

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:

ФИО: Худин Александр Николаевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 24.08.2022 11:03:02

Уникальный программный ключ:

08303ad8de1c60b987361de7085acb509ac3da143f415362ffaf0ee37e7b1a2

# МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования

"Курский государственный университет"

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДЕНО

протокол заседания

Ученого совета от 19.10.2020 г., №2

## Рабочая программа дисциплины УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА учебно-ознакомительная практика

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Анимация и иллюстрация

Квалификация: бакалавр

Форма обучения: очная

Общая трудоемкость 3 ЗЕТ

Виды контроля в семестрах:

зачет(ы) 2

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	17,5			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	4	4	4	4
Итого ауд.	4	4	4	4
Контактная работа	4	4	4	4
Сам. работа	104	104	104	104
Итого	108	108	108	108

### 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Цель практики - закрепление практических навыков в работе над плоскостной и объемно-пространственной композицией применительно к заданной тематике; освоение методов исследовательской работы при разработке концепции композиции.
-----	--

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б2.О.01
--------------------	---------

### 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**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)

**Знать:**

– основные методы, способы, принципы и приемы построения композиции на плоскости и в объеме

**Уметь:**

– творчески разрабатывать идею и создавать цельную, законченную композицию с использованием средств выразительности.

**Владеть:**

– графическими техниками исполнения композиции, используя художественные материалы и современные компьютерные программы.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования  
"Курский государственный университет"

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДЕНО

протокол заседания  
Ученого совета от 19.10.2020 г., №2

Рабочая программа дисциплины  
УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА  
учебно-ознакомительная практика

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Анимация и иллюстрация

Квалификация: бакалавр

Форма обучения: очная

Общая трудоемкость 3 ЗЕТ

Виды контроля в семестрах:

зачет(ы) 4

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	16,2			
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	4	4	4	4
Итого ауд.	4	4	4	4
Контактная работа	4	4	4	4
Сам. работа	104	104	104	104
Итого	108	108	108	108

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	Цель практики - закрепление практических навыков в работе над созданием композиций в графическом дизайне и способов экспонирования творческих и проектных работ; освоение методов экспозиционной работы.
-----	--

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	Б2.О.01
--------------------	---------

**3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях**

**Знать:**

– основные виды экспозиционной деятельности дизайнера и способы демонстрации учебных практических заданий.

**Уметь:**

– оформлять графические работы для экспонирования на просмотрах и выставках.

**Владеть:**

– выполняет текущие и итоговые графические работы, учитывая направленность экспозиционной деятельности.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования  
"Курский государственный университет"

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДЕНО

протокол заседания  
Ученого совета от 19.10.2020 г., №2

Рабочая программа дисциплины  
**ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА**  
проектно-технологическая практика

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Анимация и иллюстрация

Квалификация: бакалавр

Форма обучения: очная

Общая трудоемкость 17 ЗЕТ

Виды контроля в семестрах:

зачет(ы) 7, 5, 8, 6

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		6 (3.2)		7 (4.1)		8 (4.2)		Итого	
	Неделя		17,2		16,2		17,7			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Лекции	4	4	4	4	4	4	4	4	16	16
В том числе в форме практ.подготовки	83	83	83	83	169	169	140	140	475	475
Итого ауд.	4	4	4	4	4	4	4	4	16	16
Контактная работа	4	4	4	4	4	4	4	4	16	16
Сам. работа	104	104	104	104	212	212	176	176	596	596
Итого	108	108	108	108	216	216	180	180	612	612

### 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Цель практики – подготовка студентов к работе в условиях реального производства, приобретение навыков самостоятельно решать комплексные профессиональные задачи в производственных условиях.
-----	--

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б2.О.02
--------------------	---------

### 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**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**

**Знать:**

- основные методы проектирования в дизайне мультимедийных продуктов;
- основные требования к разработке эскизов и макетов для анимации, мультипликации, полиграфической печати и мультимедиа.

**Уметь:**

- проектировать функциональный объект мультимедийного дизайна, с учетом технологических требований;
- выявлять колористические качества объекта дизайна и добиваться цельного, гармоничного и эстетичного образа;
- учитывать при проектировании объекта дизайна общие эргономические и утилитарные функции.

**Владеть:**

- шрифтовой культурой, методами проектирования типографической композиции, способами проектной и компьютерной графики при проектировании макетов;
- учитывает технологические требования к оригинал-макету объекта мультимедийного и графического дизайна.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования  
"Курский государственный университет"

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДЕНО

протокол заседания  
Ученого совета от 19.10.2020 г., №2

Рабочая программа дисциплины  
**ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА**  
проектно-технологическая практика

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Анимация и иллюстрация

Квалификация: бакалавр

Форма обучения: очная

Общая трудоемкость 4 ЗЕТ

Виды контроля в семестрах:

зачет(ы) 6

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
	Неделя		16,2	
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	4	4	4	4
В том числе в форме практ.подготовки	112	112	112	112
Итого ауд.	4	4	4	4
Контактная работа	4	4	4	4
Сам. работа	140	140	140	140
Итого	144	144	144	144

### 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Цель практики – подготовка студентов к работе в условиях реального производства, приобретение навыков самостоятельно решать комплексные профессиональные задачи в производственных условиях.
-----	--

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б2.О.02
--------------------	---------

### 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**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**

#### Знать:

- основные методы проектирования в дизайне мультимедийных продуктов;
- основные требования к разработке эскизов и макетов для анимации, мультипликации, полиграфической печати и мультимедиа.

#### Уметь:

- проектировать функциональный объект мультимедийного дизайна, с учетом технологических требований;
- выявлять колористические качества объекта дизайна и добиваться цельного, гармоничного и эстетичного образа;
- учитывать при проектировании объекта дизайна общие эргономические и утилитарные функции.

#### Владеть:

- шрифтовой культурой, методами проектирования типографической композиции, способами проектной и компьютерной графики при проектировании макетов;
- учитывает технологические требования к оригинал-макету объекта мультимедийного и графического дизайна.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования  
"Курский государственный университет"

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДЕНО

протокол заседания  
Ученого совета от 19.10.2020 г., №2

Рабочая программа дисциплины  
**ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА**  
преддипломная практика

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Анимация и иллюстрация

Квалификация: бакалавр

Форма обучения: очная

Общая трудоемкость 3 ЗЕТ

Виды контроля в семестрах:

зачет(ы) 8

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	13,3			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	4	4	4	4
В том числе в форме практ.подготовки	83	83	83	83
Итого ауд.	4	4	4	4
Контактная работа	4	4	4	4
Сам. работа	104	104	104	104
Итого	108	108	108	108

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	Подготовка и проведение исследовательской и аналитической работы по подготовке теоретической части выпускной квалификационной работы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн и оформление итогов в виде реферата.
-----	---

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	Б2.О.02
--------------------	---------

**3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач**

**Знать:**

– методы комплексного исследования и оценки функциональных, технических и эстетических требований к объекту проектирования и выработки подходов к выполнению дизайн-проекта

**Уметь:**

– формировать концепцию общего тематического, визуального и стилистического подходов к проблеме проектирования на основе систематизации разнородных данных и явлений.

**Владеть:**

– опытом сбора, анализа и критической оценки аналогов, учитывает способы и методы защиты информации, применяет на практике знания основных требований информационной безопасности;  
– использует информационные, компьютерные и сетевые технологии в профессиональной деятельности

**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**

**Знать:**

– основные методы и стратегические подходы к поэтапному проектированию объектов дизайна от эскизов до проектов, готовых к реализации на производстве и обосновывает проект теоретически.

**Уметь:**

– определять функциональное, утилитарное назначение объекта дизайна, проводить исследование его эргономических показателей;  
– определять эстетические свойства объекта.

**Владеть:**

– современными, традиционными и инновационными методами проектирования и исследовательской работы;  
– учитывает технологические требования производства.