

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»  
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е.Рудин

« 21 » 02 2023 года

## Программа практики

**Б2.О.01(У)** Учебная практика (учебно-ознакомительная практика)

Учебный план: 2023-2024 54.03.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №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		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
2	УП	106,55	1,45	3	Зачет с оценкой
	ПП	106,55	1,45	3	
Итого	УП	106,55	1,45	3	
	ПП	106,55	1,45	3	

Санкт-Петербург  
2023

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

доктор искусствоведения, Профессор

Ассистент

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Дворко Нина Ивановна

Смородина Ольга

Владимировна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина

Михайловна

Методический отдел: Макаренко С.В.

---

## 1 ВВЕДЕНИЕ К ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ

**1.1 Цель практики:** Сформировать компетенции обучающихся в области визуального сторителлинга и цифрового медиадизайна для решения учебных и творческих задач профессиональной деятельности.

### 1.2 Задачи практики:

– познакомить с качественными изменениями в области визуальных коммуникаций, обусловленными развитием интернет и цифровых технологий, раскрыть специфику современных проектных практик в сфере медиадизайна;

– познакомить обучающихся с содержанием их будущей профессиональной деятельности, основными требованиями к специалистам профиля "Дизайн цифровых медиа", учебными дисциплинами, которые будут изучаться;

– раскрыть основные возможности, предоставляемые современными информационно-коммуникационными технологиями в области визуального сторителлинга и медиадизайна; способы подготовки и проведения устных публичных выступлений в аудитории;

– познакомить с методами дизайн-проектирования и развить практические навыки в области медиадизайна.

### 1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Визуальный нарратив

Живопись и основы цветоведения

Компьютерная графика и анимация

Основы проектирования

Рисунок и основы перспективы

Информационные технологии

Основы композиции

Основы этики современного дизайна

## 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:** основные базы данных, пути и методы получения информации по теории и практике графического дизайна и визуального сторителлинга в библиотеках, электронных каталогах и сетевых ресурсах.

**Уметь:** отбирать информацию, относящуюся к теме задания-проекта, анализировать различные точки зрения при решении конкретных задач, связанных с созданием визуального нарратива.

**Владеть:** методами поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации при проведении исследований по теме задания-проекта.

### **ОПК-1: Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведение искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода**

**Знать:** современные художественные формы визуальных искусств, произведения которых создаются и представляются с помощью современных информационно-коммуникационных (или медиа-) технологий; специфические средства художественной выразительности визуальных нарративов (статических, динамических, интерактивных).

**Уметь:** анализировать произведения визуального искусства и дизайна, использующие повествовательную технику.

**Владеть:** профессиональной терминологией в сфере визуального искусства; методикой искусствоведческого анализа произведений визуального искусства, использующих повествовательную технику.

### **ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)**

**Знать:** общие теоретические основы и концептуальные методы проектирования объектов визуальной информации и коммуникации; методики разнообразных подходов при поиске образной выразительности и эффективности визуального языка разрабатываемого медиапродукта.

**Уметь:** доступно и внятно раскрывать творческий замысел; создавать художественными средствами представление о сути проектной разработки; художественно представлять дизайнерское решение в виде эскиза, рисунка, материальной модели; ориентироваться в направлениях и методах проектной деятельности в области визуального дизайна медиапродукта.

**Владеть:** практическими навыками использования выразительных средств визуальных медиа, а также знаний о композиции, колористике и компьютерной графике в представлении и развитии проектной идеи медиапродукта.

<p><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 графики</b></p>
<p><b>Знать:</b> основные понятия и термины, используемые в проектной деятельности; средства и методы дизайн-проектирования визуального контента медиапродукта; основные закономерности визуальной композиции в дизайне медиапродукта.</p>
<p><b>Уметь:</b> создавать медиапроект, используя линейно-конструктивное построение, гармоничное колористическое решение и средства проектной графики.</p>
<p><b>Владеть:</b> навыками воплощения идеи от эскиза до макета медиапродукта, решая задачи сохранения образной выразительности через путь технического воплощения.</p>
<p><b>ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</b></p>
<p><b>Знать:</b> современные тенденции и методы организации демонстрационно-выставочных мероприятий с использованием информационно-коммуникационных технологий и мультимедиа; актуальные требования, предъявляемые к современным конкурсным, фестивальным, выставочным работам в области цифрового искусства и медиадизайна; критерии оценки результатов творческой деятельности.</p>
<p><b>Уметь:</b> оформлять документацию для участия в выставках, конкурсах, фестивалях и конференциях с результатами дизайнерской деятельности в областях графического дизайна и цифрового медиадизайна.</p>
<p><b>Владеть:</b> навыками подготовки художественных работ и дизайнерских проектов для участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях.</p>
<p><b>ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</b></p>
<p><b>Знать:</b> основные возможности, предоставляемые современными информационно-коммуникационными технологиями в области визуального сторителлинга и медиадизайна.</p>
<p><b>Уметь:</b> эффективно работать с информационно-коммуникационными технологиями; использовать библиотечные фонды, основные профессиональные издания, в том числе периодические и на иностранном языке, а также прочие источники профессиональной информации; синтезировать выводы на основании собранной информации.</p>
<p><b>Владеть:</b> основными методами изучения теории и практики визуального сторителлинга и медиадизайна с применением информационно-библиографической культуры и информационно-коммуникативных технологий.</p>
<p><b>ОПК-7: Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования</b></p>
<p><b>Знать:</b> содержание, формы и педагогические методы преподавания основ графического дизайна, компьютерной графики и медиадизайна.</p>
<p><b>Уметь:</b> использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся, в том числе с использованием мультимедийных технологий; применять способы развития творческого воображения и креативности обучающихся.</p>
<p><b>Владеть:</b> практическими навыками подготовки и проведения устных публичных выступлений в аудитории; навыками привлечения и удерживания внимания аудитории, отслеживания реакции аудитории и своевременно реагирования на снижение внимания.</p>

### 3 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Наименование и содержание разделов (этапов)	Семестр	СР (часы)	Форма текущего контроля
Раздел 1. Визуальные коммуникации и медиадизайн в эпоху цифровых инноваций.	2		С
Этап 1. Качественные изменения в области визуальных коммуникаций, обусловленные развитием интернета и цифровых технологий.		6	
Этап 2. Специфика современных проектных практик в области медиадизайна. Будущее медиадизайна.		4,55	
Раздел 2. Общая характеристика профессиональной подготовки бакалавра направления «Дизайн цифровых медиа».			С

Этап 3. Области профессиональной деятельности бакалавра направления подготовки "Дизайн цифровых медиа". Знакомство с дисциплинами учебного плана, организацией учебного процесса в образовательной среде высшего учебного заведения, вариантами практической подготовки и трудоустройства выпускников. Основные литературные и информационные источники в профессиональной сфере. Правила оформления отчетной документации.	24	
Этап 4. Возможности, предоставляемые современными информационно-коммуникационными технологиями в области визуального сторителлинга и медиадизайна. Участие в выставках, конкурсах, фестивалях в области цифрового искусства, графического и медиадизайна. Методы подготовки и проведения устных публичных выступлений в аудитории; привлечение и удерживание внимания аудитории.	14	
Раздел 3. Методика работы над дизайн-проектом.		
Этап 5. Характеристика основных этапов проектирования. Методы дизайн-проектирования.	10	
Этап 6. Создание визуального нарратива в формате иллюстрированной книги-картинки. Выбор и анализ короткого рассказа для создания визуального нарратива. Разработка концепции, определение целевой аудитории, анализ аналогов. Выполнение начальных зарисовок в скетчбуке. Выбор стиля (создание цветовых и стилевых мудбордов). Создание и разработка персонажей и окружения. Создание эскизов иллюстраций. Работа с раскадровкой и дизайном всех элементов книги-картинки. Сборка макета.	32	С,П,КПр
Этап 7. Подготовка и оформление выполненных работ к экспонированию на итоговом просмотре. Написание отчета по практике.	16	
Итого в семестре	106,55	
Промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)		
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>	<b>106,55</b>	

#### 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
ОПК-1	<p>Перечисляет и описывает разнообразные формы цифрового медиаискусства, рассматривает изобразительно-выразительные средства визуальных произведений.</p> <p>Проводит анализ произведений визуального искусства и дизайна, использующих нарративную технику.</p> <p>Использует методы искусствоведческого анализа произведений визуального искусства,</p>

	использующих повествовательную технику.
ОПК-3	<p>Анализирует существующие методы проектирования объектов визуальной информации и коммуникации, современные средства образной выразительности.</p> <p>Представляет дизайнерское решение в виде эскиза, рисунка, раскадровки.</p> <p>Создает дизайн-проект, используя приемы композиционного построения проектируемого объекта, законы создания колористической гармонии, способы построения шрифтовых композиций, а также выразительные средства визуальных медиа.</p>
ОПК-4	<p>Формулирует основные понятия и термины в области дизайн-проектирования; раскрывает сущность и особенности композиции в дизайне медиапродукта.</p> <p>Использует выразительные средства проектной графики в создании визуальных нарративов.</p> <p>Реализовывает идеи проекта в эскизах, раскадровках, макетах.</p>
ОПК-5	<p>Раскрывает критерии оценки результатов творческой деятельности в области дизайна цифровых медиа.</p> <p>Оформляет документацию для публичного представления собственных работ на выставках, конкурсах, фестивалях и конференциях в области графического и медиадизайна.</p> <p>Реализует подготовку творческих работ и дизайнерских проектов для участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях.</p>
ОПК-6	<p>Раскрывает роль современных информационно-коммуникационных технологий в области визуального сторителлинга и медиадизайна.</p> <p>Использует библиотечные фонды, основные профессиональные онлайн издания при проведении предпроектных исследований.</p> <p>Использует информационно-коммуникативные технологии в изучении визуального сторителлинга и медиадизайна.</p>
ОПК-7	<p>Раскрывает педагогические методы преподавания основ графического и медиадизайна.</p> <p>Использует мультимедийные технологии в преподавании основ графического и медиадизайна для учащихся среднего общего образования.</p> <p>Проводит устные публичные выступления в аудитории, удерживая ее внимание.</p>
УК-1	<p>Рассматривает методы получения информации в области визуальных коммуникаций и медиадизайна в библиотеках, электронных каталогах и сетевых ресурсах.</p> <p>Решает задачи по созданию визуального нарратива, принимая во внимание разные точки зрения.</p> <p>Использует разнообразные методы поиска и анализа информации при проведении исследований по теме задания-проекта.</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 владения культурой мышления, проявил в работе самостоятельность, творческий подход. Представил в установленные сроки оформленный в соответствии с требованиями отчет по прохождению практики и презентацию выполненной работы. На защите обучающийся продемонстрировал восприятие информации, умение анализировать и обобщать полученные знания, предлагать собственные пути решения поставленной задачи.
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. Проявил инициативу в работе, но не смог вести творческий поиск или не проявил потребности в творческом профессиональном росте. 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; не проявил инициативу в работе, не показал умений анализировать на практике полученные знания, допускал небрежность в

	оформлении отчета. На защите продемонстрировал знание основных положений программы.
2 (неудовлетворительно)	Обучающийся не справился с программой практики, допускал нарушения дисциплины в ходе проведения практики, не проявил заинтересованности и самостоятельности, не обнаружил сформированных базовых навыков; допустил грубые нарушения графика практики. Не продемонстрировал систематизированных знаний по программе, не представил весь перечень отчетной документации.

#### 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 2	
1	Специфика медиадизайна в условиях традиционных медиа
2	Роль современных информационно-коммуникационных технологий в области визуального сторителлинга и медиадизайна.
3	Изобразительно-выразительные средства визуальных произведений.
4	Что является объектом медиадизайна?
5	Что является объектом дизайна цифровых медиа?
6	Качественные изменения в области визуальных коммуникаций, обусловленные развитием интернета и цифровых технологий.
7	Области профессиональной деятельности бакалавра направления подготовки "Дизайн цифровых медиа".
8	Этапы работы над дизайн-проектом.
9	Понятие целевой аудитории.
10	Цветовые и стилевые мудборды
11	Визуальный нарратив в формате иллюстрированной книги-картинки
12	Задачи раскадровки
13	Правила оформления отчетной документации.

#### 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 является основным документом, характеризующим работу обучающегося на учебной практике. Структурными элементами отчета являются: титульный лист; график проведения практики (план) и задание; реферат; содержание; обозначения и сокращения; введение; основная часть; заключение; список использованных источников; приложения.

Отчет должен быть подготовлен индивидуально в соответствии с ГОСТ 7.32–2017, ГОСТ Р 7.0.100-2018 «Отчет о научно-исследовательской работе». Объем отчета 8 -12 стр. компьютерного текста.

##### 4.3.4 Порядок проведения промежуточной аттестации по практике

Учебная практика (учебно-ознакомительная практика) как правило, проходит в институте графического дизайна. Материально-техническая база, необходимая для проведения практики, включает учебные аудитории, мастерские, лаборатории.

## 5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРАКТИКИ

### 5.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>5.1.1 Основная учебная литература</b>				

Жилавская, И. В., Онучина, К. К.	Виды медиа: типология и история	Москва: Московский педагогический государственный университет	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/105892.html">http://www.iprbookshop.ru/105892.html</a>
Киргизов Ю.В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Персонажи	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017884">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017884</a>
Нужнов, Е. В.	Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/87445.html">http://www.iprbookshop.ru/87445.html</a>
Никульшина Л. В., Шабловский В. Г.	Проектирование. Фирменный стиль	СПб.: СПбГУПТД	2016	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3622">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3622</a>
Кириллова, Н. Б.	Медиакультура и основы медиаменеджмента	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ	2014	<a href="http://www.iprbookshop.ru/68440.html">http://www.iprbookshop.ru/68440.html</a>

#### 5.1.2 Дополнительная учебная литература

Алексеев, А. П., Ванютин, А. Р., Королькова, И. А., Репечко, Д. А., Мытько, С. С.	Современные мультимедийные информационные технологии	Москва: СОЛОН-ПРЕСС	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/64932.html">http://www.iprbookshop.ru/64932.html</a>
Ковалева, Н. Б.	Сюжетно-деятельностные технологии в медиаобразовании	Москва: Московский педагогический государственный университет	2018	<a href="http://www.iprbookshop.ru/94688.html">http://www.iprbookshop.ru/94688.html</a>
Киргизов Ю. В.	Книжная графика и иллюстрация	СПб.: СПбГУПТД	2014	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1957">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1957</a>
Лобанов Е. Ю.	История дизайна, науки и техники. Ч. 2	СПб.: СПбГУПТД	2016	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3318">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3318</a>
Шкиль, О. С.	История дизайна. Ч.1	Благовещенск: Амурский государственный университет	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/103871.html">http://www.iprbookshop.ru/103871.html</a>
Киргизов Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	СПб.: СПбГУПТД	2015	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2562">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2562</a>

#### 5.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks: <http://www.iprbookshop.ru>
2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>
3. Единое окно доступа к образовательным ресурсам [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://window.edu.ru>
4. Медиа о дизайне во всех его проявлениях <https://design-mate.ru>

#### 5.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional  
Microsoft Windows  
Adobe inDesign  
Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop  
Adobe Premiere Pro

#### 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-
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска