

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***

<b>Наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы достижения компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
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
<b>ОПК</b>	Знает: –основные методы	<i>Проектирование, конструирование и моделирование объекта дизайна (согласно заданию практики) с учетом</i>

<b>4</b>	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**

<b>Этапы практики</b>	<b>Виды деятельности студентов</b>
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	<b>6 семестр</b> – 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"> <li>– Выбор основного эскиза, его анализ и критический разбор.</li> <li>– Проведение проектного этапа работы.</li> <li>– Разработка комплексного объекта мультимедийного дизайна с учётом технологии изготовления, с пакетом технологической карты.</li> <li>– Проведение анализа подготовленного проекта, разбор и устранение допущенных проектных, технических, технологических ошибок.</li> <li>– Подготовка пакета сопровождающей проектной документации.</li> </ul> <p>1. Создание комплексного объекта мультимедийного дизайна по теме, выданной руководителями практики.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проект комплексного объекта мультимедийного дизайна.</li> <li>1. Пакет сопровождающей документации.</li> </ol>
Завершающий	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Подготовка проектных работ к производственному процессу и защите на кафедре.</li> <li>– Подготовка к устному собеседованию по материалам, изученным самостоятельно: рекомендованная литература и электронные источники.</li> <li>– Ответы на вопросы преподавателя на собеседовании.</li> <li>– Представление отчетной документации по прохождению практики по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности.</li> </ul>

## **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](http://www.iprbookshop.ru) - Ipr Books
5. [www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru) - Университетская библиотека онлайн
6. <http://dlib.eastview.com> - ИВИС
7. [window.edu.ru](http://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**

<b>Наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы достижения компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
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
<b>ОПК</b>	Знает:	<i>Проектирование, конструирование и моделирование</i>

<b>4</b>	<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**

<b>Этапы практики</b>	<b>Виды деятельности студентов</b>
Организационный	<ul style="list-style-type: none"><li>– Установочная конференция на факультете.</li><li>– 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.</li><li>– Представление рекомендованных для изучения литературных источников по темам практики.</li><li>– Консультации преподавателей по организации и проведению занятий в проектных студиях и на полиграфическом производстве.</li><li>– Организованное посещение мест проведения практики: студий анимации, полиграфических предприятий, рекламных компаний, дизайн-студий.</li><li>– Определение тематики заданий и составление плана работы на период практики.</li><li>– Организация самостоятельной работы на рабочем месте на производстве или в дистанционной форме.</li><li>– Проведение инструктажа по технике безопасности, и необходимых действий в условиях ЧС с учетом особенностей профессиональной деятельности.</li></ul>
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"> <li>– Создание эскизных вариантов макетов с предложением нескольких концепций, композиционных, шрифтовых и конструктивных проектных схем.</li> <li>– Выбор главного эскиза макета, его анализ и критический разбор.</li> <li>– Проведение проектного этапа работы.</li> <li>– Разработка конструкции объекта дизайна с учётом технологий изготовления, выполнять технические чертежи и разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта.</li> <li>– Проведение анализа подготовленного макета, разбор и устранение допущенных проектных, технических, технологических ошибок.</li> <li>– Подготовка полного пакета сопровождающей проектной документации.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание макета общей концепции и особых страниц небольшого многостраничного издания по теме, выданной руководителями практики.</li> <li>2. Макет небольшого многостраничного издания.</li> <li>3. Пакет сопровождающей документации.</li> </ol>
Завершаю щий	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Подготовка проектных работ к производственному процессу и защите на кафедре.</li> <li>– Подготовка к устному собеседованию по материалам, изученным самостоятельно: рекомендованная литература и электронные источники.</li> <li>– Ответы на вопросы преподавателя на собеседовании.</li> <li>– Представление отчетной документации по прохождению практики по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности.</li> </ul>

### ***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](http://www.iprbookshop.ru) - Ipr Books
12. [www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru) - Университетская библиотека онлайн
13. <http://dlib.eastview.com> - ИВИС
14. [window.edu.ru](http://window.edu.ru)
15. [www.louvre.fr](http://www.louvre.fr)
16. [www.museoprado.mcu.es](http://www.museoprado.mcu.es)
17. [www.christusrex.org](http://www.christusrex.org)
18. [www.polomuseale.firenze.it](http://www.polomuseale.firenze.it)
19. [www.artcyclopedia.com](http://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**

<b>Наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы достижения компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
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**

<b>Компетенция</b>	<b>Проверяемые дидактические единицы (знания, умения, навыки)</b>	<b>Практические задания</b>
<b>УК 1</b>	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.
<b>ОПК 4</b>	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**

<b>Этапы практики</b>	<b>Виды деятельности студентов</b>
Организационный	<ul style="list-style-type: none"><li>– Установочная конференция на факультете.</li><li>– Проведение инструктажа по технике безопасности.</li><li>– Вводная лекция с объяснением цели и задач практики, мест ее проведения, демонстрацией рефератов из методфонда кафедры дизайна, выполненных на преддипломной практике.</li><li>– Проведение установочной конференции с привлечением практикующих дизайнеров Курского регионального отделения «Союз дизайнеров России».</li><li>– Представление рекомендованных для изучения литературных источников по темам практики.</li><li>– 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.</li><li>– Определение тематики реферата и составление плана научно-исследовательской работы на период практики.</li></ul>
Основной	<ul style="list-style-type: none"><li>– Проведение всех форм занятий.</li><li>– 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.</li><li>– Проведение аналитического этапа:<ul style="list-style-type: none"><li>• использование метода комплексного исследования и оценки функциональных, технических и эстетических требований к объекту проектирования и выработки подходов к выполнению дизайн-проекта;</li><li>• использование информационных, компьютерных и сетевых технологий в профессиональной деятельности;</li></ul></li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• формирование концепции общего тематического, визуального и стилистического подходов к проблеме проектирования;</li> <li>• определение стратегических подходов к проектированию;</li> <li>• оставление развернутого плана теоретического исследования.</li> <li>• определение целей, задач и проблем, исследуемых в реферате.</li> </ul> <p>– Изучение аспектов технологии и производственной составляющей в области предпроектного исследования:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• обоснование необходимости применять современные технологии, используемые при проектировании и реализации дизайн-проекта на практике.</li> </ul> <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"> <li>• исследование целевых групп потребителей проектного продукта;</li> <li>• обоснование прогноза социального отклика;</li> <li>• использование метода комплексного исследования и оценки функциональных, технических и эстетических особенностей объекта проектирования.</li> </ul> <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).