

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е.Рудин

« 28 » 06 2022 года

## Программа практики

**Б2.В.02(Пд)** Производственная практика (преддипломная 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		Контактн	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
4	УП	68	795,35	0,65	24	Зачет с оценкой
	ПП	68	795,35	0,65	24	
Итого	УП	68	795,35	0,65	24	
	ПП	68	795,35	0,65	24	

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 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 дизайна интерактивных цифровых медиапродуктов (от разработки концепции до создания высокодетализированного интерактивного прототипа); способствовать развитию навыков использования приобретенных знаний при решении междисциплинарных задач.

### 1.2 Задачи практики:

- ознакомить с профессиональной деятельностью в области дизайна цифровых медиа;
- развить у студента практические навыки в области дизайна цифровых медиапродуктов, соответствующих современным требованиям, предъявляемым к интерактивным коммуникациям;
- познакомить с современными тенденциями в области визуального дизайна цифрового продукта;
- сформировать навыки проведения предпроектных исследований; поиска дизайнерских решений задач, связанных с созданием мультимедиа и визуального контента цифрового продукта;
- раскрыть особенности представления творческой научной идеи и передачи проектного опыта (от разработки концепции до создания высокодетализированного интерактивного прототипа цифрового продукта);
- развить навыки публичных выступлений и защиты проделанной проектной работы.

### 1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Виртуальная и дополненная реальность

Дизайн интерактивных цифровых медиа

Моушн-дизайн в цифровых продуктах

Разработка бренда и айдентики цифрового продукта

Цифровые медиатехнологии

Дизайн компьютерных игр

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

Цвет в дизайне

Типографика в цифровой среде

Цифровой сторителлинг

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

### УК-2: Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

**Знать:** особенности жизненного цикла цифрового медиапроекта, использующего повествовательную технику, этапы его разработки и реализации в сети Интернет; цифровые и мобильные технологии как инструмент создания и канал продвижения цифрового медийного проекта; современные методы и инструменты управления цифровым медиапроектом.

**Уметь:** объяснять цели и формулировать задачи, связанные с подготовкой и реализацией цифровых медийных проектов, использующих повествовательную технику.

**Владеть:** навыками привлечения и эффективного использования необходимых медийных ресурсов в условиях стоимостных и временных ограничений на процесс проектирования цифрового продукта; навыками расчета и анализа ряда технико-экономических показателей разрабатываемого проекта.

### ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства

**Знать:** особенности проведения предпроектных исследований в сфере дизайна интерактивных цифровых медиа, использующих повествовательную технику.

**Уметь:** подбирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования, формулировать критерии, по которым будет подбираться информация; проводить сравнительный анализ аналогов проектируемого цифрового продукта, использующего повествовательную технику; выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна цифрового продукта.

**Владеть:** навыками работы с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию мультимедиа и визуального контента интерактивных цифровых медиапродуктов.

### ПК-2: Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

**Знать:** существующие подходы к составлению технического задания на разработку цифровых нарративных проектов.

**Уметь:** подбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки визуальной стилистики, контента и юзабилити цифрового нарративного проекта.

**Владеть:** методикой поиска, сбора и анализа информации, необходимой для визуального дизайна цифрового нарративного проекта.

<b>ПК-3: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> особенности художественно-проектных процессов создания цифровых визуальных нарративов; методы организации творческого процесса дизайнера по созданию мультимедиа и визуального контента цифрового медиапродукта; приемы создания визуальной композиции в динамичной цифровой среде.
<b>Уметь:</b> находить дизайнерские решения задач по проектированию мультимедиа и визуального контента с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории цифровой среды; создавать визуальные образы проектируемого цифрового продукта и его составляющих; учитывать при проектировании мультимедиа и визуального контента свойства используемых материалов и технологии реализации цифровых дизайн-проектов.
<b>Владеть:</b> компьютерным программным обеспечением, используемым в дизайне и проектировании мультимедиа и визуального контента.
<b>ПК-4: Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику</b>
<b>Знать:</b> принципы взаимодействия при помощи интерфейса (GUI/UX); основные системы ведения проектов в UI-дизайне на основе информационно-коммуникационных технологий.
<b>Уметь:</b> разрабатывать креативную концепцию цифрового нарративного проекта, проектировать его информационную архитектуру и навигацию, разрабатывать низко-детализированный и детализированный интерактивный прототип; разрабатывать дизайн интерфейсов с учетом визуальной стилистики мультимедийного контента.
<b>Владеть:</b> передовыми методами мобильного, веб- и VR-прототипирования; навыками создания детализированного интерактивного прототипа в одном из инструментов для комплексного дизайна и анимации интерфейса (UI/UX).
<b>ПК-5: Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> основные этапы визуального проектирования цифровых нарративных проектов.
<b>Уметь:</b> определять порядок отдельных видов работ, определяющих визуальный дизайн цифрового нарративного проекта.
<b>Владеть:</b> навыками планирования работ по созданию визуального контента цифрового нарративного проекта.

### 3 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Наименование и содержание разделов (этапов)	Семестр	Контактная работа	СР (часы)	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)		
Раздел 1. Разработка концепции цифрового медиапроекта с учетом цели и задач магистерского диссертационного исследования.	4			О,С
Этап 1. Проведение предпроектных исследований, сравнительный анализ аналогов проектируемого цифрового продукта, использующего повествовательную технику; выявление существующих и прогнозирование будущих тенденций в сфере дизайна цифрового продукта. Исследование целевой аудитории.		14	92	
Этап 2. Разработка концепции цифрового медиапроекта; разработка технического задания на проектирование.		4	28,35	
Раздел 2. Нарративный и интерактивный дизайн.				
Этап 3. Нарративный дизайн. Работа над повествованием и передачей смысла через текст, механики или образы с учетом принципов нарративного дизайна.		4	44	С

Этап 4. Интерактивный дизайн. Формирование взаимодействия пользователей с ресурсами интерактивного мультимедийного проекта для создания интерфейса с хорошо продуманным поведением. Экспериментирование с новыми способами взаимодействия системы и реагирования на нее пользователей.	4	55	
Раздел 3. Разработка визуального и мультимедийного контента.			
Этап 5. Создание оригинального фото-, видео-, аудиоконтента для цифрового медиапроекта.	8	140	O
Этап 6. Художественно-техническое редактирование изображений (фото- и видеоряда), аудио и прочих элементов медийного контента, отобранных для разработки интерактивного цифрового продукта	4	20	
Раздел 4. Разработка дизайна интерфейса с учетом визуальной стилистики мультимедийного контента.			
Этап 7. Разработка информационной архитектуры и навигации в рамках UX дизайна. Маркировка, структурирование и организация контента проекта. Организация эффективной навигации по проекту.	4	74	O
Этап 8. UI дизайн интерфейса. Стратегическая реализация таких элементов, как шрифт, цвет и изображения. Экспериментирование с визуальным дизайном проекта без ущерба для его функциональности или содержания.	2	86	
Раздел 5. Создание высокодетализированного прототипа цифрового нарративного проекта			
Этап 9. Разработка высокодетализированного и кликабельного прототипа с необходимой динамикой, анимацией и микровзаимдействиями для пользовательского тестирования. Поиск оптимального сочетания визуального дизайна, интерактивного дизайна и информационной архитектуры. Создание стилистики и доработка микровзаимдействия с учетом дизайна продукта.	12	70	O
Этап 10. Тестирование прототипа с целью выявления ошибок и их устранения. Внесение правок.	6	50	
Этап 11. Выполнение графической подачи дизайн-проекта. Подготовка текстовой части отчета по всем этапам практической реализации проекта, редактирование и правка.	2	90	
Раздел 6. Расчет экономической составляющей дизайн-проекта.			
Этап 12. Техничко-экономическое обоснование разрабатываемого проекта. Составление технико-экономических расчетов и смет дизайн-проекта.	2	16	O

Этап 13. Утверждение и согласование окончательной редакции отчета о содержании и результатах практики		2	30	
Итого в семестре		68	795,35	
Промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)		0,65		
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		68,65	795,35	

#### 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	Раскрывает специфику проведения предпроектных исследований в сфере дизайна цифровых продуктов, использующих повествовательную технику. Подбирает прямые и косвенные аналоги проектируемого проекта, проводит их сравнительный анализ. Демонстрирует результат работы с нормативными документами и законодательными актами в области дизайна цифровых медиа.
ПК-2	Перечисляет и раскрывает основные пункты технического задания на разработку цифрового нарративного проекта. Подбирает информацию, необходимую для создания интерактивного и визуального дизайна цифрового нарративного проекта. Проводит поиск релевантной информации для принятия решений, связанных с визуальной стилистикой цифрового проекта.
ПК-3	Определяет художественные особенности создания визуальных нарративов в интерактивной цифровой среде. Находит креативные дизайнерские решения, учитывающие предпочтения целевой аудитории и пожелания заказчика; конструирует визуальные образы проектируемого цифрового продукта и его составляющих. Использует разнообразный инструментарий для создания выразительных художественных образов.
ПК-4	Определяет основные принципы дизайна пользовательских интерфейсов веб-сайтов, мультимедийных проектов, веб- и мобильных приложений; раскрывает особенности UX и UI дизайна. Разрабатывает концепцию цифрового нарративного проекта, опираясь на разработанный сценарий (с линейным/нелинейным сюжетом); разрабатывает информационную архитектуру и навигационную структуру, низкодетализированный и детализированный интерактивный прототип. Создает дизайн интерфейсов с учетом визуальной стилистики мультимедийного контента. Демонстрирует результат интерактивного прототипирования с помощью одной из программ UX/UI дизайна.
УК-2	Формулирует основные этапы жизненного цикла интерактивного цифрового продукта, характеризует репрезентативные возможности современных браузерных и мобильных технологий, влияющих на дизайн-решения. Формулирует цель и задачи цифрового нарративного проекта, опираясь на результаты предпроектных исследований. Привлекает и эффективно использует необходимые медийные ресурсы в условиях стоимостных и временных ограничений на процесс проектирования цифрового продукта
ПК-5	Раскрывает основные этапы и задачи визуального дизайна разрабатываемого проекта. Определяет порядок выполнения отдельных видов работ по созданию визуального и мультимедийного контента и дизайну пользовательского интерфейса. Планирует работы по созданию визуального контента цифрового нарративного 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 4	
1	Разработка концепции цифрового медиапроекта
2	Предпроектные исследования
3	Нарративный дизайн цифрового медиапроекта
4	Методы исследования аудитории
5	Этапы процесса проектирования цифрового продукта
6	UX/UI дизайн пользовательского интерфейса.
7	Существующие подходы к определению понятия "пользовательский опыт"
8	Навигационная структура и элементы навигации по цифровому проекту
9	Информационная архитектура
10	Визуальный дизайн
11	Что вкладывается в понятие "высокодетализированный прототип"?
12	Тестирование интерактивного прототипа
13	Итеративный процесс.
14	Оценка успешности итеративного процесса.

#### 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 20-25 страниц.

Рекомендуется следующее размещение элементов отчета по практике:

Титульный лист.

Содержание.

Введение, в котором отражена актуальность дизайн-проектирования (на основе предпроектного исследования).

Основной текст отчета, в котором описывается процесс дизайн-проектирования, как научно-поискового исследования.

1. Описание этапов проектирования цифрового медиапроекта и процесса дизайнерской деятельности.

2. Описание авторских концепций, проектных предложений.

3. Расчет экономической составляющей проекта.

В практической части отчета студенты должны уделить внимание нарративному, интерактивному и визуальному дизайну, эргономическим требованиям.

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
<b>5.1.1 Основная учебная литература</b>				
Барциц, Р. Ч.	Графическая композиция в системе высшего художественного образования. Вопросы теории и практики	Москва: Московский педагогический государственный университет	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/79060.html">http://www.iprbookshop.ru/79060.html</a>
Курушин, В. Д.	Графический дизайн и реклама	Саратов: Профобразование	2019	<a href="https://www.iprbookshop.ru/87990.html">https://www.iprbookshop.ru/87990.html</a>
Бессонова, Н. В.	Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта	Новосибирск: Новосибирский архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ	2016	<a href="http://www.iprbookshop.ru/68773.html">http://www.iprbookshop.ru/68773.html</a>



<b>5.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Дворко Н.И.	Интерактивные цифровые технологии	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020403">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020403</a>
Соколова, Н. Г.	Магистерская диссертация. Подготовка, оформление и защита	Саарбрюккен: LAP LAMBERT Academic Publishing	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/54503.html">http://www.iprbookshop.ru/54503.html</a>
Порсев, Е. Г.	Магистерская диссертация	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2013	<a href="http://www.iprbookshop.ru/44801.html">http://www.iprbookshop.ru/44801.html</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. 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  
 WordPress  
 Blender

## 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-