

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

« 28 » июня _____ 2022 года

Программа практики

Б2.В.01(П)

Производственная практика (музейная практика)

Учебный план: 2022-2023 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				
8	УП	68	147,75	0,25	6	Зачет с оценкой
	ПП	68	147,75	0,25	6	
Итого	УП	68	147,75	0,25	6	
	ПП	68	147,75	0,25	6	

Санкт-Петербург
2022

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.05.03 Графика, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1013

Составитель (и):

Доцент

Кузнецова М.Р.

Ассистент

Тихонова Ю.С.

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 компьютерной графики и анимации, основываясь на изучении культурного наследия лучших образцов из музейных коллекций.

1.2 Задачи практики:

1. Дать понятие о истории, теории и классификации компьютерных игр, методах и приемах стилизации и применения различных стилистических приемов в изобразительном искусстве на примерах из музейных коллекций;

2. Сформировать основные методы планирования и этапы подготовительной работы с аналогами и другими источниками информации;

3. Провести инструктаж по ознакомлению с всеми этапами прохождения производственной практики (музейная) на базе современных музеев, арт-пространств и галерей;

4. Выделять и применять знания, основанные на изучении культурного наследия лучших образцов из музейных коллекций в области компьютерной графики и анимации;

5. Обратиться к примерам и образцам классической живописи в истории мирового искусства для выбора копии;

6. Раскрыть критерии работы с аналогами, а также с лучшими образцами изобразительного искусства из музейных коллекций для поиска наиболее выразительного и эстетически значимого наполнения компьютерной игры;

7. Дать понятие о творчестве объединения художников «Мир искусства»;

8. Сформировать навыки критического анализа работ по практике;

9. Раскрыть методику ведения научно-исследовательской работы для составления отчета по практике.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Живопись

Рисунок

Художественные техники и материалы эстампа

Учебная практика (творческая практика)

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

Учебная практика (ознакомительная практика)

Основы композиции

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

ПК-2: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере анимации и компьютерной графики

Знать: историю, теорию и классификацию компьютерных игр, методы и приемы стилизации и применения различных стилистических приемов в изобразительном искусстве на примерах из музейных коллекций

Уметь: проводить анализ структуры, стилистических и эстетических особенностей разработки компьютерной игры, находить оптимальное визуальное решение для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации дизайн-продукта в области компьютерной графики и анимации, основываясь на изучении культурного наследия лучших образцов из музейных коллекций

Владеть: научно-исследовательскими навыками в области дизайна и изобразительного искусства, навыками работы с аналогами, а также с лучшими образцами изобразительного искусства из музейных коллекций для поиска наиболее выразительного и эстетически значимого наполнения компьютерной игры.

3 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Наименование и содержание разделов (этапов)	Семестр	Контактная работа	СР (часы)	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)		
Раздел 1. Теоретические аспекты производственной практики (музейная)	8			З,ДЗ

Этап 1. Постановка цели и задач практики. Ознакомление с историей и классификацией компьютерных игр. Изучение на примерах из музейных коллекций методов, приемов стилизации в изобразительном искусстве.	8		
Этап 2. Знакомство с анализом, структурой, стилистическими и эстетическими особенностями разработки компьютерной игры основываясь на изучении культурного наследия лучших образцов из музейных коллекций МОСА: музея компьютерного искусства, СоюзМультПарк на ВДНХ, Кливлендский музей искусств, Московский музей современного искусства, Мультимедиа Арт Музей, Новый музей (Петербург).		8,75	
Этап 3. Беседа о умении находить оптимальное визуальное решение для проектирования объектов визуальной информации, поиска наиболее выразительного и эстетически значимого наполнения компьютерной игры, идентификации и коммуникации дизайн-продукта в области компьютерной графики, полагаясь на работу с аналогами, а также с лучшими образцами изобразительного искусства из музейных коллекций.	8		
Раздел 2. Инструктаж. Посещение музеев.			
Этап 4. Инструктаж по ознакомлению студентов с видами деятельности на практике, связанный с работой известных мастеров в области цифрового искусства.	8		
Этап 5. Посещение Музея современного искусства Эрарта, арт-центра Пушкинская- 10, научно-исследовательского музея Российской академии художеств.		5	
Этап 6. Посещение Музея современного искусства АРТМУЗА, центрального выставочного зала «Манеж», Музея искусства Санкт-Петербурга XX-XXI веков.		8	3,Д3
Этап 7. Посещение Музея современного искусства «Гараж» и галереи «Цифергауз» – пространства цифрового искусства на острове Новая Голландия в Санкт- Петербурге.		8	
Раздел 3. Научно-исследовательская работа			
Этап 8. Работа с музейными коллекциями. Научно-исследовательская работа в области дизайна и изобразительного искусства.		10	Д3
Этап 9. Презентация и подготовка устного доклада по итогу работы с творчеством современных художников в области цифрового и анимационного искусства.	4	12	
Раздел 4. Классическое искусство. Сравнительный анализ.			
Этап 10. Посещение студентами Государственного Русского музея ГРМ, ознакомление с корпусом Бенуа.		8	Д3

Этап 11. Посещение выставок в главном штабе Государственного Эрмитажа и Музея прикладного искусства Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной академии им. А. Л. Штиглица		8	
Раздел 5. Научная структура предприятия (экспозиции и фондов). Графические техники.			
Этап 12. ГРМ: Произведения живописи и графики в творчестве В.А. Серова, Л.С. Бакста, А.П. Остроумовой-Лебедевой, М.В. Добужинского, В.Э. Борисов Мусатов, М. А.Врубеля и др. Творчество объединения художников «Мир искусства»: Н. К. Рерих, Е. Е. Лансере, К. А. Сомов, И. Я. Билибин, К. А. Коровин, Б. М. Кустодиев, И. И. Левитан, М. В. Нестеров и др.		12	Д3
Этап 13. Исследование различных графических техник. Применение знаний, полученных во время учебной практики ознакомительная и творческая. Творчество художников- графиков и их произведения в технике: офорт, линогравюра, литография, графитный карандаш		8	
Раздел 6. Сбор материала по теме задания. Обработка и анализ информации.			
Этап 14. Сбор необходимой информации по подбору репродукций для копирования. Анализ литературных и художественных источников по теме. Обработка, анализ и систематизация полученной информации.		15	Д3,3
Этап 15. Сравнительный анализ.		10	
Раздел 7. Аналитическое копирование.			
Этап 16. Выбор оригинала для копирования из экспозиции, фондов или каталогов ГРМ обозначенного выше круга художников.	6		3,Д3
Этап 17. Копия пейзажа и натюрморта в цвете		35	
Раздел 8. Творческое копирование. Художественная ассоциация для поиска наиболее выразительного и эстетически значимого наполнения компьютерной игры.			
Этап 18. Подготовительный. Выбор картины для творческого переложения	6		3,Д3
Этап 19. Построение творческой ассоциативной композиции по выбранной репродукции картины известного художника (любая картина). Анализ цветового строя.	20		
Этап 20. Фиксирование изученного материала для письменного отчёта.	8		
Итого в семестре	68	147,75	
Промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)	0,25		
Всего контактная работа и СР по дисциплине	68,25	147,75	

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-2	Раскрывает стилистические особенности различных направлений в изобразительном искусстве в исторической ретроспективе и их влияние на формирование эстетики визуального контента игровой графики; Изучает и анализирует иллюстративный материал художественного наследия, с помощью информационных источников, а также коллекций музеев и галерей Санкт-Петербурга; Создает эстетически-значимый продукт аналитического копирования с классических образцов из музейных коллекций.

4.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций
	Устное собеседование
5 (отлично)	Обучающийся соблюдал сроки прохождения практики, отчетные материалы полностью соответствуют программе практики и имеют практическую ценность. Обучающийся провел большую работу по подбору аналогов и образцов в рамках самостоятельной работы. Все задания выполнил в срок, индивидуальные задания выполнены полностью и на высоком уровне, получен положительный отзыв от руководителя практики, качество оформления отчета соответствует требованиям. В процессе защиты отчета обучающийся дал полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области.
4 (хорошо)	Обучающийся соблюдал сроки прохождения практики, отчетные материалы в целом соответствуют программе практики, содержат стандартные выводы и рекомендации практиканта. Задания выполнены, с несущественными ошибками, отсутствует креативность в выборе сюжетов и техник исполнения. Получен положительный отзыв от руководителя практики. Качество оформления отчета соответствует требованиям, но имеет небольшие ошибки в оформлении. В процессе защиты отчета обучающийся дал полный ответ, основанный на проработке всех обязательных источников информации. Подход к материалу ответственный, но стандартный.
3 (удовлетворительно)	Обучающийся нарушал сроки прохождения практики, отчетные материалы в целом соответствуют программе практики, собственные выводы и рекомендации практиканта по итогам практики отсутствуют; задания выполнены с существенными ошибками в цвете, композиции и тоне. Получен удовлетворительный отзыв от руководителя практики, качество оформления отчета имеет многочисленные существенные ошибки. В процессе защиты отчета обучающийся продемонстрировал слабое понимание сущности практической деятельности, допустил существенные ошибки или пробелы в ответах.
2 (неудовлетворительно)	Обучающийся систематически нарушал сроки прохождения практики, не смог справиться с практической частью творческих заданий, отчетные материалы не соответствуют программе практики. Получен неудовлетворительный отзыв от руководителя практики, качество оформления отчета не соответствует требованиям / отчет к защите не был представлен. В процессе защиты отчета обучающийся продемонстрировал неспособность ответить на вопрос без помощи преподавателя, продемонстрировал незнание значительной части принципиально важных практических элементов, совершил многочисленные грубые ошибки / не ответил ни на один вопрос.

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 8	
1	Назовите представителей творческого объединения художников «Мир искусства». Приведите примеры их произведений.
2	Опишите основные художественные материалы и техники, используемые при выполнении набросков, зарисовок, этюдов?
3	Какие литературные источники информации были использованы для подбора материала на тему копирования картины художника из Государственного Русского музея?
4	Опишите порядок выполнения графического листа от фор-эскиза до завершения.

5	С какими аналогами, а также с лучшими образцами изобразительного искусства из музейных коллекций вы работали для копирования?
6	Опишите порядок переложения из предварительного эскиза в завершённое произведение.
7	Какие задания были выполнены за время прохождения практики, какие результаты получены?
8	Назовите художников-графиков и их произведения в технике: офорт, линогравюра, литография, графитный карандаш
9	Методы и приемы стилизации и применения различных стилистических приемов в изобразительном искусстве на примерах из музейных коллекций какие вы использовали?
10	Проведите сравнительный анализ между графическими материалами сепия и рисовальный уголь.
11	С какими графическими техниками вы познакомились во время музейной практики?
12	Расскажите о классификации компьютерных игр в этой индустрии?
13	Какие научно-исследовательскими навыками в области дизайна и изобразительного искусства вы научились во время практики?
14	Что является эстетически значимым для наполнения компьютерной игры на базе полученных знаний по практике.
15	Какие теоретические знания Вы приобрели в период прохождения практики?
16	Опишите средства передачи воздушной перспективы пейзажа в цветном эскизе
17	Какие практические умения были закреплены благодаря прохождению практики?
18	Расскажите о структуре написания отчета
19	Назовите по каким критериям можно провести классификацию компьютерных игр?
20	Что важно знать о истории и теории появления анимации и компьютерной графики?
21	Как классическое искусство влияет на современное цифровое?
22	Проведите сравнительный анализ современного и классического искусства в области анимации и компьютерной графики.
23	В чем особенности эстетической составляющей в играх?
24	На какие примеры из музейных коллекций вы ориентировались?
25	Что нового вы приобрели от посещения музеев, арт-пространств и галерей? Как именно эти знания помогут в профессиональной деятельности?
26	Научно-исследовательская работа в области дизайна и изобразительного искусства была проведена на базе какого произведения или творчества художника?
27	Опишите процесс сбора аналогов. Какими источниками вы пользовались?
28	Какие методы и приемы стилизации, применения различных стилистических приемов в изобразительном искусстве вы можете назвать

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»

Для допуска, обучающегося к промежуточной аттестации необходимо иметь более 70 % посещаемости занятий в течение учебного процесса. Задания, которые предполагают формат домашнего выполнения, необходимо в течение семестра приносить для консультаций. К каждому заданию следует делать предварительный эскиз и утверждать его с преподавателем. Практические и творческие задания, выполненные без консультаций преподавателя на зачете, не оцениваются. Представить все творческие работы по заданиям. Порядок ликвидации академической задолженности происходит по установленному графику.

4.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по практике

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная

4.3.3 Требования к оформлению отчётности по практике

Обучающийся должен предоставить полный, грамотно составленный отчет о прохождении практики, включающий календарный план, рабочий график, введение, описательный текст, приложение, отзыв руководителя, 15-20 страниц.

4.3.4 Порядок проведения промежуточной аттестации по практике

Зачет проводится в форме кафедрального просмотра выполненных творческих заданий, на основании анализа содержания отчета по практике, отзыва руководителя практики / оценки, выставленной обучающемуся, на базе практики, коллегиально преподавателями выпускающей кафедры. Во время зачета студенту задается теоретический вопрос по пройденным компетенциям и вопрос по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания.

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 во время прохождения учебной (ознакомительной) 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».

Сообщение результатов обучающемуся, производится непосредственно после выставления оценок на кафедральном обходе. 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				
Кузнецова, М. Р.	Техники графики и принципы современного дизайна. Техники графики мягкими материалами. Техника линейной графики	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	https://www.iprbooks.hop.ru/102686.html
Кузнецова М. Р.	Техники графики и принципы современного дизайна	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017892
Майстровская М. Т.	Музей как объект культуры. Искусство экспозиционного ансамбля	Москва: Прогресс-Традиция	2016	http://www.iprbookshop.ru/54461.html
Федорова Е. В.	Искусство коллажа	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3685
Садохин, А. П.	Мировая культура и искусство	Москва: ЮНИТИ-ДАНА	2017	http://www.iprbookshop.ru/74896.html

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
Киргизов, Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	https://www.iprbookshop.ru/102642.html
Ташпеков, Г. А., Ташпеков, В. А.	Великая Отечественная война в поэтике российского фольклора	Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л.В. Собинова	2020	https://www.iprbookshop.ru/100794.html
Кузнецова, М. Р.	Техники графики и принципы современного дизайна. Техники графики мягкими материалами. Техника линейной графики	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	http://www.iprbookshop.ru/102686.html
Кузнецова М. Р.	Печатная графика	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2016503
Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Искусство и дизайн: дух времени и механизм прогресса. В 2-х т. Том 2. История дизайна: механизм прогресса	Саратов: Вузовское образование	2019	https://www.iprbookshop.ru/86443.html
Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Искусство и дизайн: дух времени и механизм прогресса. В 2-х т. Том 1. История искусства: дух времени	Саратов: Вузовское образование	2019	https://www.iprbookshop.ru/86442.html
Арсланов, В. Г.	Теория и история искусствознания. XX век. Формальная школа	Москва: Академический проект	2020	https://www.iprbookshop.ru/110019.html
Арсланов, В. Г.	Теория и история искусствознания. XX век. Духовно-исторический метод. Социология искусства. Иконология	Москва: Академический проект	2020	http://www.iprbookshop.ru/110022.html
Попов, Е. А.	Мировая культура и искусство: от первобытности до Возрождения	Екатеринбург: Издательство Уральского университета	2018	http://www.iprbookshop.ru/107062.html
Арсланов, В. Г.	Теория и история искусствознания. XX век. Постмодернизм	Москва: Академический проект	2020	https://www.iprbookshop.ru/110020.html
Посохина М. В.	История искусства. Русское искусство	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20179162
Тимощук, Н. А., Мякинкова, С. Н.	Мировая культура и искусство	Самара: Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ	2016	http://www.iprbookshop.ru/90630.html

5.1.2 Дополнительная учебная литература

Киргизов Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3309
Киргизов Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Самостоятельная работа	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3692
Жидков А.В.	Анимация в игровой графике	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017885
Ревчук З. К.	Монументальное искусство в формировании среды	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017273

Косточко В.И.	Искусство. Мировая художественная культура. Самостоятельная работа	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017646
Смекалов, И. В., Шлеюк, С. Г.	Копирование произведений классиков модернизма на занятиях живописью	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ	2013	https://www.iprbookshop.ru/21602.html
Гордин А. Н.	Учебная практика (музейная практика)	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019233
Аттар З. З.	Музейная практика	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3356

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://library.sutd.ru/>

5.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop

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-
Учебная аудитория	Специализированная мебель, доска

Приложение

рабочей программы дисциплины _____ Производственная практика (музейная практика) _____

наименование дисциплины

по направлению подготовки _____ 54.05.03. Графика _____

наименование ОП (профиля): _____ Художник анимации и компьютерной графики _____

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

№ п/п	Условия типовых практико-ориентированных заданий (задач, кейсов)
Семестр 8	
1	Исходя из теоретических аспектов производственной практики (музейная) познакомиться с историей и классификацией компьютерных игр. Изучить на примерах из музейных коллекций методы, приемы стилизации в изобразительном искусстве.
2	Проанализировать и собрать информацию о стилистических и эстетических особенностях разработки компьютерной игры основываясь на изучении культурного наследия лучших образцов из музейных коллекций МОСА: музея компьютерного искусства, СоюзМультПарк на ВДНХ, Кливлендский музей искусств, Московский музей современного искусства, Мультимедиа Арт Музей, Новый музей (Петербург) и др. Провести работу по сбору аналогов.
3	Посетить Музей современного искусства Эрарта, арт-центр Пушкинская-10, научно исследовательский музей Российской академии художеств.
4	Посетить Музей современного искусства АРТМУЗА, центральный выставочный зал «Манеж», Музей искусства Санкт-Петербурга XX-XXI веков.
5	Посетить Музей современного искусства «Гараж» и галерею «Цифергауз» – пространство цифрового искусства на острове Новая Голландия в Санкт-Петербурге.
6	Выполнить научно-исследовательскую работу в области дизайна и изобразительного искусства. Провести сбор аналогов. Поработать с музейными коллекциями. Подготовить презентацию и устный доклад по итогу работы с творчеством современных художников в области цифрового и анимационного искусства.
7	Посетить Государственный Русский музей. Познакомится с экспозицией в корпусе Бенуа.
8	Посетить постоянную выставку в главном штабе Государственного Эрмитажа и Музея прикладного искусства Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной академии им. А. Л. Штиглица
9	Исследовать различные графические техники на базе произведений из музейных коллекций. Изучить творчество художников- графиков и их произведения в технике: офорт, линогравюра, литография, графитный карандаш. Применить знания, полученные во время учебной практики (ознакомительная) и (творческая).
10	Провести сбор необходимой информации по подбору репродукций для копирования из

	экспозиции, фондов или каталогов ГРМ и других музеев. Проанализировать литературные и художественные источники. Обработать информацию
11	Выполнить сравнительный анализ образцов классического искусства с современным в области компьютерной графики и анимации, основываясь на изучении культурного наследия лучших образцов из музейных коллекций.
12	Выполнить копию пейзажа в рисунке. Изучить манеру письма автора оригинала. Провести грамотный подбор графического материала. Определить композицию листа, нанести предварительный рисунок. Материал: карандаш, ретушь, сепия, пастель, соус, бумага, картон. Формат: а3.
13	Выполнить копию натюрморта в цвете. Изучить манеру письма автора оригинала. Подобрать необходимый материал. Определить композицию листа, нанести предварительный рисунок. Выполнить копирование натюрморта в цвете. Материал: карандаш, акварель, гуашь, темпера, бумага. Формат: а3.
14	Выполнить эскизы для художественной ассоциации и поиск наиболее выразительного и эстетически значимого наполнения компьютерной игры. Построить творческую ассоциативную композицию по выбранной репродукции картины известного художника (любая картина). Провести анализ цветового строя. Определить главные, второстепенные цвета и цвет идущий на акцент, по золотому сечению. Начать эскизирование своей ассоциативной композиции, ориентируясь на сюжет выбранной картины. Выполнить декоративную композицию на основе анализа картины по итоговому эскизу с использованием утвержденной цветовой шкалы.
14	Написать отчет о прохождении практики.