

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 18.10.2022 15:23:32
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

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

УТВЕРЖДАЮ
Ректор 
от « 18 » февраля 2021 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

Б2.О.03(ПД) «ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА»

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

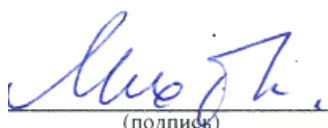
«20» января 2021 г.



/И.В. Шичков/

_____ (подпись)

«20» января 2021 г.



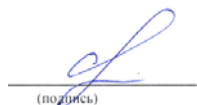
/Т.Н. Михалина/

_____ (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

_____ (подпись)

Заведующая кафедрой
разработчика РПД



/ Е.А. Дубоносова /

_____ (подпись)

Рассмотрено и одобрено на заседания кафедры дизайна

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

Аннотация программы практики

Производственная практика (преддипломная) является частью второго блока программы прикладного бакалавриата 54.03.01 Дизайн и относится к обязательной части программы.

Производственная практика (преддипломная) — это углубленная профессионально-практическая подготовка обучающихся в области дизайна, направленная на подготовку бакалавров к выполнению выпускной квалификационной работы.

В ходе практики, обучающиеся приобретают практические навыки по проектному виду профессиональной деятельности в области дизайна, в том числе и для выполнения выпускной квалификационной работы.

Цель производственной практики (преддипломной): закрепление теоретических знаний и сбор материала для выполнения выпускной квалификационной работы.

Задачи производственной практики:

- закрепление знаний и навыков, полученных при теоретическом обучении;
- овладение опытом работы с конкретным иллюстративным материалом, фильмами, эпизодами и\ или сценами;
- сбор необходимых материалов и документов для выполнения выпускной квалификационной работы;
- формирование профессиональной позиции обучающегося, его мировоззрения, стиля поведения, освоение профессиональной этики;
- приобретение навыков корпоративной работы в составе группы иллюстраторов, аниматоров и других специалистов;
- подготовка и защита отчета по производственной практике (преддипломной).

Тип производственной практики:

- преддипломная

Производственная практика (преддипломная) проводится стационарным способом.

Производственная практика (преддипломная) базируется на знании следующих дисциплин ОПОП: Алгоритмы в 3-D графике, Визуальное программирование, Компьютерные технологии, Теория и практика монтажа, Маркетинг проекта, Экономика, Экспозиционный дизайн.

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

Общая трудоемкость производственной (преддипломной) практики составляет 21 зачетную единицу, 756 часов.

Производственная (преддипломная) практика проводится на 4 курсе в 8 семестре, продолжительностью 14 недель.

Программой производственной (преддипломной) практики предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета, с оценкой в 8 семестре, включающего защиту отчета по практике.

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

1. ВИД ПРАКТИКИ, СПОСОБ И ФОРМА ЕЕ ПРОВЕДЕНИЯ

Вид практики: производственная практика (преддипломная)

Способы проведения практики стационарная, выездная

Форма проведения практики: дискретно — путем выделения в календарном учебном графике непрерывного периода учебного времени для проведения каждого вида 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-1 - способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;

ОПК-2 - способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях;

ОПК-3 - способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

ОПК-4 - способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;

ОПК-5 - способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях;

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;

ПК-3 – способен организовывать деятельность специалистов и осуществлять авторский контроль 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 профессиональной образовательной программы, формируются в соответствии с картами компетенций ОПОП (таблица 1).

Таблица 1 - Планируемые результаты обучения по производственной практике (преддипломной)

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
Универсальные компетенции		
<p>УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>УК-1.2. Использует системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>Знать: системный подход для решения поставленных задач Уметь: применять системный подход для решения поставленных задач Владеть: навыком применения системного подхода для решения поставленных задач</p>
<p>УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p>	<p>УК-3.2. Взаимодействует с другими членами команды для достижения поставленной задачи</p>	<p>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</p>
<p>УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах</p>	<p>УК-5.3. Демонстрирует понимание особенностей межкультурного взаимодействия, обусловленных различием этических, религиозных и ценностных систем представителей различных этносов и конфессий</p>	<p>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</p>
<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</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		условий жизнедеятельности и сохранения природной среды
Общепрофессиональные компетенции		
<p>ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>ОПК-1.1. Применяет знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности</p>	<p>Знать: способы и методы применения в профессиональной деятельности знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна Уметь: применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности Владеть: навыком применения знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности</p>
<p>ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>ОПК-2.2. Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p>
<p>ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические</p>	<p>ОПК-3.2. Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>Знать: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Уметь: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Владеть: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
<p>потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>		
<p>ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>ОПК-4.2. Анализирует варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>ОПК-4.3. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных</p>	<p>Знать: способы анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Владеть: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>Знать: оптимальные решения и практику применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	<p>предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики</p>	<p>пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики Владеть: навыком разработки и практикой применения оптимальных решений линейно - конструктивного построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>
<p>ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>ОПК-5.2. Демонстрирует знания по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>Знать: технологию организации, проведения и участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях Уметь: применять на практике знания по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях Владеть: знаниями и навыками по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>
<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>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
Профессиональные компетенции		
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	<p>Знать: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>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</p> <p>Владеть: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>
	ПК-1.2. Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	<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</p> <p>Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-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>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		<p>графике Владеть: навыком адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания 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>
	<p>ПК-2.2. Осуществляет визуализацию проекта эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике посредством использования специализированного программного обеспечения</p>	<p>Знать: основы компьютерной графики, основы композиции, цвета и света; физические, химические и математические причины возникновения природных явлений; специализированное программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: использовать специализированное программное обеспечение для визуализации эффекта; вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение Владеть: навыком визуализации проекта эффекта в анимационном кино и компьютерной графике посредством использования специализированного программного обеспечения</p>
	<p>ПК-2.3. Проводит предварительную сборку элементов визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта</p>	<p>Знать: основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; программное обеспечение для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером Уметь: выбирать и применять методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: способностью выполнять предварительную сборку элементов</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта
ПК-3. Способен организовывать деятельность специалистов и осуществлять авторский контроль по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК–3.1. Проводит подбор примеров (референсов) и постановку задач специалистам по работе над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: способы сбора примеров (референсов); основы менеджмента и продюсирования Уметь: формулировать и раскрывать детали задачи, оценивать уровень профессиональных знаний, умений и навыков специалистов, осуществлять контроль за ходом работ над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком подбора примеров (референсов) и постановки задач специалистам по работе над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК–3.2. Создает эталонное художественно-техническое решение визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга, композиции, цвета и света; программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: разрабатывать эталонное художественно-технические решения для производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком разработки эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-3.3. Определяет сроки разработки художественно-технического решения и создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: процессы управления и оценочные показатели выполнения разработки художественно-технического решения и создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике по срокам Уметь: оценивать и контролировать сроки разработки художественно-технического решения и создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком определять сроки разработки художественно-технического решения и создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	ПК-3.4. Выполняет выбор средств контроля качества визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	<p>Знать: методы, средства и критерии оценки качества визуального эффекта, факторы художественных и технических несоответствий в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Уметь: выбирать и применять методы и средства контроля, оценивать качество соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта</p> <p>Владеть: навыком выбора средств контроля качества визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>

3. МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Программа «Производственная практика» (преддипломная) разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн и является частью Блока 2 «Практики».

Производственная практика (преддипломная) является необходимым этапом формирования у обучающихся требуемых компетенций. Ее ценность заключается в приобретении новых и закреплении уже полученных знаний в условиях реального производства. Производственная практика (преддипломная) является завершающим этапом формирования проектной культуры будущего дизайнера.

Программа производственной практики (преддипломной) составлена с учетом требований федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень высшего образования Бакалавриат), утвержденного Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (от 13.08.2020 №1015).

Требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента:

Производственная практика (преддипломная), как составная часть учебного процесса, неразрывно связана со всеми дисциплинами теоретического обучения студента в ВУЗе и базируется на изучении таких дисциплин, как Алгоритмы в 3-D графике, Визуальное программирование, Компьютерные технологии, Теория и практика монтажа, Маркетинг проекта, Экономика, Экспозиционный дизайн.

Блок 2 основной образовательной программы бакалавриата «Практики» является обязательным и представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку обучающихся.

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, анимационные студии и т.п.

Тема производственной практики (преддипломной) может быть предложена заинтересованной стороной, и может служить материалом для дальнейшего проектирования на стадии дипломного и рабочего проекта. На рабочем месте обучающийся должен получить определенные практические навыки выполнения конкретной работы в области дизайна.

Время проведения практики – 8 семестр.

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 (преддипломной) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль «Моушн-дизайн») составляет 14 недель или 21 зачетных единицы или 756 часов (таблица 2).

Таблица 2 -Трудоемкость производственной (преддипломной) практики

Зачетных единиц	Трудоемкость, часов		
	Всего	Аудиторная работа	Самостоятельная работа
21	756	4	752

5. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

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

Таблица 3 – Содержание производственной (преддипломной) практики

Код формируемых компетенций	Содержание практики	Объем, часов	Формы текущего контроля
Первый этап формирования компетенции			
УК-1 УК-3 УК-5 УК-8 ОПК-1 ОПК-2 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-5 ОПК-6 ПК-1 ПК-2 ПК-3	1. Организационная деятельность		
	1.1 Участие во вводной конференции (задачи, содержание и организация практики). Ознакомление с правилами внутреннего распорядка и со структурой предприятия	2 (ауд)	Собеседование
	1.2 Методические рекомендации по оформлению отчетной документации по практике. Разработка индивидуального плана работы. Распределение по рабочим местам, ознакомление с должностными обязанностями на предприятии.	2 (ауд)	Индивидуальный план работы студента
	Всего	4	
	2. Исследовательская работа		
	2.1 Изучение проектной и нормативной документации для разрабатываемого визуального эффекта. Изучение аналогов и прототипов	8	Составление списка литературы
2.2 Предпроектный анализ: - изучение примеров для реализации художественно-технических решений в отечественной и зарубежной практике; - поиск, сбор и изучение аналогов и референсов, используемых при разработке визуальных эффектов; - обследование, знакомство с ситуацией,	30	Подготовка первого теоретического раздела отчета	

	актуальность темы, выяснение их положительных и отрицательных качеств, формулировка прямых задач для дальнейшей работы при участии руководителя практики; - изучение особенностей визуальных эффектов; - историческое исследование: проводится для изучения внутренних особенностей, которые могут быть использованы для сохранения и придания неповторимости, оригинальности, воплощения традиций, связанных с визуальными эффектами.		
	<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>	2	<i>Просмотр первого раздела отчета</i>
	Всего	40	
Второй этап формирования компетенции			
УК-1 УК-3 УК-5 УК-8 ОПК-1 ОПК-2 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-5 ОПК-6 ПК-1 ПК-2 ПК-3	3. Проектная работа		
	3.1 Ознакомление с общими сведениями о проекте, составление тематических и стилистических референсов	28	Первые концепт-идеи
	3.2 Утверждение концептуального решения проекта	4	Утверждение финальной идеи
	3.3 Эскизный поиск проектного решения	30	Эскизы
	3.4 Сравнительный анализ вариантов и выбор основного варианта проектного решения с руководителем практики	8	Составление аналитической части исследования
	3.5 Детальная проектная разработка основ выбранного варианта.	500	Проектная разработка, подготовка второго раздела отчета
	3.6 Компоновка презентации проекта	110	Подготовка иллюстративного ряда, законченной анимации
	<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>	2	<i>Просмотр второго раздела отчета</i>
	Всего	682	
	4. Итоговый раздел		
	4.1 Подготовка отчета по производственной (преддипломной) практике	30	Отчет по практике, его защита
	Всего	30	
	ИТОГО	756	

6. 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 ПРЕДДИПЛОМНОЙ ПРАКТИКЕ (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. 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. 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»

Электронная библиотека: www.biblioclub.ru

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1	Новости промышленного дизайна	www.idi.ru
2	Первый в рунете ресурс о промышленном дизайне	www.designet.ru
3	Среда обитания: дизайн, стили, библиотека по дизайну	www.sreda.boom.ru
4	Форма: архитектура и дизайн для тех, кто понимает	www.forma.spb.ru
5	Искусство кино	www.kinoart.ru
6	Российский дизайнерский форум	www.deforum.ru
7	Сеанс	www.seance.ru
8	Журнал о графическом дизайне	www.kak.ru
9	Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS	www.demiart.ru
10	Библиотеки	www.junior3d.ru/models.html
11	Электронная библиотека	www.biblioclub.ru
12	Модный журнал о дизайне и культуре	www.hypebeast.com
13	Блог про веб-дизайн	www.design-mania.ru
14	Блог о веб-дизайне	www.designonstop.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 производственной (преддипломной) практики является материально-техническая база сторонних организаций, в том числе: проектные институты, авторские дизайн-мастерские, дизайн-студии, бюро, издательства, рекламные агентства, творческие мастерские крупных дизайнеров и др., 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. 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 дисциплине (модулю)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ**

Б2.О.03(ПД) «ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА»

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
Универсальные компетенции			
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

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
Безопасность жизнедеятельности	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	УК-8.1. Применяет теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды	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
Общепрофессиональные компетенции			
Профессиональная ориентация	ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1. Применяет знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности	Знать: способы и методы применения в профессиональной деятельности знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна Уметь: применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности Владеть: навыком применения знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности
Научные исследования	ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований;	ОПК-2.2. Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях	Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях		Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях
Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.2. Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знать: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Уметь: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Владеть: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные	ОПК-4.2. Анализирует варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры	Знать: способы анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
	предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна	коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Владеть: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна
		ОПК-4.3. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений	Знать: оптимальные решения и практику применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды,

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		<p>архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики</p>	<p>объектов ландшафтного дизайна Уметь: применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики Владеть: навыком разработки и практикой применения оптимальных решений линейно - конструктивного построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>
<p>Организаторская деятельность</p>	<p>ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>ОПК-5.2. Демонстрирует знания по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>Знать: технологию организации, проведения и участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях Уметь: применять на практике знания по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях Владеть: знаниями и навыками по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
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
Профессиональные компетенции			
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 решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	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 художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыками поиска, сбора

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		ПК-1.3. Выполняет адаптацию ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	<p>и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта 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</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>
Художественно-техническая разработка проекта по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Организация и проведение работ по созданию 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	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>

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		<p>ПК-2.2. Осуществляет визуализацию проекта эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике посредством использования специализированного программного обеспечения</p>	<p>Знать: основы компьютерной графики, основы композиции, цвета и света; физические, химические и математические причины возникновения природных явлений; специализированное программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: использовать специализированное программное обеспечение для визуализации эффекта; вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение Владеть: навыком визуализации проекта эффекта в анимационном кино и компьютерной графике посредством использования специализированного программного обеспечения</p>
		<p>ПК-2.3. Проводит предварительную сборку элементов визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта</p>	<p>Знать: основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; программное обеспечение для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером Уметь: выбирать и применять методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: способностью выполнять предварительную сборку элементов визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта</p>
<p>Осуществление контроля и координация деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном</p>	<p>ПК-3. Способен организовывать деятельность специалистов и осуществлять авторский контроль</p>	<p>ПК-3.1. Проводит подбор примеров (референсов) и постановку задач специалистам по работе над визуальным</p>	<p>Знать: способы сбора примеров (референсов); основы менеджмента и продюсирования Уметь: формулировать и раскрывать детали задачи, оценивать уровень профессиональных знаний,</p>

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
кино и компьютерной графике	по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	эффектом в анимационном кино и компьютерной графике	умений и навыков специалистов, осуществлять контроль за ходом работ над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком подбора примеров (референсов) и постановки задач специалистам по работе над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике
		ПК–3.2. Создает эталонное художественно-техническое решение визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга, композиции, цвета и света; программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: разрабатывать эталонные художественно-технические решения для производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком разработки эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
		ПК-3.3. Определяет сроки разработки художественно-технического решения и создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: процессы управления и оценочные показатели выполнения разработки художественно-технического решения и создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике по срокам Уметь: оценивать и контролировать сроки разработки художественно-технического решения и создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком определять сроки разработки художественно-технического решения и создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по практике
		ПК-3.4. Выполняет выбор средств контроля качества визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: методы, средства и критерии оценки качества визуального эффекта, факторы художественных и технических несоответствий в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: выбирать и применять методы и средства контроля, оценивать качество соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта Владеть: навыком выбора средств контроля качества визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике

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-1 ОПК-2 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-5 ОПК-6 ПК-1 ПК-2 ПК-3	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	

Код компетенций	Этапы	Результат обучения (описание результата 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)	
		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 преддипломной 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 прямых 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. Разработка художественно-технического решения

Студент производит поиск наилучшего решения уже сформированной идеи проекта визуального эффекта. Осуществляется выбор и утверждение лучших вариантов.

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

Предоставить презентацию проекта визуального эффекта, это и будет являться результатом всей проектной деятельности студента

3. Графическое исполнение проекта

Выбор типа инструментария в соответствии с заданием. Проработка основных стилеобразующих элементов иллюстрации, персонажа анимации и его характерных движений.

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 литературы.

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 производственной (преддипломной) 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.