

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е.Рудин

Программа практики

Б2.В.02(Пд) Производственная практика (преддипломная практика)

Учебный план: 2024-2025 54.03.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №1-1-71.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр		Контактн	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
8	УП	56	699,35	0,65	21	Зачет с оценкой
	ПП	56	699,35	0,65	21	
Итого	УП	56	699,35	0,65	21	
	ПП	56	699,35	0,65	21	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

доктор искусствоведения, Профессор

Старший преподаватель

Дворко Нина Ивановна

Епанян Виктория
Викторовна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сухарева Алина
Михайловна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ

1.1 Цель практики: Сформировать компетенции обучающегося в области дизайна и проектирования цифрового медиапродукта.

1.2 Задачи практики:

— сформировать практические навыки в области дизайна цифровых медиапродуктов, соответствующих современным требованиям, предъявляемым к интерактивным коммуникациям;

— раскрыть современные проектные, художественно-эстетические, эмоционально-образные возможности дизайнерских решений в создании мультимедийных продуктов;

— развить чувство стиля, понимание и владение современными трендами в графическом дизайне и дизайне цифровых медиа;

— развить практические навыки в области дизайна цифрового медиапродукта и разработки визуального и мультимедийного контента;

— научить работать с инструментами и платформами для создания цифровых проектов.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Дизайн в цифровой среде

Моушн-дизайн

Цифровая айдентика

Компьютерная графика и анимация

UX/UI дизайн

Искусство фотографии и видеосъемки

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

УК-6: Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни
Знать: возможности эффективного использования времени и других ресурсов при решении поставленных задач, а также относительно полученного результата.
Уметь: самостоятельно учиться и непрерывно повышать квалификацию в течение всего периода профессиональной деятельности.
Владеть: способностью к самоорганизации и самообразованию; навыками анализа и обобщения профессиональной информации, высокой мотивацией к профессиональной деятельности в области цифрового медиадизайна.
УК-8: Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов
Знать: методы организации оптимальных условий на рабочем месте, методы и средства индивидуальной и коллективной защиты в условиях чрезвычайных ситуаций.
Уметь: оценивать параметры негативных факторов и уровень их воздействия в соответствии с нормативными требованиями безопасной жизнедеятельности.
Владеть: методами организации оптимальных условий на рабочем месте, приемами первой помощи; методами и средствами индивидуальной и коллективной защиты в условиях чрезвычайных ситуаций.
УК-10: Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности
Знать: специфику экономической деятельности предприятий/организаций в области цифрового медиадизайна; особенности рынков цифровых продуктов и их влияние на деятельность предприятий; принципы расчета основных экономических показателей, характеризующих деятельность компании.
Уметь: проводить расчеты технико-экономического обоснования разрабатываемого цифрового медиапроекта.
Владеть: навыками решения экономических задач в проектной, дизайнерской и др. сферах деятельности.
ПК-1: Способен осуществлять подготовку и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для традиционных медиа и цифровой среды
Знать: инструменты получения необходимой информации для составления технического задания на разработку цифрового медиапродукта, основные требования к структуре и форме ТЗ, особенности его согласования с заказчиком.
Уметь: разрабатывать концепцию цифрового медиапродукта; оформлять техническое задание на создание мультимедийного и визуального контента цифрового продукта.
Владеть: профессиональной терминологией в области дизайна цифровых медиа.

ПК-2: Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для традиционных медиа и цифровой среды
Знать: дизайнерские приемы объединения стилистически несогласованной и разнородной (текст, графика, звук, видео и т.п.) информации для создания целостной системы; технологические процессы производства анимационных видеороликов, а также мультимедийного контента для цифровой среды.
Уметь: работать с проектным заданием и прочей документацией, анализировать и синтезировать информацию, необходимую для концептуальной разработки цифрового медийного продукта; разрабатывать мультимедийный контент цифрового медийного продукта в соответствии с функциональными, эстетическими и творческими требованиями, изложенными в задании на проектирование.
Владеть: методами проектирования моушн-графики; основным инструментарием, необходимым для комплексной работы над мультимедийным и визуальным контентом цифрового медийного проекта.
ПК-3: Способен осуществлять проектирование пользовательского опыта и разработку графического дизайна интерфейсов мультимедийных, Web и мобильных приложений
Знать: способы мультиплатформенной адаптации пользовательского интерфейса.
Уметь: разрабатывать динамические прототипы и проводить их тестирование, использовать современные технологии виртуальной и дополненной реальности.
Владеть: разнообразным инструментарием для создания вайрфреймов, мокапов и динамических прототипов мультимедийных проектов, веб-сайтов и мобильных приложений.

3 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Наименование и содержание разделов (этапов)	Семестр	Контактная работа	СР (часы)	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)		
Раздел 1. Организационные аспекты проведения преддипломной практики	8			О
Этап 1. Вводная лекция. Цели и задачи преддипломной практики. Получение задания от руководителя практики.		2		
Этап 2. Презентация на тему "Обеспечения безопасных условий жизнедеятельности на рабочем месте". Инструктаж по технике безопасности.		2	2	
Раздел 2. Теоретические и предпроектные исследования				
Этап 3. Теоретические исследования по теме ВКР. Анализ художественно-исторического наследия, концепций развития цифрового медиадизайна. Анализ истории вопроса, аналогов объектов дизайна по выбранной теме, современного состояния методологии цифрового медиадизайна.		8	75,35	
Этап 4. Предпроектные исследования. Анализ проектной ситуации. Исследование целевой аудитории. Анализ существующих аналогов и прототипов по выбранной теме. Выявление существующих и прогнозирование будущих тенденций в сфере дизайна цифрового продукта.	8	70	О	
Этап 5. Формирование проектной концепции дизайна цифрового медиапродукта с учетом выявленных проектных проблем.	2	20		
Раздел 3. Проектный этап				

Этап 6. Разработка раскадровки, аниматика или низкоуровневого прототипа цифрового медиапроекта (в зависимости от темы ВКР). Визуальный дизайн.	12	222	0
Этап 7. Разработка визуального и мультимедийного контента для цифрового проекта.	16	262	
Раздел 4. Отчетный этап			
Этап 8. Технико-экономическое обоснование разрабатываемого проекта.	2	8	
Этап 9. Оформление отчета по практике. Обсуждение результатов работы с руководителем практики.	2	16	
Этап 10. Подготовка презентации и публичная защита выполненной работы.	2	24	
Итого в семестре	56	699,35	
Промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)	0,65		
Всего контактная работа и СР по дисциплине	56,65	699,35	

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	Рассматривает основные требования к структуре и форме ТЗ на проектирование и дизайн цифрового медиапродукта. Разрабатывает дизайн-концепцию интерфейса цифрового медиапродукта, создаваемого по теме ВКР. Анализирует тенденции развития цифрового медиадизайна, используя профессиональную терминологию.
ПК-2	Систематизирует и раскрывает приемы работы с мультимедийными средствами в создании цифрового продукта; рассматривает технологические процессы производства разнообразных продуктов моушн-дизайна. Работывает визуальный и мультимедийный контент в соответствии с функциональными, эстетическими и творческими требованиями, изложенными в ТЗ
ПК-3	Раскрывает способы адаптации пользовательского интерфейса под разные платформы Разрабатывает интерактивный прототип и проводит его тестирование. Создает вайрфрейм, мокап и динамический прототип цифрового продукта с помощью разнообразного инструментария
УК-6	Анализирует способы эффективного использования времени и других ресурсов при решении задач ВКР Осваивает новые инструменты, непрерывно повышая квалификацию Анализирует и обобщает профессиональную информацию при проведении предпроектных исследований
УК-8	Анализирует методы организации оптимальных условий на рабочем месте Соблюдает нормативные требования безопасной жизнедеятельности. Использует методы организации оптимальных условий на рабочем месте
УК-10	Использует принципы расчета основных экономических показателей, характеризующих деятельность компании. Проводит расчет технико-экономического обоснования разрабатываемого цифрового медиапроекта. Решает экономические задачи в проектной, дизайнерской и др. сферах деятельности

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 8	
1	Отличия между объектом и предметом исследования
2	Для чего описывается степень научной разработанности проблемы?
3	Как в библиографии оформляется ссылка на Интернет-ресурс?
4	Современные методы сбора, анализа и обработки научной информации
5	Особенности проектирования интерактивного цифрового продукта
6	Этапы проектной дизайнерской деятельности.
7	Необходимость раскадровки и аниматика при создании анимационного ролика
8	Принципы визуального дизайна
9	Функции высокодетализированного прототипа
10	способы обеспечения безопасных условий труда, в том числе с помощью средств защиты

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 15-20 страниц.

Рекомендуется следующее размещение элементов отчета по практике:

Титульный лист.

Содержание.

Введение, в котором отражены цели и задачи производственной (преддипломной) практики.

Основной текст отчета, в котором отражаются результаты теоретических и предпроектных исследований и дизайн-проект, которые обучающийся выполнил в процессе прохождения практики.

1. Теоретические исследования по теме ВКР.

2. Описание этапов дизайн-проектирования собственного цифрового медиапродукта (индивидуальное задание) с обоснованием основных проектных решений, принятых студентом на каждом этапе.

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				
Макарова, Т. В.	Веб-дизайн	Омск: Омский государственный технический университет	2015	http://www.iprbookshop.ru/58086.html
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/81868.html
Лаптев, В. В.	Дизайн-проектирование. Графический дизайн и реклама	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2020	https://www.iprbookshop.ru/118366.html
5.1.2 Дополнительная учебная литература				
Под ред. Антипиной Д. О., Санжарова В. Б.	Дизайн-проектирование и художественное творчество	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3397

Савельева А. С.	Проектирование. От шрифтовой композиции к плакату	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017865
-----------------	---	----------------	------	---

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. Единое окно доступа к образовательным ресурсам [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://window.edu.ru>
4. Медиа о дизайне во всех его проявлениях <https://design-mate.ru>
5. Музей Виктории и Альберта <https://www.vam.ac.uk/>
6. Метрополитен музей <https://www.metmuseum.org/>
7. Музей изящных искусств, Бостон <https://www.mfa.org/>
8. Лувр <https://www.louvre.fr/>

5.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

3ds MAX
 Adobe After Effects
 Adobe Audition
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe Premiere Pro
 Blender
 Figma

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-