

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 28.02.2025 17:24:57
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

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

УТВЕРЖДАЮ
Ректор
от « 21 » ноября 2024 г.
С.С. Юров



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Б2.О.03(ПД) ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА (ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА)

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Цифровой дизайн и веб-проектирование»

Форма обучения:
очная

Москва 2024

Разработчик (и):

Кортович А.В. - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников России;

Шмалько И.С. доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

Рецензент: Островерхова Т.А.– доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Творческого Союза России.

«15» июня 2023 г.



(подпись)

/А.В. Кортович /

«15» июня 2023 г.




(подпись)

/И.С. Шмалько/

Программа производственной практики (преддипломная практика) составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ



(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика
РПД, доцент, кандидат
культурологии



подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 06 от «15» ноября 2024г.

Аннотация программы практики

Производственная практика (преддипломная практика) является частью Блока 2 программы прикладного бакалавриата 54.03.01 Дизайн и относится к обязательной части программы.

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

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

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

Задачи производственной практики (преддипломная практика):

- 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 практика) проводится стационарным способом.

Производственная практика (преддипломная практика) базируется на знании следующих дисциплин ОПОП: Компьютерные технологии, Языки программирования, Проектирование, Дизайн интерфейсов и др.

Производственная практика (преддипломная практика) 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; ОПК-8; ПК-1; ПК-2; ПК-3.

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

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

Программой производственной практики (преддипломная практика) 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 (преддипломная практика), должны быть использованы в дальнейшем в процессе государственной итоговой аттестации.

1. ВИД ПРАКТИКИ, СПОСОБ И ФОРМА ЕЕ ПРОВЕДЕНИЯ

Вид практики: производственная практика

Тип практики: преддипломная практика

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 производственной практики (преддипломная практика) 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;

ОПК-8 - способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации;

ПК-1 – способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии;

ПК-2 – способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования;

ПК-3 – способен проектировать корпоративную айдентику и системы визуальной коммуникации.

Планируемые результаты по прохождению производственной практики (преддипломная практика) - 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 практики (преддипломная практика)

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

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Планируемые результаты обучения по практике |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | различных этносов и конфессий |
| <p>УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов</p> | <p>УК-8.1. Применяет теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды</p> | <p>Знать: теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды Уметь: применять теоретические и практические знания и навыки в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды Владеть: навыком применения теоретических и практических знаний и навыков в бытовой и профессиональной сфере для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности и сохранения природной среды</p> |
| 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> |
| ОПК-3 | ОПК-3.2. | Знать: методику и этапы разработки |

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Планируемые результаты обучения по практике |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>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)</p> | <p>Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> | <p>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> |
| <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>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</p> |

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Планируемые результаты обучения по практике |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>ОПК-4.3. Применяет 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</p> | <p>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-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>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</p> <p>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</p> | <p>Знать: технологию организации, проведения и участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p> <p>Уметь: применять на практике знания по организации, проведению и участию в</p> |

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Планируемые результаты обучения по практике |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | мероприятиях | выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях Владеть: знаниями и навыками по организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях |
| 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 |
| ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации | ОПК-8.1. Понимает теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации | Знать: теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Уметь: при осуществлении профессиональной деятельности учитывать теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Владеть: навыком учета, при осуществлении профессиональной деятельности, теоретических концепций и механизмов практической реализации культурной политики в Российской Федерации |
| Профессиональные компетенции | | |
| ПК-1 Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии | ПК 1.1. Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира | Знать: основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы Уметь: находить формы и образы объектов на основе референсов Владеть: навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне |
| | ПК 1.2. Моделирует и анимирует 2D и 3D цифровые объекты | Знать: 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов Уметь: работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов Владеть: навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания |

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Планируемые результаты обучения по практике |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | цифровых объектов |
| | ПК 1.3 Выполняет монтаж и цветокоррекцию видеоматериалов с созданием визуальных эффектов | Знать: технологию создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции Уметь: применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов Владеть: навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов |
| ПК-2 Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования | ПК 2.1. Определяет группы пользователей интерфейса и проектирует логику работы каждой группы с интерфейсом | Знать: виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных Уметь: анализировать логику работы пользователей интерфейса Владеть: способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом |
| | ПК 2.2. Проектирует структурную схему экранов пользовательского интерфейса, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей с интерфейсом и создает интерактивный прототип | Знать: этапы проектирования пользовательского интерфейса, алгоритм создания интерактивного прототипа Уметь: проектировать структурную схему экранов пользовательского интерфейса Владеть: навыком создания интерактивного прототипа, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей интерфейса |
| | ПК 2.3. Выполняет экспертную оценку интерфейса: анализирует интерфейс на соответствие бизнес-задачам, анализирует качество и полноту отработки пользовательских сценариев | Знать: технические требования к интерфейсной графике; стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система Уметь: выполнять экспертную оценку интерфейса, рассчитывать ожидаемую скорость работы с интерфейсом Владеть: навыком анализа интерфейса на соответствие бизнес-задачам, качества и полноты обработки пользовательских сценариев |
| | ПК 2.4. Разрабатывает сценарии юзабилити-тестирования пользовательского интерфейса и анализирует данные тестирования | Знать: методики разработки пользовательского интерфейса, стандарты и требования в области интерфейсов программного обеспечения, к эргономике системы человек-машина; методы и приемы обработки эмпирических данных Уметь: определять основные объекты юзабилити-тестирования пользовательского интерфейса; разрабатывать задания и методические |

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Планируемые результаты обучения по практике |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | <p>рекомендации по выполнению заданий при тестировании; анализировать данные пользовательского исследования интерфейсов</p> <p>Владеть: навыком разработки сценария юзабилити-тестирования, формирования набора задач для юзабилити-тестирования; способностью анализировать данные тестирования, выявлять проблемы и формулировать выводы</p> |
| | <p>ПК 2.5. Выполняет проектирование и верстку веб-страниц, включая программную микро анимацию</p> | <p>Знать: языки программирования и разметки для разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации</p> <p>Уметь: разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц</p> <p>Владеть: навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов</p> |
| | <p>ПК 2.6. Выполняет экспертную оценку стратегии продвижения информационных ресурсов в соответствии с их особенностями и бизнес целями</p> | <p>Знать: особенности, стратегии и способы продвижения информационных ресурсов в соответствии с их особенностями и бизнес целями</p> <p>Уметь: анализировать и выбирать стратегии продвижения информационных ресурсов в зависимости от целей бизнеса</p> <p>Владеть: способностью оценивать стратегию продвижения информационных ресурсов в соответствии с их особенностями и бизнес целями</p> |
| <p>ПК-3 Способен проектировать корпоративную айдентику и системы визуальной коммуникации</p> | <p>ПК 3.1. Проектирует корпоративную айдентику и адаптирует ее для нужд бизнеса в цифровой среде</p> | <p>Знать: принципы и требования к корпоративной айдентике</p> <p>Уметь: адаптировать корпоративную айдентику в цифровой среде с учетом нужд бизнеса</p> <p>Владеть: способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентику к потребностям бизнеса в цифровой среде</p> |
| | <p>ПК 3.2. Проектирует системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p> | <p>Знать: требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля</p> <p>Уметь: синтезировать набор возможных решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p> <p>Владеть: способностью проектировать системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p> |

3. МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

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

Программа производственной практики (преддипломная практика) 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 практика), как составная часть учебного процесса, неразрывно связана со всеми дисциплинами теоретического обучения студента в ВУЗе и базируется на изучении таких дисциплин, как Цифровой рисунок, Типология дизайна, Компьютерные технологии, Языки программирования, Проектирование, Дизайн интерфейсов.

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 производственной практики (преддипломная практика) – 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 производственной практики (преддипломная практика) могут быть рекламные агентства, дизайн-бюро, дизайн-студии, анимационные студии, телевизионные студии, организации киноиндустрии и т.п.

Тема производственной практики (преддипломная практика) 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 (преддипломная практика) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», направленность (профиль) «Цифровой дизайн и веб-проектирование» составляет 14 недель или 21 зачетных единицы или 756 часов (таблица 2).

Таблица 2 -Трудоемкость производственной практики (преддипломная практика)

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

5. СОДЕРЖАНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

В таблице 3 представлено содержание производственной практики (преддипломная практика) практики по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», направленность (профиль) «Цифровой дизайн и веб-проектирование».

Таблица 3 – Содержание производственной практики (преддипломная практика)

| 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 ОПК-8 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 цифрового продукта. Изучение аналогов и прототипов | 8 | Составление списка литературы |
| 2.2 Предпроектный анализ: - изучение подобных цифровых продуктов в отечественной и зарубежной практике; - поиск, сбор и изучение аналогов и референсов, используемых при разработке цифровых продуктов; - обследование, знакомство с ситуацией, актуальность темы, выяснение их положительных и отрицательных качеств, формулировка прямых задач для дальнейшей работы при участии руководителя практики; - изучение особенностей цифрового продукта; | 30 | Подготовка первого теоретического раздела отчета | |

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------------------------------------------------------|
| | - историческое исследование: проводится для изучения внутренних особенностей, которые могут быть использованы для сохранения и придания неповторимости, оригинальности, воплощения традиций, связанных с цифровым продуктом. | | |
| | <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 ОПК-8 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 производственной практики (преддипломная практика) студент последовательно выполняет задания согласно программе 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 производственной практики (преддипломная практика) 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 производственной практики (преддипломная практика) 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. Зайка 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, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, 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 практики (преддипломная практика) 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

**Б2.О.03 (ПД) ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКЕ
(ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА)**

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Цифровой дизайн и веб-проектирование»

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 производственной практики (преддипломная практика)

| 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 |
| Государственная политика | ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации | ОПК-8.1. Понимает теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации | Знать: теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Уметь: при осуществлении профессиональной деятельности учитывать теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Владеть: навыком учета, при осуществлении профессиональной деятельности, теоретических концепций и механизмов практической реализации культурной политики в Российской Федерации |
| Профессиональные компетенции | | | |
| Организация и проведение работ по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Осуществление контроля и координация деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и | ПК-1 Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии | ПК 1.1. Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира | Знать: основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы Уметь: находить формы и образы объектов на основе референсов Владеть: навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне |
| | | ПК 1.2. Моделирует и анимирует 2D и 3D цифровые объекты | Знать: 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов Уметь: работать с |

| Категория компетенций | Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Планируемые результаты обучения по практике |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| компьютерной графике | | | инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов Владеть: навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов |
| | | ПК 1.3 Выполняет монтаж и цветокоррекцию видеоматериалов с созданием визуальных эффектов | Знать: технологию создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции Уметь: применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов Владеть: навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов |
| | ПК-2 Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования | ПК 2.1. Определяет группы пользователей интерфейса и проектирует логику работы каждой группы с интерфейсом | Знать: виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных Уметь: анализировать логику работы пользователей интерфейса Владеть: способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом |
| | | ПК 2.2. Проектирует структурную схему экранов пользовательского интерфейса, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей с интерфейсом и создает интерактивный прототип | Знать: этапы проектирования пользовательского интерфейса, алгоритм создания интерактивного прототипа Уметь: проектировать структурную схему экранов пользовательского интерфейса Владеть: навыком создания интерактивного прототипа, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей интерфейса |
| | | ПК 2.3. Выполняет экспертную оценку интерфейса: анализирует интерфейс на соответствие бизнес-задачам, анализирует качество и полноту | Знать: технические требования к интерфейсной графике; стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система Уметь: выполнять экспертную оценку интерфейса, рассчитывать ожидаемую скорость работы с интерфейсом |

| Категория компетенций | Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Планируемые результаты обучения по практике |
|-----------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | отработки пользовательских сценариев | Владеть: навыком анализа интерфейса на соответствие бизнес-задачам, качества и полноты обработки пользовательских сценариев |
| | | ПК 2.4. Разрабатывает сценарии юзабилити-тестирования пользовательского интерфейса и анализирует данные тестирования | Знать: методики разработки пользовательского интерфейса, стандарты и требования в области интерфейсов программного обеспечения, к эргономике системы человек-машина; методы и приемы обработки эмпирических данных Уметь: определять основные объекты юзабилити-тестирования пользовательского интерфейса; разрабатывать задания и методические рекомендации по выполнению заданий при тестировании; анализировать данные пользовательского исследования интерфейсов Владеть: навыком разработки сценария юзабилити-тестирования, формирования набора задач для юзабилити-тестирования; способностью анализировать данные тестирования, выявлять проблемы и формулировать выводы |
| | | ПК 2.5. Выполняет проектирование и верстку веб-страниц, включая программную микро анимацию | Знать: языки программирования и разметки для разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации Уметь: разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц Владеть: навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов |
| | | ПК 2.6. Выполняет экспертную оценку стратегии продвижения информационных ресурсов в | Знать: особенности, стратегии и способы продвижения информационных ресурсов в соответствии с их особенностями и бизнес целями Уметь: анализировать и выбирать |

| Категория компетенций | Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Планируемые результаты обучения по практике |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | соответствии с их особенностями и бизнес целями | стратегии продвижения информационных ресурсов в зависимости от целей бизнеса Владеть: способностью оценивать стратегию продвижения информационных ресурсов в соответствии с их особенностями и бизнес целями |
| Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПК-3 Способен проектировать корпоративную айдентику и системы визуальной коммуникации | ПК 3.1. Проектирует корпоративную айдентику и адаптирует ее для нужд бизнеса в цифровой среде | Знать: принципы и требования к корпоративной айдентике Уметь: адаптировать корпоративную айдентику в цифровой среде с учетом нужд бизнеса Владеть: способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентику к потребностям бизнесе в цифровой среде |
| | | ПК 3.2. Проектирует системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль | Знать: требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля Уметь: синтезировать набор возможных решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль Владеть: способностью проектировать системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль |

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 производственной практики (преддипломная практика)

| 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 ОПК-8 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 | |

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 производственной практики (преддипломная практика):

1. Эскизирование

Студент производит поиск наилучшего решения уже сформированной идеи иллюстрации, актерского решения сцены в виде эскизов. Осуществляется выбор и утверждение лучших вариантов.

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

Необходимо смоделировать и получить иллюстрационный ряд, набор итоговых изображений персонажа\персонажей, собранных в необходимой последовательности, это и будет являться результатом всей проектной деятельности студента.

3. Графическое исполнение проекта

Выбор типа инструментария в соответствии с заданием. Проработка основных стилиобразующих 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 производственной практики (преддипломная практика) 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 прохождения 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 практике (преддипломная практика) 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 производственной практики (преддипломная практика) обучающихся ежегодно обсуждаются на заседании соответствующей кафедры и ученого совета Института.

К защите практики допускаются обучающиеся, своевременно и в полном объеме выполнившие программу производственной практики (преддипломная практика) и в указанные сроки, представившие всю отчетную документацию.

Защита производственной практики (преддипломная практика) представляет собой устный отчет обучающегося в виде доклада по итогам прохождения практики, проделанной работы, а также ответы на вопросы преподавателя.

Оценка производственной практики (преддипломная практика) 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.