

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Худин Александр Николаевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 06.12.2022 12:18:25

Уникальный программный ключ:

08303ad8de1c60b987361de7085acb509ac3da143f415362ffaf0ee37e73fa19

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Курский государственный университет»**

**КОМПЛЕКСНАЯ ПРОГРАММА ПРАКТИК
Производственная практика
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) Анимация и иллюстрация**

**Проектно-технологическая
(производственная) практика**

Производственная практика по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) направленность (профиль) Анимация и иллюстрация проводится в 6-9-ом семестрах и состоит из разделов:

1. Вид, тип, способ и форма проведения практики

Вид практики: производственная практика

Тип практики: проектно-технологическая практика

Способ проведения: стационарная

Форма проведения: рассредоточенная

2. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

1. Перечень компетенций, формируемых в рамках практики, индикаторов достижения компетенций и планируемых результатов практики

Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
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	ОПК-4.1 Знает основные методы проектирования, конструирования и моделирования в дизайне; основы линейно-конструктивного построения; требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов, художественных концепций, проектов, моделей и макетов объектов дизайна	Знает: – основные методы проектирования в дизайне мультимедийных продуктов; – основные требования к разработке эскизов и макетов для анимации, мультипликации, полиграфической печати и мультимедиа.
	ОПК-4.2 Умеет соединять в целостной структуре и гармоничной форме все необходимые свойства и требования, предъявляемые к проектируемому объекту дизайна с учетом эстетических, эргономических и утилитарных функций; выбирать колористическое решение на основе законов цветовой гармонии и цветовосприятия	Умеет: – проектировать функциональный объект мультимедийного дизайна, с учетом технологических требований; – выявлять колористические качества объекта дизайна и добиваться цельного, гармоничного и эстетичного образа; – учитывать при

графики		проектировании объекта дизайна общие эргономические и утилитарные функции.
	ОПК-4.3 Владеет прогрессивными методами, инструментарием и технологиями проектирования, конструирования и анализа конструкций при создании объектов дизайна; опытом макетирования и моделирования; современной шрифтовой культурой; способами проектной графики	Владеет: – 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.

2. Критерии оценивания

Зачет выставляется студенту в том случае, если он знает основные методы проектирования, конструирования и моделирования в мультимедийном дизайне; основные требования к разработке эскизов и макетов для объектов анимации, мультипликации, полиграфической печати, проектирует объект мультимедийного дизайна, с учетом технологических, эргономических и утилитарных требований; выполняя объект дизайна, добивается цельного, гармоничного и эстетичного образа; владеет шрифтовой культурой, уверенно проектирует типографическую композицию в мультимедийном и полиграфическом носителе, применяет способы проектной графики при проектировании макетов.

Не зачет выставляется студенту в том случае, если он знаком с основными методами проектирования, конструирования и моделирования в дизайне, но затрудняется применять их на практике, допуская грубые ошибки; не учитывает основные требования к разработке эскизов и макетов для мультимедиа и полиграфической печати; проектирует объект дизайна с помощью преподавателя; не учитывает технологические, эргономические и утилитарные требования; слабо владеет шрифтовой культурой, затрудняется проектировать типографическую композицию при проектировании макетов анимированных объектов и полиграфических носителей.

3. Контрольные задания

Контрольные задания для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Компетенция	Проверяемые дидактические единицы (знания, умения, навыки)	Практические задания
ОПК	Знает: –основные методы	<i>Проектирование, конструирование и моделирование объекта дизайна (согласно заданию практики) с учетом</i>

4	проектирования в дизайне мультимедийных продуктов; – основные требования к разработке эскизов и макетов для анимации, мультипликации, полиграфической печати и мультимедиа.	<i>основных технологических требований.</i>
	Умеет: – 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.	<i>Проектирование функционального объекта дизайна (согласно заданию практики) на основе творческой концепции с учетом основных эстетических, эргономических и утилитарных требований.</i>
	Владеет: – 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.	<i>Проектирование объекта дизайна (согласно заданию практики) согласно современным тенденциям развития направления, инновационным технологическим методам и требованиям на основе типографического инструментария и проектной графики.</i>

4. Порядок процедуры оценивания

Экзамен проходит в форме выставки-просмотра, мультимедийной презентации и защиты итогов практики.

Результат выполнения практического задания студент должен представить в виде цифровой или офсетной распечатки выполненного проекта.

Оценка выставляется с учетом освоения компетенции и в соответствии с требованиями рабочей программы дисциплины.

3. Место практики в структуре образовательной программы

Практика проектно-технологическая (производственная) (Б2.О.02.02.(П))

4. Объем практики в зачетных единицах и ее продолжительности в неделях либо в академических или астрономических часах

Объем в зачетных единицах – 17

Семестр – 5-8

Продолжительности в неделях / в академических часах
(рассредоточенная)

6 семестр –72 ч. (в т.ч. аудиторных – 4 часа)

7 семестр –144 ч. (в т.ч. аудиторных – 4 часа)

8 семестр –252 ч. (в т.ч. аудиторных – 4 часа)

9 семестр –144 ч. (в т.ч. аудиторных – 4 часа)

5. Содержание практики

Этапы практики	Виды деятельности студентов
Организац ионный	–Установочная конференция на факультете. – Вводная лекция с объяснением цели и задач практики, мест ее проведения, демонстрацией образцов студенческих работ по практике из методфонда кафедры дизайна, сделанных на производственной практике. – Представление рекомендованных для изучения литературных источников по темам практики. – Консультации преподавателей по организации и проведению занятий в аудиториях, дизайн-студиях и на полиграфическом производстве. – Организованное посещение мест проведения практики: студий анимации, полиграфических предприятий, рекламных компаний, дизайн-студий. – Определение тематики заданий и составление плана работы на период практики. – Организация самостоятельной работы на рабочем месте в аудитории, на производстве или в дистанционной форме. – Проведение инструктажа по технике безопасности и необходимых действий в условиях ЧС с учетом особенностей профессиональной деятельности.
Основной	6 семестр – Закрепление полученных теоретических знаний и приобретение практических умений и навыков, способствующих развитию профессиональных компетенций, необходимых в художественно-творческой и проектной деятельности;

формирование профессионального мировоззрения, профессиональной культуры как основополагающих профессиональных качеств.

– Создание эскизных вариантов макетов с предложением нескольких концепций, композиционных, шрифтовых и конструктивных проектных схем оформления страниц в многостраничном объекте по заданию производства.

– Выбор главного эскиза макета, его анализ и критический разбор.

– Проведение проектного этапа работы.

– Разработка многостраничного мультимедийного объекта дизайна с учётом технологии изготовления, выполнение технических частей дизайн-проекта.

– Проведение анализа подготовленного макета, разбор и устранение допущенных проектных, технических, технологических ошибок.

– Подготовка пакета сопроводительной проектной документации.

1. Создание макета многостраничного мультимедийного объекта дизайна по теме, выданной руководителями практики. Выполнение проекта, оригинал-макета, готового к воспроизводству, с прилагающимся пакетом сопровождающей документации.

7 семестр

– Закрепление полученных теоретических знаний и приобретение практических умений и навыков, способствующих развитию профессиональных компетенций, необходимых в художественно-творческой и проектной деятельности; формирование профессионального мировоззрения, профессиональной культуры как основополагающих профессиональных качеств.

– Создание эскизных вариантов анимированного объекта дизайна с предложением нескольких концепций, композиционных, шрифтовых и анимированных проектных схем.

– Выбор основного эскиза макета, его анализ и критический разбор.

– Проведение проектного этапа работы.

– Разработка конструкции объекта дизайна с учётом технологий изготовления, выполнение технических частей проекта и составление технологической карты.

– Проведение анализа подготовленного макета, разбор и устранение допущенных проектных, технических, технологических ошибок.

- Подготовка пакета сопровождающей проектной документации.
- 1. Создание анимированного объекта мультимедийного дизайна по теме, выданной руководителями практики.
- 2. Пакет сопровождающей документации.

8 семестр

- Закрепление полученных теоретических знаний и приобретение практических умений и навыков, способствующих развитию профессиональных компетенций, необходимых в художественно-творческой и проектной деятельности; формирование профессионального мировоззрения, профессиональной культуры как основополагающих профессиональных качеств.
- Создание эскизных вариантов макетов мультимедийного приложения с предложением нескольких концепций, композиционных и шрифтовых проектных схем.
- Выбор главного эскиза макета приложения, его анализ и критический разбор.
- Проведение проектного этапа работы.
- Разработка структуры, типографики и верстки мультимедийного приложения с учётом современных мультимедийных технологий, выполнить комплексный дизайн-проект.
- Проведение анализа подготовленного макета, разбор и устранение допущенных проектных, технических, технологических ошибок.
- Подготовка пакета сопровождающей проектной документации.
- 1. Создание макета мультимедийного носителя дизайна – мультимедийного приложения по теме, выданной руководителями практики. Дизайн-макет верстки страниц приложения с интерактивной функцией с учетом иерархии расположения информации, инфографики, текстовых материалов. Выполнение пояснительной записки.

9 семестр

- Закрепление полученных теоретических знаний и приобретение практических умений и навыков, способствующих развитию профессиональных компетенций, необходимых в художественно-творческой и проектной деятельности; формирование профессионального мировоззрения, профессиональной культуры как основополагающих профессиональных качеств.
- Создание эскизных вариантов проекта комплексного объекта мультимедийного дизайна с предложением нескольких концепций, композиционных, шрифтовых и конструктивных

	<p>проектных схем.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Выбор основного эскиза, его анализ и критический разбор. – Проведение проектного этапа работы. – Разработка комплексного объекта мультимедийного дизайна с учётом технологии изготовления, с пакетом технологической карты. – Проведение анализа подготовленного проекта, разбор и устранение допущенных проектных, технических, технологических ошибок. – Подготовка пакета сопровождающей проектной документации. <p>1. Создание комплексного объекта мультимедийного дизайна по теме, выданной руководителями практики.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Проект комплексного объекта мультимедийного дизайна. 1. Пакет сопровождающей документации.
Завершающий	<ul style="list-style-type: none"> – Подготовка проектных работ к производственному процессу и защите на кафедре. – Подготовка к устному собеседованию по материалам, изученным самостоятельно: рекомендованная литература и электронные источники. – Ответы на вопросы преподавателя на собеседовании. – Представление отчетной документации по прохождению практики по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности.

6. *Формы отчетности по практике*

- 1) Индивидуальный план-отчет студента.
- 2) Отчетные материалы (проектное задание, пакет сопроводительной документации, отчетная документация по практике).
- 3) Защита на итоговой конференции.

После проверки руководителем практики от КГУ материалы размещаются и хранятся в электронном портфолио обучающегося (ЭИОС).

7. *Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по практике*

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по практике одобрены протоколом заседания кафедры дизайна № 2 от 25.09.2021 г. и являются приложением к программе производственной практики.

8. *Перечень учебной литературы и ресурсов сети "Интернет", необходимых для проведения практики*

Рекомендуемая литература

Основная литература

Л1.1 Феличи Дж. - Типографика : шрифт, верстка, дизайн - [СПб.]: [БХВ-Петербург], [2007].

Дополнительная литература

Л2.1 Королькова А. - Живая типографика - М.: IndexMarket, 2011.

Л2.2 Кравчук В. П. - Типографика и художественно-техническое редактирование: учебное наглядное пособие: учебное пособие - Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2015. <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438320>

Л2.3 Павловская Е. Э. - Графический дизайн. Современные концепции: Учебное пособие - М.: Издательство Юрайт, 2018. <http://www.biblio-online.ru/book/5CF926E6-F85E-4BC7-8AA5-1F51608D8883>

Л2.4 Соколова Е. А., Хмелев А. В., Погребняк Е. М., Забелин Л. Ю., Сединин В. И. - Допечатная подготовка и полиграфический дизайн: Учебное пособие - Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2017. <http://www.iprbookshop.ru/78159.html>

Методические разработки

Л3.1 Клещев О. И. - Типографика и основы полиграфии: учебное пособие - Екатеринбург: ЕАСИ, 2014. <https://e.lanbook.com/book/136382>

Л3.2 Петров А.А. - Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие - Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. <http://www.iprbookshop.ru/30621.html>

Л3.3 Капранова М. Н. - Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация - Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2010. <http://www.iprbookshop.ru/20842.html>

Л3.4 Торопова О. А., Кумова С. В. - Анимация и веб-дизайн: Учебное пособие - Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. <http://www.iprbookshop.ru/76476.html>

Л3.5 Вдовин А. С. - Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: Учебное пособие - Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. <http://www.iprbookshop.ru/76480.html>

Л3.6 Анимация персонажа: учебное наглядное пособие - Липецк: Липецкий ГПУ, 2018. <https://e.lanbook.com/book/115019>

Перечень программного обеспечения

Перечень информационных технологий, используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Microsoft Windows XP Professional
2. Microsoft Office 2007.

Перечень информационных справочных систем

1. <http://195.93.165.10:2280> – Интернет-портал библиотеки Курского госуниверситета.
2. <http://www.school.edu.ru/default.asp>- Российский образовательный портал
3. <http://www.edu.ru/> - Федеральный портал «Российской образование»
4. www.iprbookshop.ru - Ipr Books
5. www.biblioclub.ru - Университетская библиотека онлайн
6. <http://dlib.eastview.com> - ИВИС
7. window.edu.ru

Материально-техническая база, необходимая для проведения практики

1. Рабочее место дизайнера-графика (персональный компьютер)
2. Учебно-методическая и специальная литература (библиотека ХГФ).
3. Методический фонд кафедры дизайна с образцами студенческих работ.
4. Видеофильмы и слайд-шоу по мультимедийному и графическому дизайну, технологическим процессам анимации и полиграфии.
5. Выход в сеть Интернет (читальный зал библиотеки КГУ).

Практика для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов проводится с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

Проектно-технологическая
(производственная) практика

Производственная практика по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) направленность (профиль) Анимация и иллюстрация проводится в 6-ом семестре и состоит из разделов:

8. Вид, тип, способ и форма проведения практики

Вид практики: производственная практика

Тип практики: проектно-технологическая практика

Способ проведения: стационарная

Форма проведения: дискретно

9. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

5. Перечень компетенций, формируемых в рамках практики, индикаторов достижения компетенций и планируемых результатов практики

Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
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	ОПК-4.1 Знает основные методы проектирования, конструирования и моделирования в дизайне; основы линейно-конструктивного построения; требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов, художественных концепций, проектов, моделей и макетов объектов дизайна	Знает: – основные методы проектирования в дизайне мультимедийных продуктов; – основные требования к разработке эскизов и макетов для анимации, мультипликации, полиграфической печати и мультимедиа.
	ОПК-4.2 Умеет соединять в целостной структуре и гармоничной форме все необходимые свойства и требования, предъявляемые к проектируемому объекту дизайна с учетом эстетических, эргономических и утилитарных функций; выбирать колористическое решение на основе законов цветовой	Умеет: – проектировать функциональный объект мультимедийного дизайна, с учетом технологических требований; – выявлять колористические качества объекта дизайна и добиваться цельного, гармоничного и эстетичного образа;

способы проектной графики	гармонии и цветовосприятия	– учитывать при проектировании объекта дизайна общие эргономические и утилитарные функции.
	ОПК-4.3 Владеет прогрессивными методами, инструментарием и технологиями проектирования, конструирования и анализа конструкций при создании объектов дизайна; опытом макетирования и моделирования; современной шрифтовой культурой; способами проектной графики	Владеет: – 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.

6. Критерии оценивания

Зачет выставляется студенту в том случае, если он знает основные методы проектирования, конструирования и моделирования в мультимедийном дизайне; основные требования к разработке эскизов и макетов для объектов анимации, мультипликации, полиграфической печати, проектирует объект мультимедийного дизайна, с учетом технологических, эргономических и утилитарных требований; выполняя объект дизайна, добивается цельного, гармоничного и эстетичного образа; владеет шрифтовой культурой, уверенно проектирует типографическую композицию в мультимедийном и полиграфическом носителе, применяет способы проектной графики при проектировании макетов.

Не зачет выставляется студенту в том случае, если он знаком с основными методами проектирования, конструирования и моделирования в дизайне, но затрудняется применять их на практике, допуская грубые ошибки; не учитывает основные требования к разработке эскизов и макетов для мультимедиа и полиграфической печати; проектирует объект дизайна с помощью преподавателя; не учитывает технологические, эргономические и утилитарные требования; слабо владеет шрифтовой культурой, затрудняется проектировать типографическую композицию при проектировании макетов анимированных объектов и полиграфических носителей.

7. Контрольные задания

Контрольные задания для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Компетенция	Проверяемые дидактические единицы (знания, умения, навыки)	Практические задания
ОПК	Знает:	<i>Проектирование, конструирование и моделирование</i>

4	<p>– основные методы проектирования в дизайне мультимедийных продуктов;</p> <p>– основные требования к разработке эскизов и макетов для анимации, мультипликации, полиграфической печати и мультимедиа.</p>	<p><i>объекта дизайна (согласно заданию практики) с учетом основных технологических требований.</i></p>
	<p>Умеет:</p> <p>– проектировать функциональный объект мультимедийного дизайна, с учетом технологических требований;</p> <p>– выявлять колористические качества объекта дизайна и добиваться цельного, гармоничного и эстетичного образа;</p> <p>– учитывать при проектировании объекта дизайна общие эргономические и утилитарные функции.</p>	<p><i>Проектирование функционального объекта дизайна (согласно заданию практики) на основе творческой концепции с учетом основных эстетических, эргономических и утилитарных требований.</i></p>
	<p>Владеет:</p> <p>– шрифтовой культурой, методами проектирования типографической композиции, способами проектной и компьютерной графики при проектировании макетов;</p> <p>– учитывает технологические требования к оригинал-макету объекта мультимедийного и графического дизайна.</p>	<p><i>Проектирование объекта дизайна (согласно заданию практики) согласно современным тенденциям развития направления, инновационным технологическим методам и требованиям на основе типографического инструментария и проектной графики.</i></p>

8. Порядок процедуры оценивания

Экзамен проходит в форме выставки-просмотра, мультимедийной презентации и защиты итогов практики.

Результат выполнения практического задания студент должен представить в виде цифровой или офсетной распечатки выполненного проекта.

Оценка выставляется с учетом освоения компетенции и в соответствии с требованиями рабочей программы дисциплины.

10. Место практики в структуре образовательной программы

Практика проектно-технологическая (производственная) (Б2.О.02.02.(П))

11. Объем практики в зачетных единицах и ее продолжительности в неделях либо в академических или астрономических часах

Объем в зачетных единицах – 4

Семестр – 6

Продолжительности в неделях / в академических часах – 4 недели/144 ч

В т.ч. аудиторных – 4 часа

12. Содержание практики

Этапы практики	Виды деятельности студентов
Организационный	<ul style="list-style-type: none">– Установочная конференция на факультете.– Вводная лекция с объяснением цели и задач практики, мест ее проведения, демонстрацией образцов студенческих работ по практике из методфонда кафедры дизайна, сделанных на производственной практике.– Представление рекомендованных для изучения литературных источников по темам практики.– Консультации преподавателей по организации и проведению занятий в проектных студиях и на полиграфическом производстве.– Организованное посещение мест проведения практики: студий анимации, полиграфических предприятий, рекламных компаний, дизайн-студий.– Определение тематики заданий и составление плана работы на период практики.– Организация самостоятельной работы на рабочем месте на производстве или в дистанционной форме.– Проведение инструктажа по технике безопасности, и необходимых действий в условиях ЧС с учетом особенностей профессиональной деятельности.
Основной	<p>– Закрепление полученных теоретических знаний и приобретение практических умений и навыков, способствующих развитию профессиональных компетенций, необходимых в художественно-творческой и проектной деятельности; формирование профессионального мировоззрения, профессиональной культуры как основополагающих</p>

	<p>профессиональных качеств.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Создание эскизных вариантов макетов с предложением нескольких концепций, композиционных, шрифтовых и конструктивных проектных схем. – Выбор главного эскиза макета, его анализ и критический разбор. – Проведение проектного этапа работы. – Разработка конструкции объекта дизайна с учётом технологий изготовления, выполнять технические чертежи и разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта. – Проведение анализа подготовленного макета, разбор и устранение допущенных проектных, технических, технологических ошибок. – Подготовка полного пакета сопровождающей проектной документации. <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание макета общей концепции и особых страниц небольшого многостраничного издания по теме, выданной руководителями практики. 2. Макет небольшого многостраничного издания. 3. Пакет сопровождающей документации.
Завершаю щий	<ul style="list-style-type: none"> – Подготовка проектных работ к производственному процессу и защите на кафедре. – Подготовка к устному собеседованию по материалам, изученным самостоятельно: рекомендованная литература и электронные источники. – Ответы на вопросы преподавателя на собеседовании. – Представление отчетной документации по прохождению практики по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности.

13. Формы отчетности по практике

- 4) Индивидуальный план-отчет студента.
- 5) Отчетные материалы (проектное задание, пакет сопроводительной документации, отчетная документация по практике).
- 6) Защита на итоговой конференции.

После проверки руководителем практики от КГУ материалы размещаются и хранятся в электронном портфолио обучающегося (ЭИОС).

14. Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по практике

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации

обучающихся по практике одобрены протоколом заседания кафедры дизайна № 2 от 25.09.2021 г. и являются приложением к программе производственной практики.

8. Перечень учебной литературы и ресурсов сети "Интернет", необходимых для проведения практики

Рекомендуемая литература

Основная литература

Л1.1 Феличи Дж. - Типографика : шрифт, верстка, дизайн - [СПб.]: [БХВ-Петербург], [2007].

Дополнительная литература

Л2.1 Королькова А. - Живая типографика - М.: IndexMarket, 2011.

Л2.2 Кравчук В. П. - Типографика и художественно-техническое редактирование: учебное наглядное пособие: учебное пособие - Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2015. <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438320>

Л2.3 Павловская Е. Э. - Графический дизайн. Современные концепции: Учебное пособие - М.: Издательство Юрайт, 2018. <http://www.biblio-online.ru/book/5CF926E6-F85E-4BC7-8AA5-1F51608D8883>

Л2.4 Соколова Е. А., Хмелев А. В., Погребняк Е. М., Забелин Л. Ю., Сединин В. И. - Допечатная подготовка и полиграфический дизайн: Учебное пособие - Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2017. <http://www.iprbookshop.ru/78159.html>

Методические разработки

Л3.1 Клещев О. И. - Типографика и основы полиграфии: учебное пособие - Екатеринбург: ЕАСИ, 2014. <https://e.lanbook.com/book/136382>

Л3.2 Петров А.А. - Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие - Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. <http://www.iprbookshop.ru/30621.html>

Л3.3 Капранова М. Н. - Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация - Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2010. <http://www.iprbookshop.ru/20842.html>

Л3.4 Торопова О. А., Кумова С. В. - Анимация и веб-дизайн: Учебное пособие - Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. <http://www.iprbookshop.ru/76476.html>

Л3.5 Вдовин А. С. - Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: Учебное пособие - Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. <http://www.iprbookshop.ru/76480.html>

Л3.6 Анимация персонажа: учебное наглядное пособие - Липецк: Липецкий ГПУ, 2018. <https://e.lanbook.com/book/115019>

Перечень программного обеспечения

Перечень информационных технологий, используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

3. Microsoft Windows XP Professional
4. Microsoft Office 2007.

Перечень информационных справочных систем

8. <http://195.93.165.10:2280> – Интернет-портал библиотеки Курского госуниверситета.
9. <http://www.school.edu.ru/default.asp>- Российский образовательный портал
10. <http://www.edu.ru/> - Федеральный портал «Российской образование»
11. www.iprbookshop.ru - Ipr Books
12. www.biblioclub.ru - Университетская библиотека онлайн
13. <http://dlib.eastview.com> - ИВИС
14. window.edu.ru
15. www.louvre.fr
16. www.museoprado.mcu.es
17. www.christusrex.org
18. www.polomuseale.firenze.it
19. www.artcyclopedia.com

Материально-техническая база, необходимая для проведения практики

6. Рабочее место дизайнера (персональный компьютер)
7. Учебно-методическая и специальная литература (библиотека ХГФ).
8. Методический фонд кафедры дизайна с образцами студенческих работ.
9. Видеофильмы и слайд-шоу по мультимедийному и графическому дизайну, технологическим процессам полиграфии.
10. Выход в сеть Интернет (читальный зал библиотеки КГУ).

Практика для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов проводится с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

«Преддипломная практика»

15. Вид, тип, способ и форма проведения практики

Вид практики: производственная практика

Тип практики: Преддипломная практика

Способ проведения: стационарная

Форма проведения: дискретно

16. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК 1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Знает принципы сбора, отбора и обобщения информации.	Знает: – методы комплексного исследования и оценки функциональных, технических и эстетических требований к объекту проектирования и выработки подходов к выполнению дизайн-проекта
	УК-1.2. Умеет соотносить разнородные явления и систематизировать их в рамках избранных видов профессиональной деятельности.	Умеет: – формировать концепцию общего тематического, визуального и стилистического подходов к проблеме проектирования на основе систематизации разнородных данных и явлений.
	УК-1.3. Имеет практический опыт работы с информационными объектами, опыт библиографического поиска, критического анализа и синтеза информации, системного подхода к решению поставленных задач	Владеет: – 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	ОПК-4.1 Знает основные методы	Знает:

<p>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>проектирования, конструирования и моделирования в дизайне; основы линейно-конструктивного построения; требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов, художественных концепций, проектов, моделей и макетов объектов дизайна</p>	<p>– основные методы и стратегические подходы к поэтапному проектированию объектов дизайна от эскизов до проектов, готовых к реализации на производстве и обосновывает проект теоретически.</p>
	<p>ОПК-4.2 Умеет соединять в целостной структуре и гармоничной форме все необходимые свойства и требования, предъявляемые к проектируемому объекту дизайна с учетом эстетических, эргономических и утилитарных функций; выбирать колористическое решение на основе законов цветовой гармонии и цветовосприятия</p>	<p>Умеет: – определять функциональное, утилитарное назначение объекта дизайна, проводить исследование его эргономических показателей; – определять эстетические свойства объекта.</p>
	<p>ОПК-4.3 Владеет прогрессивными методами, инструментарием и технологиями проектирования, конструирования и анализа конструкций при создании объектов дизайна; опытом макетирования и моделирования; современной шрифтовой культурой; способами проектной графики</p>	<p>Владеет: – современными, традиционными и инновационными методами проектирования и исследовательской работы; – учитывает технологические требования производства.</p>

17.Критерии оценивания

Зачет выставляется студенту в том случае, если он знает:

методы комплексного исследования и оценки функциональных, технических и эстетических требований к объекту проектирования; основные методы и стратегические подходы к поэтапному проектированию объектов дизайна от эскизов до проектов, готовых к реализации на производстве и обосновывает проект теоретически; формирует и вырабатывает концепцию общего тематического, визуального и стилистического подходов к проблеме проектирования; определяет эстетические свойства, функциональное, утилитарное назначение объекта дизайна, проводит исследование его эргономических показателей; использует информационные, компьютерные и сетевые технологии в работе по сбору, анализу и выработке критической оценки аналогов, учитывает способы и методы защиты информации, применяет на практике знания основных требований информационной безопасности; учитывает технологические требования производства.

Не зачет выставляется студенту в том случае, если он знаком:

с некоторыми методами комплексного исследования и оценки требований, предъявляемых к объекту дизайна; затрудняется использовать основные методы и стратегические подходы к поэтапному проектированию объектов дизайна, допуская серьезные ошибки; вырабатывает концепцию общего подхода к проблеме проектирования с помощью преподавателя; допускает грубые ошибки при определении эстетических свойств, функционального, утилитарного назначения объекта дизайна; проводит исследование эргономических показателей проектируемого объекта, допуская грубые ошибки; затрудняется использовать информационные, компьютерные и сетевые технологии в работе по сбору, анализу и выработке критической оценки аналогов; допускает серьезные недочеты в выполнении технологических требований производства.

18. Контрольные задания

Контрольные задания для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Компетенция	Проверяемые дидактические единицы (знания, умения, навыки)	Практические задания
УК 1	Знает: – методы комплексного исследования и оценки функциональных, технических и эстетических требований к объекту проектирования и выработки подходов к выполнению дизайн-проекта	Изучение научной проблемы в форме проведения индивидуального научного исследования (реферат) в области дизайна с использованием методов комплексного предпроектного исследования и составления плана поэтапной работы.
	Умеет: – формировать концепцию общего тематического, визуального и стилистического подходов к проблеме проектирования на основе	Изучение научной проблемы в форме проведения индивидуального научного исследования (реферат) в области дизайна для определения концепции общего тематического, визуального и

	систематизации разнородных данных и явлений.	стилистического подходов к проблеме проектирования.
	Владеет: – 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	Изучение научной проблемы в форме проведения индивидуального научного исследования (реферат) в области дизайна с применением информационных, компьютерных и сетевых технологий в профессиональной деятельности.
		п.
ОПК 4	Знает: – основные методы и стратегические подходы к поэтапному проектированию объектов дизайна от эскизов до проектов, готовых к реализации на производстве и обосновывает проект теоретически.	Изучение научной проблемы в форме проведения индивидуального научного исследования (реферат) в области дизайна и определение стратегических подходов к проектной и теоретической работе.
	Умеет: – определять функциональное, утилитарное назначение объекта дизайна, проводить исследование его эргономических показателей; – определять эстетические свойства объекта.	Изучение научной проблемы в форме проведения индивидуального научного исследования (реферат) в области дизайна с выявлением методов определения функционального назначения объекта проектирования.
	Владеет: – современными, традиционными и инновационными методами проектирования и исследовательской работы; – учитывает технологические требования производства.	Изучение научной проблемы в форме проведения индивидуального научного исследования (реферат) в области дизайна с применением современных компьютерных технологий.
		п.

19.Порядок процедуры оценивания

Зачет проходит в форме защиты теоретического исследования и демонстрации мультимедийной презентации.

Оценка выставляется с учетом сформированности компетенции, соответствия требованиям программы практики.

20. Место практики в структуре образовательной программы

Преддипломная практика по получению (Б2.02.03(Пд) раздел Практики образовательной программы.

21. Объем практики в зачетных единицах и ее продолжительности в неделях либо в академических или астрономических часах

Объем в зачетных единицах – 3

Семестр – 8

Продолжительности в неделях / в академических часах – 4 недели/108 ч

22. Содержание практики

Этапы практики	Виды деятельности студентов
Организационный	<ul style="list-style-type: none">– Установочная конференция на факультете.– Проведение инструктажа по технике безопасности.– Вводная лекция с объяснением цели и задач практики, мест ее проведения, демонстрацией рефератов из методфонда кафедры дизайна, выполненных на преддипломной практике.– Проведение установочной конференции с привлечением практикующих дизайнеров Курского регионального отделения «Союз дизайнеров России».– Представление рекомендованных для изучения литературных источников по темам практики.– Консультации руководителя практики и преподавателей кафедры по организации и проведению занятий по практике, их видов и содержания (мини-лекции, консультации, интервью, собеседование); формирование способности учитывать социальные, культурные и личностные различия в профессиональной деятельности.– Определение тематики реферата и составление плана научно-исследовательской работы на период практики.
Основной	<ul style="list-style-type: none">– Проведение всех форм занятий.– Проведение исследовательского этапа: сбор, анализ и критическая оценка аналогов с учетом способов и методов защиты информации, применением знаний основных требований информационной безопасности; ретроспектива развития объекта дизайна, выбранного к проектированию в рамках ВКР; изучение основной и дополнительной литературы по теме.– Проведение аналитического этапа:<ul style="list-style-type: none">• использование метода комплексного исследования и оценки функциональных, технических и эстетических требований к объекту проектирования и выработки подходов к выполнению дизайн-проекта;• использование информационных, компьютерных и сетевых технологий в профессиональной деятельности;

	<ul style="list-style-type: none"> • формирование концепции общего тематического, визуального и стилистического подходов к проблеме проектирования; • определение стратегических подходов к проектированию; • оставление развернутого плана теоретического исследования. • определение целей, задач и проблем, исследуемых в реферате. <p>– Изучение аспектов технологии и производственной составляющей в области предпроектного исследования:</p> <ul style="list-style-type: none"> • обоснование необходимости применять современные технологии, используемые при проектировании и реализации дизайн-проекта на практике. <p>– Способы производственного воплощения проекта;</p> <p>– Определение социальной значимости выбранной тематической, жанровой и производственной составляющих проектной области:</p> <ul style="list-style-type: none"> • исследование целевых групп потребителей проектного продукта; • обоснование прогноза социального отклика; • использование метода комплексного исследования и оценки функциональных, технических и эстетических особенностей объекта проектирования. <p>– Подготовка иллюстративного приложения.</p> <p>– Проведение анализа подготовленного материала, разбор и устранение допущенных ошибок.</p> <p>– Выполнение самостоятельной работы по темам и заданиям практики: изучение научной проблемы в форме проведения индивидуального научного исследования (реферат) в области дизайна и подготовка презентации по результатам исследования.</p>
Завершающий	<p>– Оформление реферата в соответствии с требованиями, предъявляемыми к данной области исследовательской работы. Распечатка способом цифровой печати и подготовка мультимедийной презентации.</p> <p>– Защита реферата на итоговой конференции по преддипломной практике.</p> <p>– Ответы на вопросы руководителя и преподавателей на собеседовании.</p> <p>– Представление отчетной документации по прохождению практики по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности.</p>

23. *Формы отчетности по практике*

- 7) Индивидуальный план-отчет студента.
- 8) Отчетные материалы (задание, пакет сопроводительной документации, отчетная документация по практике).
- 9) Организация итоговой конференции.

После проверки руководителем от КГУ материалов по преддипломной практике документы размещаются и хранятся в электронном портфолио обучающегося (ЭИОС).

24. *Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по практике*

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по преддипломной практике одобрен протоколом №2 заседания кафедры дизайна от 25.09.2020г. и является приложением к рабочей программе преддипломной практики.

8. *Перечень учебной литературы и ресурсов сети "Интернет", необходимых для проведения практики*

Рекомендуемая литература

Основная литература

Л1.1 Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. - Основы теории и методологии дизайна: Учеб. пособие, доп. УМО - М.: МЗ-Пресс, 2005.

Дополнительная литература

Л2.1 Адамчик М.В. - Дизайн и основы композиции в дизайнерском творчестве и фотографии - Минск: Харвест, 2010.

Л2.2 Бхаскаран Л. - Дизайн и время: стили и направления в современном искусстве и архитектуре - М.: АРТ-Родник, 2005.

Л2.3 Глазычев В. Л. - О дизайне: очерки по теории и практике дизайна на Западе - М.: Мир энциклопедий Аванта+, 2011.

Л2.4 Глазычев В. Л. - Дизайн как он есть - Москва: Европа, 2006.

<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=44829>

Методические разработки

Л3.1 Рунге В.Ф., Манусевич Ю.П. - Эргономика в дизайне среды: Учеб. пособие, рек УМО - М.: Архитектура-С, 2005.

Перечень информационных справочных систем

1. Национальная электронная библиотека <http://нэб.рф/>
2. ЭБС издательства «Юрайт» <http://www.biblio-online.ru/>
3. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://biblioclub.ru/>

4. ЭБС «Лань» <https://e.lanbook.com/>
5. резидентская библиотека им. Б. Н. Ельцина <https://www.prlib.ru/>
6. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru <http://elibrary.ru/>
7. Научная электронная библиотека Киберленинка <https://cyberleninka.ru/>
8. Polpred.com Обзор СМИ <http://e.lanbook.com/>
9. EastView <https://dlib.eastview.com/login>
10. Grebennikon <https://grebennikon.ru>

Перечень информационных технологий, используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

- Microsoft Windows XP Professional
- Microsoft Office 2007.

Материально-техническая база, необходимая для проведения практики

11. Рабочее место дизайнера (персональный компьютер)
12. Учебно-методическая и специальная литература (библиотека ХГФ, КГУ).
13. Методический фонд кафедры дизайна с образцами студенческих работ.
14. Выход в сеть Интернет (читальный зал библиотеки КГУ, ауд. 18, пер. Блинова, 3а).