

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е.Рудин

« 29 » июня 2021 года

Программа практики

Б2.В.01(П) Производственная практика (проектно-технологическая практика)

Учебный план: 54.03.01 Дизайн цифровых медиа №1-1-71.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр		Контактн	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
5	УП	68	39,35	0,65	3	Зачет с оценкой
	ПП	68	39,35	0,65	3	
Итого	УП	68	39,35	0,65	3	
	ПП	68	39,35	0,65	3	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

доктор искусствоведения, Профессор

Дворко Нина Ивановна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сухарева Алина
Михайловна

Методический отдел: Макаренко С.В.

1 ВВЕДЕНИЕ К ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ

1.1 Цель практики: Сформировать компетенции обучающегося в области производственной деятельности, направленные на изучение сферы деятельности и актуальных технологических и художественных аспектов создания цифрового рекламного продукта в соответствии с требованиями, предъявляемыми современным рынком труда.

1.2 Задачи практики:

— способствовать установлению связи теории с практикой в условиях реального производственного процесса по проектированию цифровых рекламных продуктов;

— познакомить с ключевыми технологиями и методами дизайн-проектирования и воплощения широкого спектра цифровых рекламных продуктов (анимационных видео, рекламных баннеров, веб- и мобильных приложений и т.д.);

— развить у студентов практические профессиональные навыки работы в реальных условиях цифрового агентства, компании, дизайн-студии и прочих предприятий, в сферу деятельности которых входит дизайн цифровых медиа.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Типографика в дизайне

Коммуникационный дизайн

Основы проектной деятельности

Компьютерная графика и анимация

Дизайн в цифровой среде

UX/UI дизайн

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

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

Знать: актуальные российские и зарубежные источники информации в области цифровой рекламы; принципы системного подхода к проектированию цифрового рекламного продукта.

Уметь: выявлять проблемные ситуации в области рекламного дизайна, дизайна цифровых медиа, используя методы анализа, синтеза и абстрактного мышления; осуществлять поиск дизайнерских решений, опираясь на мировой опыт дизайн-проектирования цифровых рекламных продуктов; определять в рамках выбранного алгоритма вопросы (проблемы), возникающие в процессе проектирования и предлагать способы их решения; формировать и аргументированно отстаивать собственную позицию по различным проблемам рекламного дизайна; выявлять существенные черты современного дизайна отдельных видов цифровой рекламы.

Владеть: технологиями решения типичных, наиболее часто встречающихся проблемных ситуаций в области дизайна цифровых рекламных продуктов.

УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

Знать: способы обоснования предложений при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач в области рекламного дизайна; действующие правовые нормы, ресурсы и ограничения, способные влиять на процесс разработки и реализации отдельных видов цифровой рекламы

Уметь: выбирать оптимальные варианты творческой концепции для решения конкретной задачи рекламного дизайна в цифровой среде.

Владеть: методами оценки потребности в тех или иных ресурсах для исполнения работ по созданию детализированного прототипа цифрового рекламного продукта; навыками работы с нормативно-правовой документацией в рекламной сфере.

УК-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

Знать: принципы и методы эффективной командной работы в креативной среде рекламного дизайна; ценностные основы совместной профессиональной деятельности; возможности коммуникативных связей для решения профессиональных задач в сфере дизайна цифрового продукта.

Уметь: работать в команде с другими специалистами по дизайн-проектированию и разработке цифрового рекламного продукта, используя эффективные тактики взаимодействия; осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в междисциплинарной команде.

Владеть: методами командной работы в креативной среде рекламного дизайна, навыками коммуникации в междисциплинарном коллективе.

УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности				
Знать: методические основы физической культуры для поддержания должного уровня физической подготовленности.				
Уметь: поддерживать общий уровень физической активности и здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности в сфере дизайна цифровых медиа.				
Владеть: способами поддержания общего уровня физической активности и здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности в сфере дизайна цифровых медиа.				
УК-9: Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах				
Знать: особенности применения базовых дефектологических знаний в дизайне разных видов цифровой рекламы.				
Уметь: выявлять эффективные способы организации взаимодействия людей с нарушенным развитием с интерактивной цифровой рекламой; применять в профессиональной дизайнерской деятельности принципы инклюзивного дизайна.				
Владеть: способами выявления особых потребностей и потенциальных возможностей людей с ограниченными возможностями здоровья в процессе проведения предпроектных исследований в области дизайна цифровой рекламы.				
УК-11: Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению				
Знать: технологии формирования нетерпимого отношения к коррупционному поведению.				
Уметь: выражать гражданскую позицию; применять антикоррупционное законодательство на практике, организовывать и проводить мероприятия, обеспечивающие формирование гражданской позиции и предотвращение коррупции в социуме.				
Владеть: основами антикоррупционной деятельности, навыками нетерпимого отношения к коррупционному поведению.				
ПК-1: Способен осуществлять подготовку и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для традиционных медиа и цифровой среды				
Знать: методы поиска и сбора информации по исследуемой проблеме с целью разработки проектного задания на создание цифровой рекламной продукции.				
Уметь: планировать и согласовывать с руководством проектное задание на разработку цифровой рекламной продукции.				
Владеть: профессиональной терминологией в области анимационной графики, веб-дизайна, рекламы.				
ПК-2: Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для традиционных медиа и цифровой среды				
Знать: основные виды цифровой рекламы: вирусные ролики, рекламные игры, промосайты, интернет-баннеры, мобильные приложения и мобильная реклама, спецпроекты, 3D-проекции и др.; особенности разработки творческой концепции цифрового рекламного продукта, содержания рекламных сообщений, включая их текстовую и иллюстративную составляющие, а также его художественного воплощения (дизайн, режиссура и т.д.); технологии создания отдельных видов цифровой рекламы (интерактивных рекламных роликов, анимированных баннеров для сайта, промосайта и др.).				
Уметь: использовать выразительные и художественно-образительные средства в дизайне цифровой рекламы (графику, фотографию, видеграфику, типографику и др.); соблюдать технологические требования при разработке цифрового медиапродукта.				
Владеть: методами проектирования отдельных видов цифровой рекламы; навыками работы в растровых и векторных графических редакторах, редакторах 3D-моделирования, программах видеомонтажа, создания анимированных изображений и пр.).				
ПК-3: Способен осуществлять проектирование пользовательского опыта и разработку графического дизайна интерфейсов мультимедийных, Web и мобильных приложений				
Знать: принципы качественного UX/UI-дизайна; тренды UX и UI в цифровой рекламе.				
Уметь: использовать современный инструментарий UX/UI дизайна в разработке интерфейса отдельных видов цифровой рекламы (интерактивного рекламного ролика, промосайта, анимированного баннера для сайта и др.).				
Владеть: опытом проектирования и дизайна пользовательского интерфейса отдельных видов цифровой рекламы.				

3 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Наименование и содержание разделов (этапов)	Семес	Контактная работа	СР (часы)	Форма текущего
---	-------	-------------------	-----------	----------------

	Р	Пр. (часы)		контроля
Раздел 1. Организационно- подготовительный				
Этап 1. Производственный инструктаж. Ознакомление с цифровым агентством/компанией/дизайн-студией или с подразделением, занимающимся разработкой цифровых рекламных продуктов. Изучение его организационной структуры, организационно-управленческой модели; основных функций производственных и управленческих подразделений.		3	2	О,Пр,С
Этап 2. Знакомство с опытом поддержания физической активности и здоровья дизайнеров и других сотрудников дизайн-студии/компании, а также нетерпимого отношения к коррупционному поведению.		3	3	
Этап 3. Выбор темы исследования, получение задания от руководителя практики.		2	4	
Раздел 2. Аналитический				
Этап 4. Рассмотрение ключевых свойств цифровой рекламы, ее видов, сфер применения. Анализ интересных кейсов и практик онлайн рекламы. Анализ трендов и современных тенденций развития цифровой рекламы. Изучение нормативных документов и отраслевых стандартов в сфере разработки цифровых рекламных продуктов.	5	8	2	О,П
Этап 5. Изучение основных этапов проектной дизайнерской деятельности: от брифа и технического задания — до защиты дизайн-проекта, технической редакции и подготовки файлов для производства. Знакомство с инструментарием разработки цифровой рекламы, используемым дизайн-студией/компанией (в местах прохождения практики).		12	2	
Этап 6. Изучение особенностей дизайна медийной веб-рекламы, включающей баннеры разных форматов, а также видеоролики, которые размещаются на других сайтах. Изучение принципов инклюзивного дизайна, способов организации взаимодействия людей с нарушенным развитием с интерактивной цифровой рекламой. Анализ кейсов.		12	4	

Этап 7. Выполнение индивидуального задания по созданию медийной онлайн-рекламы. Анализ объекта проектирования и формирование дизайнерской идеи: проведение предпроектных исследований, включая изучение потенциальных возможностей людей с ограниченными возможностями здоровья; анализ дизайнерских решений аналогичных объектов; подбор референсов; разработка и согласование технического задания. Художественно-техническая разработка дизайн-проекта. Реализация проекта. Размещение анимированной медийной рекламы в сети Интернет.	24	12	
Раздел 3. Отчетный			
Этап 8. Подготовка отчетной документации по итогам практики; оформление отчета по практике в соответствии с требованиями.	2	6	С,КПр
Этап 9. Подготовка презентации и защита практики.	2	4,35	
Итого в семестре	68	39,35	
Промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)	0,65		
Всего контактная работа и СР по дисциплине	68,65	39,35	

4. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

4.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

4.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения
ПК-1	Анализирует особенности предпроектного исследования по созданию цифровой рекламной продукции. Согласовывает проектное задание на разработку цифрового рекламного продукта. Проводит предпроектные исследования, используя профессиональную терминологию в области анимационной графики, веб-дизайна, рекламы.
ПК-2	Перечисляет и описывает основные виды цифровой рекламы; анализирует особенности разработки концепции цифрового рекламного продукта, а также его художественного воплощения; рассматривает технологии создания отдельных видов цифровой рекламы. В дизайне цифровой рекламы использует разнообразные медийные средства (графику, фотографику, видеографику, типографику и др.), а также широкий спектр изобразительно-выразительных средств. Использует растровые и векторные графические редакторы, программы 3D-моделирования, видеомонтажа, создания анимированных изображений и пр..
ПК-3	Формулирует принципы UX/UI-дизайна, рассматривает современные тенденции проектирования и дизайна интерфейса в цифровой рекламе. Использует современный инструментарий в разработке интерфейса отдельных видов цифровой рекламы. Проектирует пользовательский интерфейс отдельных видов цифровой рекламы.
УК-1	Рассматривает принципы системного подхода к проектированию цифрового рекламного продукта, перечисляет Интернет-ресурсы, посвященные цифровой рекламе. Разрабатывает собственный дизайн-проект, опираясь на мировой опыт дизайн-проектирования цифровых рекламных продуктов и аргументированно отстаивая собственную позицию по различным проблемам рекламного дизайна. Решает типичные проблемные ситуации, связанные с дизайном цифровых рекламных продуктов.
УК-2	Рассматривает действующие правовые нормы, ресурсы и ограничения, оказывающие влияние на разработку цифровой рекламной продукции. Выбирает оптимальные дизайнерские решения при разработке дизайн-проекта цифровой рекламы. Использует нормативно-правовую документацию в рекламной сфере для создания детализированного прототипа цифрового рекламного продукта.

УК-3	<p>Раскрывает принципы и методы эффективной командной работы в креативной среде рекламного дизайна; ценностные основы совместной профессиональной деятельности; возможности коммуникативных связей для решения профессиональных задач в сфере дизайна цифрового продукта.</p> <p>Работает в междисциплинарной команде, используя эффективные тактики взаимодействия. Использует эффективные методы командной работы, коммуникативные навыки в междисциплинарном коллективе.</p>
УК-7	<p>Перечисляет и рассматривает важные аспекты поддержания должного уровня физической подготовленности при выполнении проектных задач.</p> <p>Поддерживает физическую активность и здоровье для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности в сфере цифрового медиадизайна.</p> <p>Использует эффективные способы поддержания необходимого уровня физической активности и здоровья в условиях сидячей работы.</p>
УК-9	<p>Выявляет специфику дизайна разных видов цифровой рекламы с учетом базовых дефектологических знаний.</p> <p>Использует эффективные способы взаимодействия людей с нарушенным развитием с интерактивной цифровой рекламой; применяет принципы инклюзивного дизайна.</p> <p>Проводит предпроектные исследования в области дизайна цифровой рекламы с учетом потенциальных возможности людей с ограниченными возможностями здоровья.</p>
УК-11	<p>Анализирует технологии формирования нетерпимого отношения к коррупционному поведению.</p> <p>Применяет в проектной практике антикоррупционное законодательство.</p> <p>Работает над созданием дизайн-проекта в профессиональной среде, проявляя нетерпимое отношение к коррупционному поведению.</p>

4.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций
	Устное собеседование
5 (отлично)	Обучающийся выполнил в срок, качественно и на высоком уровне весь намеченный объем работы, требуемый программой практики, показал при этом высокий уровень профессиональной компетентности в рамках практики, а также проявил в работе самостоятельность, творческий подход. Представил в установленные сроки оформленный в соответствии с требованиями отчет по прохождению практики и положительную характеристику руководителя практики от профильной организации (без замечаний). Разработанные проектно-дизайнерские предложения представляют интерес для предприятия. На защите обучающийся продемонстрировал разносторонние знания по разделам практики.
4 (хорошо)	Обучающийся выполнил в срок и в полном объеме программу практики, однако отчетная документация содержит отдельные недочеты, связанные с глубиной анализа материала. Отчет по практике оформлен в соответствии с требованиями и представлен в установленные сроки. Обучающийся проявил инициативу в работе, но не смог вести творческий поиск или не проявил потребности в творческом профессиональном росте. Разработанные проектно-дизайнерские предложения имеют недочеты. На защите обучающийся продемонстрировал уверенные знания материала, но в отчете и при ответе допущены незначительные ошибки.
3 (удовлетворительно)	Обучающийся выполнил программу практики, но предоставил отчет о прохождении практики не в срок или с ошибками; в ходе практики обнаружил недостаточную развитость основных навыков, не проявил инициативу в работе, не показал умений применять на практике полученные знания, допускал ошибки в постановке и решении задач. Проектно-дизайнерские предложения не соответствуют требованиям. На защите продемонстрировал знание основных положений программы, но в ответах допустил ряд ошибок.
2 (неудовлетворительно)	Обучающийся не справился с программой практики, нарушал нормы и требования, предъявляемые к работе практиканта, допускал нарушения дисциплины в ходе проведения практики, что подтверждается характеристикой руководителя, не проявил самостоятельности, не обнаружил сформированных базовых навыков; допустил грубые нарушения графика практики. Не продемонстрировал систематизированных знаний по программе, не представил весь перечень отчетной документации по практике, не смог справиться с практической частью индивидуального задания.

4.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

4.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 5	
1	Понятие и основные свойства цифровой рекламы.

2	Организационная структура, организационно-управленческая модель студии/компании разработки цифровых медийных продуктов
3	Виды цифровой рекламы и сферы ее применения.
4	Специфика дизайна рекламного анимационного видео.
5	Интерактивная онлайн-реклама.
6	Этапы проектной дизайнерской деятельности.
7	Реклама в формате HTML5: интерактивные, мультимедийные, иммерсивные возможности.
8	Как дополненная и виртуальная реальность изменят будущее маркетинга?
9	Медийные средства в цифровой рекламе.
10	Изобразительно-выразительные средства цифровой рекламы.
11	Особенности предпроектного исследования по созданию медийной онлайн-рекламы.
12	Особенности проектирования пользовательского интерфейса интерактивной онлайн-рекламы.
13	Действующие правовые нормы, ресурсы и ограничения, оказывающие влияние на разработку цифровой рекламной продукции.
14	Принципы и методы эффективной командной работы в креативной среде рекламного дизайна
15	Эффективные способы поддержания необходимого уровня физической активности и здоровья в условиях сидячей работы
16	Технологии формирования нетерпимого отношения к коррупционному поведению
17	Принципы инклюзивного дизайна пользовательского интерфейса веб-рекламы.

4.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

4.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

4.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по практике

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная

4.3.3 Требования к оформлению отчётности по практике

Отчет по практике выполняется обучающимся индивидуально. Отчет должен быть оформлен в соответствии с требованиями ГОСТ 7.32 – 2017, ГОСТ Р 7.0.100-2018, текстовая часть выполнена в компьютерном наборе. Объем отчета 15-20 страниц.

Рекомендуется следующее размещение элементов отчета по практике:

Титульный лист.

Содержание.

Введение, в котором отражены цели и задачи производственной (проектно-технологической) практики.

Основной текст отчета, в котором отражаются дизайн-проекты, которые обучающийся выполнил в процессе прохождения практики.

1. Общая характеристика места прохождения практики (цифрового агентства, компании, дизайн-студии).

2. Описание этапов дизайн-проектирования собственного рекламного продукта (индивидуальное задание) с обоснованием основных проектных решений, принятых студентом на каждом этапе.

Заключение

Список использованной литературы и интернет источников.

Приложение.

4.3.4 Порядок проведения промежуточной аттестации по практике

Аттестация проводится на выпускающей кафедре, на основании анализа содержания отчета по практике, собеседования и оценки, выставленной обучающемуся на базе практики.

Оценку в отзыве проставляет руководитель практики от выпускающей кафедры.

Процедура оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности) обучающегося, характеризующих этап (ы) формирования каждой компетенции (или ее части) осуществляется в процессе аттестации по критериям оценивания сформированности компетенций.

Для оценивания результатов прохождения практики и выставления зачета с оценкой в ведомость и зачетную книжку используется традиционная шкала оценивания, предполагающая выставление оценки «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

По результатам аттестации оценку в ведомости и зачетной книжке проставляет руководитель практики от выпускающей кафедры или заведующий выпускающей кафедрой

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРАКТИКИ

5.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
5.1.1 Основная учебная литература				
Макарова, Т. В.	Веб-дизайн	Омск: Омский государственный технический университет	2015	http://www.iprbookshop.ru/58086.html
Бердышев, С. Н.	Искусство оформления сайта. 2-е изд.	Москва: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа	2012	https://www.iprbookshop.ru/5968.html
Барциц, Р. Ч.	Графическая композиция в системе высшего художественного образования. Вопросы теории и практики	Москва: Московский педагогический государственный университет	2017	http://www.iprbookshop.ru/79060.html
Лаптев, В. В.	Дизайн-проектирование. Графический дизайн и реклама	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2020	https://www.iprbookshop.ru/118366.html
5.1.2 Дополнительная учебная литература				
Дворко Н.И.	Интерактивные цифровые технологии	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020403
Елисеенков, Г. С., Мхитарян, Г. Ю.	Дизайн-проектирование	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2016	http://www.iprbookshop.ru/66376.html

5.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Электронно-библиотечная система IPRbooks: <http://www.iprbookshop.ru>
 Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>
 Архив изданий Государственного Русского Музея: <https://rusmuseum.ru/editions>

5.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional
 Microsoft Windows
 3ds MAX
 Klynt Academic Edition
 Figma
 Adobe XD

5.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по практике

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную