

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

« 28 » 06 2022 года

Программа практики

Б2.О.02(У) Учебная практика (музейная практика)

Учебный план: 2022-2023 54.04.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №2-1-73.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа
(специализация)

Уровень образования: магистратура

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
2022

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

доктор социологических наук, Доцент

Шевурдяев Антон

доктор искусствоведения, Профессор

Владимирович

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 сфере работы с мультимедийными экспозициями.

1.2 Задачи практики:

- развить у обучающихся концептуальное понимание цифровых культур и процесса модернизации музеев в эпоху цифровых технологий;
- познакомить с практикой использования цифровых технологий в экспозиционно-выставочном пространстве отечественных музеев;
- раскрыть преимущества и способы репрезентации музейной деятельности в Интернет-пространстве;
- развить практические навыки создания мультимедийных проектов и презентаций для культурных и выставочных проектов;
- познакомить учащихся с различными технологиями, инструментами и примерами создания и использования цифровых технологий в музейной деятельности.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Иностранный язык в профессиональной деятельности

Дизайн интерактивных цифровых медиа

Актуальные проблемы современного искусства

Учебная практика (научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы))

Цифровые медиатехнологии

Мировые культуры и межкультурные коммуникации

История и методология дизайна

Цифровой сторителлинг

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

УК-5: Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия

Знать: особенности межкультурной коммуникации, правила взаимодействия с зарубежными партнерами, участвующими в проведении инновационных художественно-творческих мероприятий и презентаций.
--

Уметь: находить и использовать необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими информацию о культурных особенностях и традициях различных сообществ; анализировать и учитывать разнообразие культур в разработке музейного мультимедийного проекта.
--

Владеть: методами межкультурного UX-дизайна, учитывающими общие и контекстуальные культурные различия в разработке мультимедийного музейного проекта; методами и формами проведения инновационных художественно-творческих мероприятий, презентаций, дискуссий, полемики, диалога с учетом разнообразия культур в процессе межкультурного взаимодействия.
--

ОПК-3: Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи

Знать: методы поиска идей для креативной концепции музейного проекта, использующего возможности цифрового сторителлинга и принципы игрофикации; методы оценки качества креативных идей и разработок; принципы выбора оптимального варианта творческой концепции для решения конкретной дизайнерской задачи.
--

Уметь: создавать дизайнерские концепции музейных мультимедийных проектов, включая онлайн-выставки, виртуальные музеи, отвечающие миссии и задачам музея; оценивать качество креативных разработок и выбирать оптимальные варианты для решения конкретной дизайнерской задачи.
--

Владеть: навыками реализации креативных идей при проектировании музейных мультимедийных проектов, использующих современные возможности цифрового сторителлинга.
--

ОПК-4: Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

Знать: специфику организации музейного и выставочного пространства с использованием мультимедийных средств и передовых иммерсивных технологий.

Уметь: разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации и инсталляции с использованием мультимедийных технологий.

Владеть: навыками разработки дизайн-проекта онлайн-выставки, веб-сайта конкурса, фестиваля.
--

3 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Наименование и содержание разделов (этапов)	Семестр	СР (часы)	Форма текущего контроля
Раздел 1. Введение. Модернизация музея в эпоху цифровых технологий.	2		О
Этап 1. Изучение современных тенденций развития музейной деятельности.		4	
Этап 2. Анализ основных принципов построения и реализации цифровой стратегии в музейном деле.		4	
Раздел 2. Мультимедийные технологии в экспозиционно-выставочном пространстве отечественных музеев			Д,О,Пр
Этап 3. Цифровые музейные выставки и коллекции цифрового наследия как важные объекты создания музейных повествований.		8	
Этап 4. Классификация мультимедийных технологий в экспозиционно-выставочном пространстве музея.		6	
Этап 5. Анализ практики внедрения иммерсивных технологий в деятельность музеев (на примере СПб музея).		20	
Раздел 3. Репрезентация музейной деятельности в Интернет-пространстве			О,Д
Этап 6. Анализ форм вовлечения, участия, интерактивности и активности онлайн-аудитории.		6	
Этап 7. Исследование особенностей и структуры современного и многофункционального веб-сайта музея.		9	
Этап 8. Исследование современных способов и форм существования виртуального музея (на примере деятельности крупнейшего российского художественного музея).		7,55	
Раздел 4. Особенности создания информационных продуктов для музеев		П,О	
Этап 9. Разработка концепции и составление технического задания (ТЗ) на создание медиапродукта, использующего цифровой сторителлинг.	18		
Этап 10. Создание мокапа, визуального прототипа будущего медиапродукта.	16		
Этап 11. Подготовка доклада, презентации для защиты и отчета по практике.	8		
Итого в семестре		106,55	
Промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)			
Всего контактная работа и СР по дисциплине		106,55	

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-3	Раскрывает креативные техники оценки качества идей и разработок, а также принципы выбора оптимального варианта для решения конкретной проектной задачи.

	Разрабатывает дизайн-концепции мультимедийного музейного проекта, использующего современные возможности цифрового сторителлинга. Демонстрирует способность реализовать креативную концепцию мультимедийного музейного проекта.
ОПК-4	Содержательно описывает специфику организации музейного и выставочного пространства, использующего разнообразные мультимедийные средства и технологии виртуальной и дополненной реальности. Разрабатывает цифровые медийные проекты в виде интерактивной мультимедийной презентации, инсталляции или веб-приложения. Демонстрирует результат разработки дизайн-проекта веб-сайта конкурса, фестиваля.
УК-5	Выделяет и раскрывает принципы межкультурной коммуникации; описывает характерные особенности взаимодействия с зарубежными партнёрами при проведении инновационных художественно-творческих мероприятий и презентаций. Разрабатывает мультимедийный музейный проект с соблюдением принципов межкультурной коммуникации. Демонстрирует межкультурную компетентность при разработке пользовательского интерфейса, мультимедийного и визуального контента музейного цифрового проекта.

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 2	
1	Ключевые принципы реализации цифровой стратегии в музейном деле
2	Влияние цифровых технологий на музейную коммуникацию в целом
3	Основные тенденции в построении коммуникации музея с аудиторией
4	Культура участия
5	Реализация в музее принципов интерактивности
6	Информационные технологии в экспозиционно выставочной деятельности музея.

7	Типология интерактивных мультимедийных разработок, применяемых в экспозиции
8	Информационные киоски как инструмент информационного сопровождения выставки.
9	Видео-контент в музее.
10	Использованием технологии видеомэппинга в музее
11	Возможности современных интерактивных мультимедийных технологий, применяемых в деятельности музея.
12	Аудиогиды и другие музейные гаджеты для навигации и сопровождения на выставке.
13	AR-технологии в музее
14	Мультимедийные проекты в системе экспозиции.
15	Типовая структура музейного веб-сайта
16	Определение понятия «виртуальный музей»
17	Использование технологии виртуальной реальности для просмотра виртуальных туров 360.
18	Примеры виртуальных музеев
19	Социальные сети как инструмент информирования и привлечения аудитории.
20	Примеры вовлекающих проектов для социальных сетей

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 10-15 страниц.

Рекомендуется следующее размещение элементов отчета по практике:

Титульный лист.

Содержание.

Введение

Основной текст отчета, отражающий содержание практики:

1. Анализ опыта внедрения интерактивных и мультимедийных технологий в работу современных музеев (на примере деятельности одного из Санкт-Петербургских музеев).

2. Дизайн-концепция музейного цифрового медиапродукта, использующего современные возможности сторителлинга.

Список использованных литературных и интернет-источников.

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				

Садохин, А. П.	Мировая культура и искусство	Москва: ЮНИТИ-ДАНА	2017	http://www.iprbookshop.ru/74896.html
Майстровская М. Т.	Музей как объект культуры. Искусство экспозиционного ансамбля	Москва: Прогресс-Традиция	2016	http://www.iprbookshop.ru/54461.html
5.1.2 Дополнительная учебная литература				
Ландер И. Г.	Жанры и формы искусствоведческого исследования	СПб.: СПбГУПТД	2014	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1904
Хмелева Л.П.	Современное искусство	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2536
Энтин, В. Л.	Авторское право в виртуальной реальности (новые возможности и вызовы цифровой эпохи)	Москва: Статут	2017	http://www.iprbookshop.ru/81092.html

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. Архив изданий Государственного Русского Музея: <https://rusmuseum.ru/editions>

5.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional
Microsoft Windows
Adobe Audition CC ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education
Device license
Figma

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-