:** навыкам разработки исследований и технической документации по регулировании качества создания видеоигровой продукции
ПК-2. способность разрабатывать рекомендации, на основе проведенного анализа, а также	**ПК-2.1.** Применяет результат исследований и разработок, обеспечение практической реализации этих результатов при разработки	**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

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
современных требований к разработке, проектированию и созданию видеоигровой продукции, для повышения конкурентоспособности продукта	технической спецификации к видеоигровой продукции	**Уметь**: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами **Владеть**: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна
	ПК-2.2. Создает прототип видеоигровой продукции в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах	**Знать:** методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях **Уметь:** создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях **Владеть:** методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях
	ПК -2.3. Проводит вертикальный срез(vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигровой продукции, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс	**Знать**: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне **Уметь**: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами **Владеть**: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке
ПК-3. способность разрабатывать стратегию и руководить производством видеоигрового продукта, с учетом требований безопасности, эргономики, конкурентоспособности.	**ПК-3.1.** Руководит производством готового контента видеоигровой продукции (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. Руководит подготовкой готового видеоигрового продукта 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 геймдизайна видеоигры

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	ПК-3.3. Проводит анализ на соответствие требований, предъявляемых заказчиками к готовому видеоигровому продукту	**Знать:** приемы и методы представления и обоснования результатов готового продукта и правила составления обзоров и отчетов по результатам проводимых исследований **Уметь:** демонстрировать анализ результатов теоретических исследований и представлять их к защите, формулировать выводы и рекомендации **Владеть:** навыком обобщения результатов, формулирования выводов и рекомендаций исследования игрового проекта

3. Место практики в структуре образовательной программы

Программа производственной практики (проектной практики) разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн профиль «Создание и выпуск игрового продукта» относится к обязательной части Блока 2 «Практика».

Практика, как составная часть учебного процесса, неразрывно связана со всеми дисциплинами теоретического обучения студента в ВУЗе и базируется на дисциплинах таких как: История и теория искусств и дизайна, Информационные и инновационные технологии в науке и образовании, Научно-исследовательский семинар, Гейм-дизайн, Управление игровым проектом, Продвижение игрового проекта, Визуальный дизайн, Игровой движок, Продюсирование.

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»).

Время проведения практики – очная форма обучения – 4 семестр 2 курса.

Прохождение практики обеспечит формирование у обучающихся вышеуказанных общепрофессиональных 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 (проектной практики) по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профиль «Создание и выпуск игрового продукта» составляет 12 зачетных единицы или 432 часа (таблица 2).

Таблица 2 -Трудоемкость производственной практики

Зачетных единиц	Трудоемкость, часов		
	Всего	Самостоятельная работа	Аудиторная работа
12	432	428	4

5. Содержание и формы отчетности по практике

5.1. Содержание практики

В таблице 3 представлено содержание производственной практики (проектной практики) по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профиль «Создание и выпуск игрового продукта».

Таблица 3 - Содержание производственной практики (проектной 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**

5.2. Формы отчетности по практике

Во время прохождения практики студент последовательно выполняет задания согласно программе практики и индивидуальных зданий, 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;
– приложения (при их наличии).

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 производственной практике (проектной)

(Приложение1)

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. Арбатский, И. В. Шрифт и массмедиа: учебное пособие для студентов высших учебных 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

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

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. Чувиков 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
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
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=222115&sr=1
6. Стельмашонок Н. В. Монументально-декоративное искусство в интерьере: учебное пособие. Минск: РИПО, 2015.
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=463344&sr=1
7. Янковская Ю. С. Архитектурно-средовой объект: образ и морфология: учебное пособие. Екатеринбург: Архитектон, 2012.
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=222115&sr=1

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

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

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 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.

В ходе осуществления учебной практики магистранту целесообразно обеспечить доступ к необходимой информации для ведения самостоятельной научной работы, выбора темы, структуры магистерской работы и составления отчета.

Защита отчетов о прохождении учебной практики должна проводиться в аудитории, обеспеченной мультимедийным оборудованием.

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).

Приложение 1

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

Б2.О.03(П) ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПРОЕКТНАЯ ПРАКТИКА)

Для направления подготовки
54.04.01 «Дизайн»
(уровень магистратуры)

Тип задач профессиональной деятельности:
проектный

«Создание и выпуск игрового продукта»

Форма обучения:
очная, очно-заочная

Москва – 2023

Перечень компетенций с указанием планируемых результатов обучения в процессе освоения производственной практики (проектной практики)

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

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
Универсальные компетенции			
Разработка и реализация проектов	**УК-2.** Способен управлять проектомна всех этапах его жизненного цикла	**УК -2.1.** Выстраивает этапы работы над проектом с учетом последовательности их реализации, определяет проблему, на решение которой направлен проект, грамотно формулирует цель проекта	**Знать:** принципы проектного подхода, этапы жизненного цикла проекта, основы целеполагания и постановки задач, структуру проекта и последовательность этапов реализации **Уметь:** формулировать проблематику исходя из целей проекта, формировать последовательную структуру проекта **Владеть:** способностью формировать цель, задачи проекта и на их основе последовательно выстраивать реализацию этапов проекта
Командная работа илидерство	**УК-3.** Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командуюстратегию для достижения поставленнойцели	**УК-3.1.** Демонстрирует умение организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения.	**Знать:** задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства **Уметь:** распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками **Владеть:** навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников
Самоорганизация исаморазвитие (в томчисле здоровьесбережение)	**УК-6.** Способен определятьи реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.	**УК-6.1.** Применять рефлексивные методы в процессе оценки разнообразных ресурсов, используемых для решения задач самоорганизации и саморазвития.	**Знать:** методы оценивания ресурсного обеспечения **Уметь:** применять методы рефлексии при решении задач самоорганизации и саморазвития **Владеть:** методологией оценивания ресурсов самоорганизации и саморазвития

Общепрофессиональные компетенции			
Проектная деятельность	**ОПК-3.** способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	**ОПК-3.1.** Разрабатывает концептуальную проектную идею, визуализируя образ проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	**Знать:** методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение **Уметь:** разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ **Владеть:** навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ
		ОПК-3.2. Научно обосновывает свои креативные идеии предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека.	**Знать:** принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта **Уметь:** выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию **Владеть:** способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека
Профессиональные компетенции			
Проведение исследований в области видеоигр	**ПК -1**. способен проводить анализ проблем разработки, проектирования и создания видеоигровой продукции	**ПК-1.1.** Разрабатывает алгоритм, формирует необходимые критерии, разработка методики социологических исследований по эргономике, требований к видеоигровой продукции, ее параметров	**Знать:** современные методики и алгоритмы для создания видеоигровой продукции **Уметь:** выполнять необходимые критерии по разработке методики социологических исследований к видеоигровой продукции и ее параметров **Владеть:** способностью анализировать проблемы при разработке, проектировании и создании видеоигровой продукции

		ПК-1.2. Организует сбор и исследование научно-технической информации в области эргономики, безопасности и дизайна видеоигровой продукции	**Знать:** способы и методы поиска необходимой информации в области видеоигровой продукции **Уметь:** организовывать сбор информации для разработки и создания видеоигровой продукции **Владеть:** навыком поиска необходимой научно-технической информации для обобщения результатов анализа
		ПК-1.3. Обеспечивает практическое применение результатов исследований при разработке технической документации к видеоигровой продукции	**Знать:** научные основы разработки исследований, технической документации, методы проектирования, правила разработки и оформления результатов исследований **Уметь:** разрабатывать новые и пересматривать результаты исследований, технические документы по созданию к видеоигровой продукции **Владеть:** навыкам разработки исследований и технической документации по регулировании качества создания видеоигровой продукции
Разработка требований к разработке дизайна, контента и производства видеоигр	**ПК-2.** способность разрабатывать рекомендации, на основе проведенного анализа, а также современных требований к разработке, проектированию и созданию видеоигровой продукции, для повышения конкурентоспособности продукта	**ПК-2.1.** Применяет результат исследований и разработок, обеспечение практической реализации этих результатов при разработки технической спецификации к видеоигровой продукции	**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 **Уметь**: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами **Владеть**: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна
		ПК-2.2. Создает прототип видеоигровой продукции в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах	**Знать:** методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например,

			экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях **Уметь:** создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях **Владеть:** методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях
		ПК -2.3. Проводит вертикальный срез(vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигровой продукции, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс	**Знать**: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне **Уметь:** проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами **Владеть**: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке
Организация и проведение работ по производству и продвижению на рынок видеоигровой продукции	**ПК-3.** способность разрабатывать стратегию и руководить производством видеоигрового продукта, с учетом требований безопасности, эргономики, конкурентоспособности.	**ПК-3.1.** Руководит производством готового контента видеоигровой продукции (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. Руководит подготовкой готового видеоигрового продукта 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 геймдизайна видеоигры
		ПК-3.3. Проводит анализ на соответствие требований, предъявляемых заказчиками к готовому видеоигровому продукту	**Знать:** приемы и методы представления и обоснования результатов готового продукта и правила составления обзоров и отчетов по результатам проводимых исследований **Уметь:** демонстрировать анализ результатов теоретических исследований и представлять их к защите, формулировать выводы и рекомендации **Владеть:** навыком обобщения результатов, формулирования выводов и рекомендаций исследования игрового проекта

Описание показателей и критериев оценивания результатов прохождения производственной практики (проектной практики)

Описание показателей и критериев оценивания результатов прохождения производственной практики (проектной практики) представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Показатели и критерии оценивания результатов прохождения практики

Код компетенций	**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-2 УК-3 УК-6 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие звания	Написание исследовательской части отчета по практике 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).

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, полученных в процессе прохождения производственной практики (проектной практики)

Примерное контрольное задание для текущего контроля

В соответствии с планом работы, магистранту необходимо собрать материалы и оформить исследовательскую часть отчета по практике.

Исследовательская часть отчета должна включать следующие разделы:

Введение должно отражать:

- краткое описание и актуальность темы исследования;
- цели производственной практики (проектной практики);
- задачи, решение которых обеспечивает достижение целей, последовательность их выполнения.

Содержательная часть отчета должна включать следующие разделы**:**

- характеристика организации (места прохождения практики) с описанием миссии, цели и задач, сферы деятельности, организационной структуры, технологии работы. В разделе необходимо дать всестороннее описание предприятия по перечисленным пунктам. Исходными данными являются: информация руководителя практики от предприятия, интернет-ресурсы, собственные наблюдения.
- описание профессиональных задач, решаемых магистрантом на практике (в соответствии с целями и задачами программы практики и индивидуальным заданием);
- анализ состава рынка: поставщиков и потребителей услуг видеоигрового продукта;
- особенности структуры рынка игровой индустрии;
- ключевые направления развития рынка дизайна в сегменте видеоигрового продукта;
- нормативные материалы, используемые при проектировании видеоигровых продуктов;
- исследования актуальности темы, формулировку задач для дальнейшей работы;
- 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;
- исследование аналогов и прототипов средовых объектов в отечественной и зарубежной практике.

Разработка дизайн-проекта, содержащего описание индивидуального задания и хода его выполнения.

Выполненное индивидуальное задание (проектная часть отчета) должно содержать:

Поиск авторской идеи для проектирования видеоигрового продукта

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

Разработка дизайн-концепции проекта

В разделе необходимо написать и графически оформить концепцию проекта (основная идея): что проектируется, каковы функции объекта, какова художественная идея, в чем состоит практическая ценность объекта (какие проблемы будут решены).

Эскизный этап

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

Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта проектного решения

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

функционально-планировочную структуру объекта. Перечень основных функциональных зон объекта, характерных помещений с указанием площадей.

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

Анализ и оценка результатов проектной деятельности

Сформулировать выводы и рекомендации по конечным результатам дизайн-проектирования.

Заключение включает:

- краткое описание результатов проектной деятельности на производстве и их значимости для дальнейшей работы над проектом;
- получение отзыва от руководителя научно-исследовательской работы;
- подготовка отчета;
- подготовка презентации;
- защита отчета.

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.

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, полученных в процессе прохождения производственной практики (проектной практики)

Промежуточная аттестация по производственной практике (проектной практике) проводится с целью выявления соответствия уровня теоретических знаний, практических умений и навыков требованиям ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 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 норм контроля 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 объёме выполнившие программу практики, и в указанные сроки, представившие всю отчётную документацию.

Защита практики представляет собой устный отчёт 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.