

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.В.02(Пд) Производственная практика (преддипломная 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 | | | | |
| 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 | |

Санкт-Петербург
2023

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 проработанной 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.

| | |
|---|--|
| ПК-3: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды | |
| Знать: 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. | |
| Уметь: 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. | |
| Владеть: компьютерным программным обеспечением, используемым в дизайне и проектировании мультимедиа и визуального контента. | |
| ПК-4: Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику | |
| Знать: принципы взаимодействия при помощи интерфейса (GUI/UX); основные системы ведения проектов в UI-дизайне на основе информационно-коммуникационных технологий. | |
| Уметь: 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. | |
| Владеть: передовыми методами мобильного, веб- и VR-прототипирования; навыками создания детализированного интерактивного прототипа в одном из инструментов для комплексного дизайна и анимации интерфейса (UI/UX). | |
| ПК-5: Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды | |
| Знать: основные этапы визуального проектирования цифровых нарративных проектов. | |
| Уметь: определять порядок отдельных видов работ, определяющих визуальный дизайн цифрового нарративного проекта. | |
| Владеть: 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 | |
| Этап 6. Художественно-техническое редактирование изображений (фото- и видеоряда), аудио и прочих элементов медийного контента, отобранных для разработки интерактивного цифрового продукта | 4 | 20 | О |
| 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 | О |
| 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 микровзаимодвижениями для пользовательского тестирования. Поиск оптимального сочетания визуального дизайна, интерактивного дизайна и информационной архитектуры. Создание стилистики и доработка микровзаимодвижения с учетом дизайна продукта. | 12 | 70 | О |
| 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 | О |

| | | | | |
|---|--|-------|--------|--|
| 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 | | |
| Всего контактная работа и СР по дисциплине | | 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. |
| 15 | Разработка концепции цифрового медиапроекта |
| 16 | Предпроектные исследования |
| 17 | Нарративный дизайн цифрового медиапроекта |
| 18 | Методы исследования аудитории |
| 19 | Этапы процесса проектирования цифрового продукта |
| 20 | UX/UI дизайн пользовательского интерфейса. |
| 21 | Существующие подходы к определению понятия "пользовательский опыт" |
| 22 | Навигационная структура и элементы навигации по цифровому проекту |
| 23 | Информационная архитектура |
| 24 | Визуальный дизайн |
| 25 | Что вкладывается в понятие "высокодетализированный прототип"? |
| 26 | Тестирование интерактивного прототипа |
| 27 | Итеративный процесс. |
| 28 | Оценка успешности итеративного процесса. |

| | |
|----|--|
| 29 | Разработка концепции цифрового медиапроекта |
| 30 | Предпроектные исследования |
| 31 | Нарративный дизайн цифрового медиапроекта |
| 32 | Методы исследования аудитории |
| 33 | Этапы процесса проектирования цифрового продукта |
| 34 | UX/UI дизайн пользовательского интерфейса. |
| 35 | Существующие подходы к определению понятия "пользовательский опыт" |
| 36 | Навигационная структура и элементы навигации по цифровому проекту |
| 37 | Информационная архитектура |
| 38 | Визуальный дизайн |
| 39 | Что вкладывается в понятие "высокодетализированный прототип"? |
| 40 | Тестирование интерактивного прототипа |
| 41 | Итеративный процесс. |
| 42 | Оценка успешности итеративного процесса. |
| 43 | Разработка концепции цифрового медиапроекта |
| 44 | Предпроектные исследования |
| 45 | Нарративный дизайн цифрового медиапроекта |
| 46 | Методы исследования аудитории |
| 47 | Этапы процесса проектирования цифрового продукта |
| 48 | UX/UI дизайн пользовательского интерфейса. |
| 49 | Существующие подходы к определению понятия "пользовательский опыт" |
| 50 | Навигационная структура и элементы навигации по цифровому проекту |
| 51 | Информационная архитектура |
| 52 | Визуальный дизайн |
| 53 | Что вкладывается в понятие "высокодетализированный прототип"? |
| 54 | Тестирование интерактивного прототипа |
| 55 | Итеративный процесс. |
| 56 | 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 |
|--|---|--|-------------|---|
| 5.1.1 Основная учебная литература | | | | |
| Бессонова, Н. В. | Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта | Новосибирск: Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ | 2016 | http://www.iprbookshop.ru/68773.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 |

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

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-образовательную среду |