

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 » февраля 2023 года

Программа практики

Б2.В.03(П) Производственная практика (творческая практика)

Учебный план: 2023-2024 54.05.03 ИГД Графика ОО №3-1-74.plx

Кафедра: **8** Графического дизайна в арт-пространстве

Направление подготовки:
(специальность) 54.05.03 Графика

Профиль подготовки: 54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной
(специализация) графики"

Уровень образования: специалитет

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр		Контактн	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
11	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 54.05.03 Графика, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013

Составитель (и):

Доцент

Кузнецова
Рудольфовна
Тихонова

Марина

Ассистент

Юлия

От выпускающей кафедры:
Заведующий кафедрой

Кузнецова Марина
Рудольфовна

Методический отдел: Макаренко С.В.

1 ВВЕДЕНИЕ К ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ

1.1 Цель практики: Сформировать компетенции обучающегося в области реального производственного процесса с учетом последних научных и технических разработок в области анимации и графики компьютерных игр

1.2 Задачи практики:

- раскрыть основной творческий потенциал обучающегося
- применить творческий потенциал в области разработки тестового задания в условиях производства;

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

- Живопись
- Искусство скетчинга
- Программное обеспечение 2D графики
- Программное обеспечение 3D графики
- Художественные техники и материалы эстампа
- Искусство комикса
- Шрифты и типографика
- Драматургия и режиссура компьютерных игр
- Производственная практика (музейная практика)
- Концепция разработки компьютерной игры
- Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей
- Управление проектами

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

УК-6: Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни
Знать: основные подходы и системы планирования и распределения своего рабочего времени для решения творческой задачи в определенные сроки
Уметь: грамотно распределять рабочее время на решение творческих задач, правильно расставляя приоритеты и планируя этапы работы над проектом
Владеть: дисциплинированным и четко спланированным подходом к решению творческих задач
ПК-3: Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр
Знать: этапы самостоятельного ведения творческой работы и постановка задач. Методы выделения главных принципов стилиобразования и формообразования, и их специфику в различные исторические периоды развития визуальной культуры
Уметь: представлять свои чувственно-эмоциональные ощущения на плоскости. Выделять и применять наиболее выразительные приемы, отвечающие содержанию заданной тематике. Использовать теоретические знания отечественного искусства в области художественного проектирования произведений игровой графики
Владеть: навыками креативного и осмысленного мышления. Навыками формулировки выводов и гипотез в работе по конкретной тематике. Навыками идентификации и критического осмысления исторических и художественных явлений изобразительного искусства и их влияние на индустрию компьютерных игр

3 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Наименование и содержание разделов (этапов)	Семестр	Контактная работа	СР (часы)	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)		
Раздел 1. Организация художественного проектирования и разработка объектов игрового дизайна на предприятии	11			О
Этап 1. Знакомство с историей и организационной структурой предприятия		4	20	

Этап 2. Изучение специализации и перечень проектируемых изделий в области игрового дизайна на предприятии	4	20	
Этап 3. Анализ производства предприятия с точки зрения конкурентоспособности, изучение ассортимента выпускаемых игр на данном производстве. Анализ стилей и направлений. Творческое осмысление возможных проектов в этом направлении.	4	20	
Этап 4. Анализ материальной базы и структурных подразделений предприятия. Знакомство с организацией охраны труда и окружающей среды на предприятии. Изучение функций художника-дизайнера в структуре данного производства и возможности применения своего творческого потенциала.	4	20	
Этап 5. Изучение видов и стилей проектируемых игр на производстве, их назначение, целевая аудитория. Изучение соответствия ассортимента тенденциям в области анимации и графики компьютерных игр.	12	40	
Этап 6. Изучение этапов проектирования анимационных и игровых проектов от концепта до реализации. Изучение технической базы и программного обеспечения на данном предприятии. Использование производственных информационных технологий в проектировании своего проекта.	8	60	
Раздел 2. Анализ организации работы на предприятии			
Этап 7. Изучение функций и должностных обязанностей дизайнера и других специалистов предприятия. Сравнительный анализ подобных фирм по созданию анимационных и игровых проектов.	10	80	
Этап 8. Организация рабочего места дизайнера. Изучение этапов проектирования в области формирования визуального контента компьютерной игры. Определение своей роли в производственном процессе. Выполнение тестового задания.	10	80	
Этап 9. Выполнение эскизов индивидуальной творческой работы на предприятии. Обсуждение с руководителем возможности решения конкретных производственных задач в командной работе с использованием творческого потенциала и усвоенных в процессе обучения компетенций.	4	200	
Этап 10. Этапы разработки элементов проекта в контексте коллективной работы на предприятии. (обкатка персонажа, создание элементов интерфейса, локаций, анимаций отдельных сцен или персонажей и т.д.)	4	120	
Этап 11. Эскизная проработка проекта. Авторская реализация проекта в программах. Презентация дизайн-проекта	2	90	
Этап 12. Подготовка отчета по практике, защита проекта и отчета.	2	45,35	
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
УК-6	<p>Объясняет специфику работы на предприятии по созданию игровых проектов и роль художника-аниматора, практикующего на этом предприятии и возможность раскрытия творческого потенциала в производственных условиях.</p> <p>Поэтапно решает творческие задачи в рамках производственного процесса, грамотно взаимодействуя с коллективом фирмы и выполняя в срок необходимые элементы общего игрового проекта.</p> <p>Быстро и четко отвечает на поставленные руководством проекта задачи</p>
ПК-3	<p>Объясняет специфику творческого преобразования реальности в той или иной стилистике и применение этих способностей в практике художника-аниматора компьютерных игр, необходимость использования культурного наследия, в работе над созданием визуального наполнения компьютерной игры.</p> <p>Создает быстрые графические зарисовки по заданной тематике, передающие необходимый выразительный контент будущей игры или определенных элементов уже существующего концепта. Передает свои ощущения на плоскость листа легко и максимально стилистически верно с точно подобранным для выражения данной идеи, графическим языком.</p> <p>Защищает свою идею аргументированно и осмысленно, опираясь на богатое наследие изобразительного искусства, на свои знания истории искусства, а также исторических, социальных и культурных аспектов развития индустрии компьютерных игр.</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 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. 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. Руководитель практики от профильного предприятия положительно оценил работу
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 ассортименту предприятия и направлениям моды. На защите продемонстрировал знание основных положений программы, но в ответах допустил ряд ошибок. Руководитель практики от предприятия оценил работу обучающегося на среднем уровне.
2	Обучающийся не справился с программой практики, нарушал нормы и требования,

(неудовлетворительно)	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. Руководитель практики от предприятия оценил работу и способности обучающегося на низком уровне.
-----------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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 11	
1	1.Какова организационная структура предприятия?
2	Назовите позиции предприятия в выпуске конкурентоспособных изделий и перспективы его развития предприятия
3	Каким образом осуществляется организация труда в подразделениях в том числе в отделе дизайна (условия труда, организация рабочих мест, распорядок дня, типичные виды работ)?
4	Какова специализация предприятия, какие объекты дизайна разрабатываются?
5	Каковы квалификационные требования и должностные обязанности работников предприятия, участвующих в разработке продукта дизайна : дизайнеров, конструкторов, технологов?
6	Дайте оценку соответствия продукции предприятия тенденциям современного дизайна компьютерных игр
7	Каково техническое обеспечение данного предприятия, его достоинства и недостатки?
8	Охарактеризуйте свое участие в составе творческого коллектива в выполнении отдельных этапов работ по дизайну компьютерной игры
9	Какие были предложены собственные проектные разработки? Какие отзывы были получены?

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

По итогам практики зачет принимается руководителем практики на основе отчета, составленного студентом в соответствии с рабочей программой практики.

Последовательность выполнения работы определяется преподавателем во время вводного занятия.

Отчет выполняется в виде альбома, в котором раскрывается последовательность выполнения работы с фиксацией каждого этапа и завершается отчет завершённой работой.

В отчете должны быть соблюдены единые требования по оформлению документации (последовательное изложение материала, порядок применения схем, таблиц и т.д.)

отчет готовится в течение всей практики, для завершения отчета студенту выделяется один или два свободных дня (во время практики)

4.3.4 Порядок проведения промежуточной аттестации по практике

Аттестация проводится на выпускающей кафедре на основании анализа содержания отчета по практике, собеседования, отзывов руководителей практики и оценки, выставленной обучающемуся на базе практики.

Если практика проводилась на выпускающей кафедре СПбГУПТД, оценку в отзыве проставляет руководитель практики от выпускающей кафедры. Если практика проводилась в профильной организации (структурном подразделении СПбГУПТД), оценку в отзыве проставляет руководитель практики от профильной организации (руководитель структурного подразделения СПбГУПТД).

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, полученных обучающимся, описанных в программе практики.

Для успешного прохождения аттестации по практике обучающемуся необходимо получить оценку «удовлетворительно» при использовании традиционной шкалы оценивания.

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				
Киргизов Ю.В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019222
5.1.2 Дополнительная учебная литература				
Киргизов Ю.В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Дизайн персонажа	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017376
Киргизов Ю.В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Персонажи	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017884

5.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Русский музей [Электронный ресурс].URL: <http://rusmuseum.ru>

Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>

Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL:<http://publish.sutd.ru>

Дистанционные информационные технологии СПбГУПТД. [Электронный ресурс].URL: <http://edu.sutd.ru/moodle/>

Государственный Эрмитаж [Электронный ресурс].URL: <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru/>

Центральный выставочный зал "Манеж" [Электронный ресурс].URL: <https://manege.spb.ru/>

Электронный каталог Фундаментальной библиотеки СПбГУПТД. [Электронный ресурс].URL: <http://librarv.sutd.ru/>

5.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

Adobe Animate

Adobe Illustrator

Adobe Audition

Adobe Photoshop

Adobe inDesign

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-