

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е.Рудин

« 21 » 02 2023 года

## Программа практики

**Б2.В.01(П)**

Производственная практика (проектная практика)

Учебный план: 2023-2024 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				
3	УП	102	113,75	0,25	6	Зачет с оценкой
	ПП	102	113,75	0,25	6	
Итого	УП	102	113,75	0,25	6	
	ПП	102	113,75	0,25	6	

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

Ассистент

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Дворко Нина Ивановна

Юнг Юлия Евгеньевна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина

Михайловна

Методический отдел: Макаренко С.В.

---

## 1 ВВЕДЕНИЕ К ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ

**1.1 Цель практики:** Сформировать профессиональные компетенции обучающихся в области UX/UI дизайна, способствовать умению работать в междисциплинарной команде специалистов, участвующих в дизайн-проектировании цифрового медиапродукта.

### 1.2 Задачи практики:

- способствовать установлению связи теории с практикой в условиях реального производственного процесса по проектированию пользовательского интерфейса цифровых приложений;
- познакомить с ключевыми технологиями и методами проектирования пользовательского опыта и дизайна пользовательского интерфейса мультимедийных, web- и мобильных приложений;
- развить у студентов практические навыки в разработке динамических прототипов и проведении их тестирования;
- познакомить с методами разработки командной стратегии и эффективного руководства междисциплинарной командой специалистов, участвующих в дизайн-проектировании цифрового медиапродукта.

### 1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

- Дизайн интерактивных цифровых медиа
- Цифровые медиатехнологии
- Типографика в цифровой среде
- Управление проектами
- Цифровой сторителлинг

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

<b>УК-3: Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели</b>
<b>Знать:</b> методы разработки командной стратегии и эффективного руководства междисциплинарной командой специалистов, участвующих в дизайн-проектировании цифрового медиапродукта.
<b>Уметь:</b> выстраивать эффективную командную работу, а также персональную работу в междисциплинарной команде; позиционировать собственное положение и положение других людей в межличностных и деловых отношениях; использовать эффективные тактики взаимодействия.
<b>Владеть:</b> системным видением проектной деятельности в её целостности, многоаспектности, стадийности, с пониманием целей, принципов разделения труда, содержания и места каждого вида деятельности в разработке цифрового медиапродукта.
<b>УК-6: Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки</b>
<b>Знать:</b> способы поиска, обобщения и творческого использования имеющегося опыта в соответствии с задачами саморазвития, самостоятельного выявления его мотивов и стимулов, определения реалистических целей профессионального роста.
<b>Уметь:</b> планировать профессиональную траекторию развития с учетом профессиональных особенностей, а также других видов деятельности и требований рынка труда.
<b>Владеть:</b> навыками самостоятельно планировать, организовывать и проводить предпроектные исследования, находить и использовать типовые программные продукты, ориентированные на решение проектных и технологических задач в своей дизайнерской деятельности для реализации приоритетов собственной профессиональной деятельности.
<b>ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства</b>
<b>Знать:</b> основные методы проведения предпроектных исследований, позволяющие получить всесторонний анализ как цифрового продукта, так и бизнеса в целом.
<b>Уметь:</b> проводить предпроектные исследования, способные решать задачи, обусловленные проблематикой цифрового медиапроекта, целевой аудиторией, предметной ситуацией, в которой объект дизайна станет востребованным, и той предметной средой, в которой будет существовать.
<b>Владеть:</b> навыками работы с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию цифровых медиапродуктов.
<b>ПК-2: Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> основные разделы современных типовых форм технических заданий, касающихся дизайна, контента и юзабилити разрабатываемых веб-сайтов, веб- и мобильных приложений.
<b>Уметь:</b> составлять бриф на разработку мультимедийного проекта, веб-сайта, веб- и мобильного приложения; участвовать в формировании технического задания на разработку веб-сайта, веб- и мобильного приложения.
<b>Владеть:</b> приемами согласования с заказчиком технического задания на создание цифрового медиапродукта.

<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> основные этапы и методологические особенности художественного проектирования цифровых медийных проектов.
<b>Уметь:</b> работать с проектным заданием, анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом цифрового продукта; осуществлять выбор художественно-стилистического решения цифрового медиапроекта; прорабатывать визуальный ряд, повествование (сюжет), способы взаимодействия пользователя с проектом.
<b>Владеть:</b> разными типами программных продуктов, специализирующихся на проектировании и верстке сложных систем визуальных коммуникаций.
<b>ПК-4: Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику</b>
<b>Знать:</b> тенденции в проектировании интерфейсов; разницу между скетчем, прототипом, вайрфреймом и мокапом цифрового продукта; особенности мобильных интерфейсов и платформ.
<b>Уметь:</b> создавать скетчи, прототипы, вайрфреймы и мокапы цифровых продуктов; работать с основными составляющими дизайна интерфейса (web-типографика, макет, цвет, навигация, иконки, анимация).
<b>Владеть:</b> способами визуализации состояния пользовательского интерфейса.
<b>ПК-5: Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> типовые этапы разработки пользовательского интерфейса веб-сайтов, веб- и мобильных приложений.
<b>Уметь:</b> определять порядок выполнения отдельных видов работ по разработке интерфейса и визуального дизайна веб-сайтов, веб- и мобильных приложений.
<b>Владеть:</b> навыками планирования работ по разработке визуального дизайна пользовательских интерфейсов веб-сайтов, веб- и мобильных приложений.

### 3 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Наименование и содержание разделов (этапов)	Семестр	Контактная работа	СР (часы)	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)		
Раздел 1. Основные этапы и методологические особенности UX/UI дизайна цифровых проектов, использующих повествовательную технику.	3			О,Д
Этап 1. Инструктаж. Ознакомление с предприятием/компанией/студией или с подразделением, занимающимся дизайном цифровых продуктов; ознакомление с его организационной структурой, организационно-управленческой моделью; основными функциями производственных и управленческих подразделений.		6	6	
Этап 2. Изучение методологических особенностей дизайна цифровых проектов, использующих повествовательную технику. Анализ соответствующих кейсов компании/студии.		10	8	
Этап 3. Изучение основных этапов проектирования цифровых нарративных проектов. Детальное знакомство со спецификой их UX- и UI-дизайна.		6	8	
Раздел 2. Углубленное изучение инструментария UX/UI-дизайна				О

Этап 4. Ознакомление с инструментами UX исследования и аналитики на дизайн-студии. Обзор видов исследований для UX. Определение наилучшей методологии исследования. Сбор данных. Анализ данных. Реализация выводов.	10	10	
Этап 5. Выполнение общего задания: проведение UX исследований. Составление плана исследования с указанием целей и методов исследования. Проведение интервью (опрос) с пользователями. Анализ данных исследования. Проведение юзабилити-тестирования цифрового продукта.	16	14	
Раздел 3. Выполнение индивидуального задания по разработке пользовательского интерфейса цифрового медиапродукта.			
Этап 6. Разработка развернутого технического задания на веб-приложение, использующее повествовательную технику. Исследование предметной области и существующих способов реализации задачи.	10	20	
Этап 7. Проектирование и разработка дизайна интерфейса пользователя. Проектирование логической структуры страниц сайта и логики перехода между ними. Выбор способов управления сайтом. Работа с основными составляющими дизайна интерфейса (web-типографикой, макетом, цветом, иконками, анимацией). Создание скетчей, прототипа, вайрфрейма и мокапа цифрового продукта.	40	37	П,КПр
Этап 8. Подготовка текстовых и графических материалов, иллюстрирующих разработку. Написание отчета по практике и подготовка презентации.	4	10,75	
Итого в семестре	102	113,75	
Промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)	0,25		
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>	102,25	113,75	

#### 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	Перечисляет и раскрывает основные методы проведения предпроектных исследований в области дизайна пользовательских интерфейсов цифровых медиапродуктов. При проведении предпроектного исследования использует методы, позволяющий добиться всестороннего анализа цифрового продукта. Работает со стандартами и нормативными документами по проектированию пользовательских интерфейсов.
ПК-2	Перечисляет и анализирует основные разделы современных типовых форм технических заданий, касающихся дизайна, контента и юзабилити цифровых продуктов. Составляет бриф и разрабатывает техническое задание на дизайн интерфейса веб-приложения. Согласовывает с заказчиком проектную документацию на дизайн интерфейса веб-приложения.
ПК-3	Анализирует особенности дизайн-проектирования пользовательских интерфейсов цифровых

	продуктов, использующих повествовательную технику. Создает визуальный ряд, поддерживающий повествование; выбирает художественно-стилистическое решение цифрового продукта, позволяющее повысить пользовательский опыт. Использует разнообразный инструментарий для верстки и визуального дизайна цифровых продуктов.
ПК-4	Перечисляет ключевые различия между скетчем, прототипом, вайрфреймом и мокапом цифровых продуктов; рассматривает особенности мобильных интерфейсов. Разрабатывает дизайн интерфейса веб-сайтов, веб и мобильных приложений. Работает с инструментами прототипирования интерфейсов цифровых продуктов.
УК-3	Анализирует методы и факторы эффективности командной работы по разработке пользовательского интерфейса цифрового медиапродукта. Использует эффективные тактики взаимодействия в команде, разрабатывающей пользовательский интерфейс цифрового продукта. Организовывает работу внутри проектной команды исходя из комплекса задач и проблем, стоящих перед создателями пользовательского интерфейса цифровых нарративных продуктов.
УК-6	Определяет задачи и пути профессионального роста в области дизайна цифровых медиа. Использует опыт производственной практики в планировании собственной профессиональной траектории развития. Осуществляет поиск, освоение и использование типовых программных продуктов в области дизайна цифровых медиа.
ПК-5	Перечисляет и раскрывает типовые этапы проектирования пользовательских интерфейсов веб-сайтов, веб- и мобильных приложений. Устанавливает разумный порядок выполнения отдельных этапов проектного задания. Выстраивает планомерную работу над проектом с соблюдением календарного плана.

#### 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 представляли 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 3	

1	Методы предпроектных исследований в области проектирования и дизайна пользовательских интерфейсов цифровых медиапродуктов
2	Сценарии взаимодействия пользователей с интерфейсом
3	Принципы проектирования архитектуры цифрового продукта
4	Основные понятия UX-дизайна
5	Создание прототипа сайта и мобильного приложения на основе UX-исследований
6	Грамотная презентация кейсов заказчикам
7	Тестирование UX-стратегии
8	Выбор художественно-стилистического решения цифрового медиапроекта
9	Разница между скетчем, прототипом, вайрфреймом и мокапом цифрового продукта
10	Тенденции в проектировании интерфейсов
11	Основные пункты технического задания на проектирование и дизайн пользовательского интерфейса

#### 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 отчёта 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 отражены цели и задачи производственной (проектной) практики.

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

1. Методы и результаты UX-исследований, проведенных в рамках общего задания.

2. Описание этапов проектирования пользовательского интерфейса веб-приложения (индивидуальное задание) с обоснованием основных проектных решений, принятых студентом на каждом этапе разработки.

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>
Макарова, Т. В.	Веб-дизайн	Омск: Омский государственный технический университет	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/58086.html">http://www.iprbookshop.ru/58086.html</a>
Бессонова, Н. В.	Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта	Новосибирск: Новосибирский государственный 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>				
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>
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>

## 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  
Adobe XD  
Adobe Dreamweaver  
Blender  
3ds MAX

## 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-