

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.04(Пд)**

Производственная практика (преддипломная 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				
12	УП	68	903,35	0,65	27	Зачет с оценкой
	ПП	68	903,35	0,65	27	
Итого	УП	68	903,35	0,65	27	
	ПП	68	903,35	0,65	27	

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

Марина

От выпускающей кафедры:  
Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Кузнецова Марина  
Рудольфовна

Методический отдел: Макаренко С.В.

---

## 1 ВВЕДЕНИЕ К ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ

**1.1 Цель практики:** Сбор, обобщение и анализ материалов, необходимых для подготовки выпускной квалификационной работы, по защите которой оценивается готовность будущего специалиста к самостоятельной трудовой деятельности. Практика направлена на решение конкретных задач дипломного проектирования в соответствии с выбранной темой на основе применения теоретических знаний, полученных в период обучения, и практических навыков, приобретенных за время прохождения предыдущих видов практики.

### 1.2 Задачи практики:

1. Приобретение более глубоких профессиональных навыков, необходимых при решении конкретных профессиональных задач в области анимации и графики компьютерных игр
2. Закрепление специальных и теоретических знаний и практических навыков, полученных в процессе обучения и их рациональное сочетание с умением решать вопросы, возникающие в практической деятельности;
3. Определение уровня сформированности профессиональных и общих компетенций у будущего специалиста;
4. Сбор, обобщение и анализ практического материала, необходимого для подготовки и написания выпускной квалификационной работы.

### 1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

- Производственная практика (творческая практика)
- Живопись
- Искусство скетчинга
- Программное обеспечение 2D графики
- Программное обеспечение 3D графики
- Производственная практика (научно-исследовательская работа)
- Рисунок
- Искусство комикса
- Скульптура и пластическое моделирование
- Драматургия и режиссура компьютерных игр
- Производственная практика (музейная практика)
- Концепция разработки компьютерной игры
- Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей
- Учебная практика (творческая практика)

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

<b>ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики</b>
<b>Знать:</b> основные этапы и закономерности исторического развития социально-значимых и культурных процессов общества, специфику и этапы проведения предпроектного исследования в области компьютерной индустрии. Особенности работы над творческой задачей.
<b>Уметь:</b> проводить отбор и оценку информации архивных материалов по изобразительным искусствам для последующего использования в творческой работе; анализировать основные этапы и закономерности исторического развития социально-значимых и культурных процессов в обществе; профессионально применять различные техники и технологии при выполнении творческого задания.
<b>Владеть:</b> навыками художественно-технических приёмов 2D - моделирования при создании элементов компьютерной игры. владеть культурой мышления, способностью к обобщению формы, цельности, анализу натурального объекта, и технологиями достижения различных эффектов; а также основами анимирования, изобразительного мультдвижения в области компьютерных игр
<b>ПК-2: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере анимации и компьютерной графики</b>
<b>Знать:</b> теорию композиции, режиссуры и сценария компьютерных игр, классификацию, разновидности жанров, этапы создания, структуру и стилистические особенности компьютерной игры как единого продукта.
<b>Уметь:</b> разработать концепцию, сценарий и визуальный дизайн компьютерной игры, создавать рекламную-полиграфическую продукцию к своей игре (промо-арт)
<b>Владеть:</b> теоретической и практической базой двух- и трехмерной анимации проектирования проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации дизайн- продукта в области компьютерной графики и анимации; опытом работы с различными технологиями, техниками и материалами.

**ПК-3: Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр**

**Знать:** особенности и этапы работы над творческой задачей по созданию визуального стиля и наполнения дизайн-продукта компьютерной игры. Основные этапы и закономерности исторического развития социально-значимых и культурных процессов общества.

**Уметь:** профессионально применять различные техники и технологии при исполнении творческого проектного задания на высоком художественном уровне ;Анализировать основные этапы и закономерности исторического развития социально-значимых и культурных процессов общества.

**Владеть:** опытом работы со всеми возможными графическими материалами, приёмами и техниками для создания эстетически значимого художественно-графического визуального контента выпускной квалификационной работы. Опыт работы с историческим материалов и опытом формирования гражданской позиции.

**3 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ**

Наименование и содержание разделов (этапов)	Семестр	Контактная работа	СР (часы)	Форма текущего контроля	
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Аналитический разбор и структурирование темы ВКР	12			С	
Этап 1. Анализ выбранной для ВКР темы, определение путей ее развития			80		
Этап 2. Формулирование главной цели и базовых задач ВКР			80		
Этап 3. Составление предварительного плана ВКР			80		
Раздел 2. Определения объекта и формы практической реализации исследования					С,Пр,КПр
Этап 4. Выбор направления практического применения результатов исследования			80		
Этап 5. Поиск аналогов приоритетного объекта проектного раздела			90		
Этап 6. Предварительный предпроектный анализ объекта проектирования, формулирование результатов			10		
Раздел 3. Художественно-теоретические исследования					О
Этап 7. Теоретический анализ художественно-исторического наследия и концепций развития дизайна в области анимации и компьютерной графики, с точки зрения актуальности темы ВКР. Анализ истории вопроса и аналогов объектов дизайна по выбранной теме. Современное состояние анимационной графики и его перспективы развития в аспекте выбранной темы			90		
Этап 8. Анализ творческих источников и выбранных методов проектирования для реализации проектной задачи			80		
Этап 9. Разработка концепции проектного решения		20			
Раздел 4. Проектно-художественное решение темы				КПр,О	
Этап 10. Разработка фор-эскизов, рабочих эскизов проектируемой игры	13				
Этап 11. Выполнение графической подачи дизайн-проекта на основе применения специализированных прикладных программных средств	15				

Этап 12. Подготовка проекта текстовой части отчета, редактирование и правка		100	
Этап 13. Утверждение и согласование окончательной редакции отчета о содержании и результатов практики	10		
Этап 14. Подбор иллюстративного материала		100,35	
Этап 15. Оформление презентационных материалов. Подготовка портфолио		123	
Итого в семестре	68	903,35	
Промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)	0,65		
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>	68,65	903,35	

#### 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	<p>Формулирует исторические и эстетические аспекты формирования культурных процессов в обществе, в частности развитие игровой индустрии. Раскрывает особенности создания компьютерной игры и предшествующие этапы сбора информации и исследования в этой области.</p> <p>Собирает, анализирует и структурирует материал для реализации своей творческой задачи в зависимости от вида и стилистики проекта, используя багаж культурного изобразительного наследия.</p> <p>Создает визуальный контент будущей компьютерной игры на основе проведенных исследований в области изобразительного искусства, применяя различные техники, материалы и графическое редакторы</p>
ПК-2	<p>Классифицирует компьютерные игры по жанрам, видам и типам. Объясняет роль единства всех составляющих компьютерной игры, особенности гейм-дизайна с точки зрения сценария, композиции и режиссуры будущего единого продукта.</p> <p>Создает сценарий игры на основе разработанной концепции и визуальный контент. Разрабатывает промо-арт к своей игре на высоком художественном уровне.</p> <p>Создает элементы визуального контента компьютерной игры с применением двух-мерного и трех-мерного моделирования. Проектирует дизайн-продукт, опираясь на опыт полученный в области компьютерной графики и анимации.</p>
ПК-3	<p>Объясняет стилистические и выразительные особенности различных визуальных стилей и направлений компьютерных игр с точки зрения культурного продукта определенного целевого назначения и аудитории. Рассказывает об этапах творческой работы по созданию компьютерной игры от замысла до воплощения, особенности поиска стиля для усиления выразительности и привлечения целевой аудитории.</p> <p>Разрабатывает дизайн компьютерной игры на высоком художественном уровне, работая в различных программах, техниках и технологиях.</p> <p>Создает эстетически значимый и социально адаптированный продукт игровой индустрии, руководствуясь требованиям современного арт-рынка, культурным национальным традициям и креативным тенденциям в изобразительном искусстве.</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 все отчетные материалы по итогам практики и выполнению составных элементов выпускной квалификационной работы. Прошел своевременно в соответствии с разделами практики текущий контроль. На защите результатов практики обучающийся

	продемонстрировал убедительное и глубокое теоретическое осмысление решаемой проблемы, творческое профессиональное практическое решение дизайн- проекта
4 (хорошо)	Обучающийся соблюдал сроки прохождения практики; отчетные материалы в целом соответствуют программе практики, содержат составные элементы выпускной квалификационной работы; однако их оформление имеет несущественные ошибки. Прошел своевременно в соответствии с разделами практики текущий контроль. В процессе защиты результатов практики обучающийся дал стандартный и в целом качественный ответ, основанный на всех обязательных требованиях
3 (удовлетворительно)	Обучающийся нарушал сроки выполнения этапов практики; отчетные материалы в целом соответствуют программе практики, но представлены не в полном объеме или качество их оформления и выполнения имеет многочисленные существенные ошибки. Не проявил инициативу в работе, не смог вести творческий поиск или не проявил потребности в творческом профессиональном росте. В процессе защиты результатов практики обучающийся продемонстрировал общее понимание сущности проектной деятельности, но не представил убедительного обоснования собственной проектной работы
2 (неудовлетворительно)	Обучающийся систематически нарушал сроки и график прохождения практики; 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. Обучающийся не прошел текущий контроль по разделам практики, не представил отчетные материалы по практике либо не явился на защиту ее результатов

#### 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 12	
1	Перечислить этапы работы по составлению портфолио презентационных материалов в области дизайна компьютерных игр
2	Перечислить этапы анализа творческих источников и выбранных методов проектирования для реализации проектной задачи по теме ВКР
3	Обосновать необходимость проведения теоретического анализа художественно-исторического наследия, концепций развития дизайна в области дизайна рекламы и арт-пространства с точки зрения актуальности темы ВКР
4	Перечислить специализированные прикладные программные средства, используемые для графической подачи дизайн-проекта в области анимации и графики компьютерных игр
5	Перечислить виды эскизов, применяемых в процессе создания дизайн-проекта в области дизайна компьютерных игр
6	Перечислить виды инспирирующих источников, применяемых в создании арт-объектов в области графического дизайна и рекламы
7	Перечислить методы дизайн-проектирования, применяемые дизайнерами в процессе создания проекта в области графического дизайна компьютерных игр
8	Перечислить аспекты, влияющие на выбор направления дизайн-проектирования в области визуального дизайна компьютерных игр
9	Описать ход работы по оформлению содержания выпускной квалификационной работы и способы реализации содержания в тексте научного исследования в области визуального дизайна компьютерных игр

#### 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

Преддипломная практика проводится для выполнения выпускной квалификационной работы. В качестве отчетных документов по преддипломной практике обучающиеся должны представить:

1. Отчет о практике (проект пояснительной записки выпускной квалификационной работы);
2. Графическую часть проекта-портфолио (приложение);
3. Отзыв руководителя от предприятия отзыв руководителя практики от профильной организации, в которой проходила практика;
4. Отзыв руководителя практики от кафедры.

Содержание отчета определяется содержанием выпускной квалификационной работы. Отчет включает в себя следующие разделы:

Титульный лист.

Содержание.

Введение.

Основной текст отчета, отражающий содержание практики:

1. Художественно-теоретическое исследование;
2. Обоснование дизайн-концепции по теме ВКР.

Заключение.

Список использованных литературных и интернет источников.

Приложение: фор-эскизы и рабочие эскизы объектов дизайна по теме ВКР (объем: 5 страниц формата

A4).

Требования к оформлению отчета:

1. Текстовая часть отчета должна быть оформлена в соответствии с требованиями ГОСТ 7.32–2001 и выполнена в компьютерном наборе.
2. Объем отчета составляет 20 страниц, включая приложения

##### 4.3.4 Порядок проведения промежуточной аттестации по практике

При проведении зачета с оценкой по итогам практики обучающийся представляет пояснительную записку, отчетные материалы, предусмотренные программой практики, выполняет доклад-презентацию продолжительностью до 15 мин, отвечает на вопросы

## 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>				
Южаков М.А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч. 2	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020366">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020366</a>
Киргизов Ю.В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019222">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019222</a>
Вагнер, В. И.	Компьютерная графика	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/102435.html">http://www.iprbookshop.ru/102435.html</a>
Балланд, Т. В.	Информационные технологии в дизайне. Векторная графика Corel Draw. Ч.2. Рекомендации к выполнению практических работ	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2018	<a href="http://www.iprbookshop.ru/102621.html">http://www.iprbookshop.ru/102621.html</a>

Шульдова, С. Г.	Компьютерная графика	Минск: Республиканский институт профессионального образования (РИПО)	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/100360.html">http://www.iprbookshop.ru/100360.html</a>
<b>5.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Литвин С.В.	Шрифты и типографика	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017834">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017834</a>
Киргизов Ю.В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Персонажи	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017884">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017884</a>
Муртазина, Л. А.	Курс лекций по дисциплине «Графика и стандарты в курсовом и дипломном проектировании»	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/78779.html">http://www.iprbookshop.ru/78779.html</a>
Полозова А. И., Белая А. В., Юрьев Н. Г.	Графика в композиции	СПб.: СПбГУПТД	2016	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3662">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3662</a>
Байч О. С.	Анимационная графика	СПб.: СПбГУПТД	2015	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2739">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2739</a>
Киргизов Ю.В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Дизайн персонажа	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017376">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017376</a>
Киргизов Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	СПб.: СПбГУПТД	2015	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2562">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2562</a>

## 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

3ds MAX

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

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-