

КОЛЛЕДЖ ТЕХНОЛОГИИ, МОДЕЛИРОВАНИЯ И УПРАВЛЕНИЯ

(Наименование колледжа)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор,
проректор по учебной работе

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа практики

Учебный план: №:25-02-1-17

Код, наименование
специальности,

направленность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям), Веб-дизайн

Квалификация

выпускника: Дизайнер

Уровень

образования: Среднее профессиональное образование

Форма обучения: очная

План учебного процесса

индекс	Наименование практики	Номер семестра	Кол-во недель	Трудоемкость, ч	Форма промежуточной аттестации
ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале					
ПП.02.01	Производственная практика, профессиональные навыки дизайн-проектирования	6	8	288	Зачет с оценкой

Санкт-Петербург
2025

Программа практики составлена в соответствии
с федеральным государственным образовательным стандартом среднего
профессионального образования по специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям), утверждённым приказом
Минпросвещения России от **05.05.2022 N 308 (ред. от 03.07.2024)**

Составитель(и): Коняева А.С.
(Ф.И.О.)

Председатель цикловой
комиссии: Красильникова М.В.
(Ф.И.О.)

СОГЛАСОВАНИЕ:

Директор колледжа: Леонов С.А.
(Ф.И.О.)

Методический отдел: Ястребова С.А.
(Ф.И.О. сотрудника отдела)

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

1.1. Место практики в структуре основной образовательной программы

Учебная практика, выполнение дизайн-проекта входит в профессиональный цикл основной образовательной программы (ОП) при освоении основного вида деятельности «Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале».

1.2. Цели и планируемые результаты

В ходе прохождения практики обучающийся должен освоить следующие компетенции.

1.2.1. Перечень компетенций

Код компетенций	Наименование результата обучения
ПК 2.1	Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия
ПК 2.2	Выполнять технические чертежи
ПК 2.3	Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)
ПК 2.4	Доводить опытные образцы промышленной продукции до соответствия технической документации
ПК 2.5	Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия

1.2.2. Результаты прохождения практики

Иметь практический опыт	- взаимодействия с заказчиком при разработке веб-сайта; - подготовки дизайна интерфейса вариантов типовых страниц с адаптацией на основе требований к контенту; - разработки визуального дизайна цифровых экранных продуктов, прототипирования и проектирования веб-страниц; - разработки разных видов многостраничных сайтов; презентации моделей будущих цифровых образцов; - проведения работ по проверке и корректировке дизайн-решений при разработке веб-приложений, подготовки финальной документации для дальнейшей реализации проекта; - разработки дизайна веб-приложений
Уметь	- составлять техническое задание, взаимодействуя с заказчиком; - разрабатывать проект полного цикла; - создавать схемы, таблицы и чертежи для проекта интерфейса сайта; - разрабатывать систему графической и интерактивной навигации системы; наглядно графически представлять массивы данных; - выполнять весь комплекс работ по проектированию и редизайну веб-сайтов: проводить предпроектные исследования, анализ и оптимизацию архитектурных схем веб-страниц и user flow, прототипировать, разрабатывать элементы визуального дизайна и айдентики, осуществлять верстку и оформление различных видов многостраничных веб-сайтов, а также настройку SEO, администрирование и передачу проекта заказчику; - разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов; - проектировать и разрабатывать интерфейсы пользователя; - работать с интернетом и печатными аналогами, модульной сеткой; - разрабатывать эскизы и прототипы сайта; - участвовать в создании сайта средствами HTML, выполнять весь необходимый комплекс работ для разработки образцовой модели макета веб-сайта для презентации заказчику
Знать	- основы технологических процессов разработки сайтов и мобильных приложений; - основы макетирования интерфейса многостраничного сайта; - основы психологии и делового общения при взаимодействии с реальными заказчиками в рамках подготовки к проектированию, схемы проведения комплекса предпроектных исследований, схемы взаимодействия пользователей с проектом: маршрутные карты, пути пользователей (user flow),

	анализ архитектурных схем веб-сайтов, основы разработки айдентики и выполнения дизайн-проектов в графических редакторах и онлайн-конструкторах; - государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений; - основы работы с графическим дизайном и мультимедиа; - основы веб-технологий; - особенности разработки айдентики и основы брендинга; - принципы работы с текстовым, графическим и иллюстративным контентом
--	--

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

№ п/п	Виды работ	Объем часов
1.	Организационно-технические условия проведения практики. Техника безопасности	6
2.	Знакомство с производством и его спецификой	6
3.	Получение проектного технического задания на предприятии. Знакомство с исходными данными, с общими требованиями заказчика по проектированию. Изучение нормативной базы документов.	6
4.	Формирование технологической карты работы над проектом в исследовании, макете и модели	6
5.	Определение цели и задачи проектирования: особенности пользователей или клиентов проекта, его продукты или услуги, качества и возможности компании или заказчика, его конкуренты прямые и/или косвенные. Составление актуальной архитектурной схемы проекта в случае редизайна. Нахождение слабых мест для их редизайна в проекте (CJM)	12
6.	Нахождение и анализ технико-технологических (UX, UI, IxD) и стилистические аналогов с учетом цели и задач проектирования	6
7.	Обоснование стратегии проектирования, наметка проектных задач по схеме: набор возможностей — функции проекта и требования к контенту (UX и айдентика); структура — проектирование взаимодействия и информационная архитектура (UX); компоновка — дизайн интерфейса, навигации и информационный дизайн (UX, UI, IxD) и дизайн поверхности или визуальный дизайн (UX, IxD, VD).	6
8.	Определение и согласование с заказчиком даты по этапам работы над проектом	6
9.	Выявление и согласование с заказчиком оптимальных инструментов замера эффективности проектирования (метрики успешности)	6
10.	Составление перечня инструментов и средств проектирования, а также перечня специалистов, задействованных в проекте и составить смету затрат на них	6
11.	Расчет себестоимости проекта с учетом прибыли и налогов	6
12.	Составление и утверждение с заказчиком технического задания (ТЗ) проекта	6
13.	В структуре проекта составление пошаговой схемы взаимодействия пользователей с проектом, их маршрутные карты (CJM, User-Flow)	12
14.	В структуре проекта предложение обновленной или новой информационной архитектуры экранного изделия в схеме	12
15.	В структуре проекта продумать глобальные и локальные навигационные решения, продемонстрировать их на архитектурной схеме	6
16.	В дизайне интерфейса (UI-D & IxD) составить реестр в форме таблицы возможных интерактивных элементов интерфейса описанием их устройства на основании аналогов	6
17.	В дизайне интерфейса (UI-D & IxD) подготовить иерархический перечень от простого к сложным необходимым элементам	6

	управления для макета в форме таблицы с описанием их устройства и функций	
18.	В дизайне интерфейса (UI-D & IxD) подготовить обоснованные альтернативные варианты шаблонов типовых страниц с адаптацией на основе требований к контенту и элементов навигации и опорой на аналоги	6
19.	В дизайне интерфейса (UI-D & IxD) подготовить каркасы всех типовых страниц с их ключевой адаптацией согласно ТЗ и с отсылкой к архитектурной схеме	12
20.	В дизайне навигации найти оптимальные навигационные решения (локальные, дополнительные, контекстные, сервисные, выносные) на каркасах с учетом архитектуры и на основании аналогов.	6
21.	В информационном дизайне на основе аналогов предложить варианты графического сопровождения навигации на страницах: схемы цветовых маркировок, различные наборы иконок с оглядкой на айдентику, возможные типографские приемы	6
22.	В информационном дизайне на основе предложенных вариантов сформировать систему графической навигации в интерфейсе проекта	12
23.	В информационном дизайне на основе аналогов предложить варианты оптимальных решений представления массивов данных	6
24.	В информационном дизайне на основе контента проекта и проделанного анализа подготовить массив данных для инфографики на сайте и предложить концепцию инфографических решений	12
25.	В визуальном дизайне предложить окончательную и целостную систему графической идентификации: цветовую схему, формообразующие элементы (знак, фавикон, паттерн, необходимый набор иконографии, уникальные элементы декора и пр.), а также типографические решения (шрифты, кегли, сетку и пр.)	12
26.	В модели проекта настроить и подготовить необходимые инструменты и контент проекта.	6
27.	В модели проекта воплотить информационную архитектуры (структуру) проекта, шаблонные объекты страниц, типовые компоновки страниц на основе макета	12
28.	В модели проект наполнить интерактивными элементами и не интерактивным контентом (текстами и статичной графикой)	12
29.	В модели проект наполнить не интерактивным анимированным контентом.	6
30.	В модели проекта осуществить стилистическую отделку проекта согласно ТЗ.	6
31.	Произвести техническую адаптацию проекта в различных условиях эксплуатации: на основных устройствах и платформах. Оптимизировать проект под поисковые выдачи (SEO).	6
32.	Предложить рекомендаций по продвижению проекта. Определить условия администрирования и пополнения контента (CMS)	6
33.	Согласовать предварительную модель с заказчиком	6
34.	Внести необходимые корректировки	6
35.	Утвердить итоговое решение у заказчика	6
36.	Подготовить отчет по практике	6
37.	Подготовиться к демонстрации модели и защите проекта с презентацией	10
38.	Публично защитить заверченный проект	6
Зачет с оценкой		2
Всего:		288

3. УСЛОВИЯ ПРОХОЖДЕНИЯ

3.1. Материально-техническое обеспечение

лаборатория компьютерного дизайна, оснащенная оборудованием:

- стол, стул преподавательский;
- стол, стулья для обучающихся (по количеству обучающихся в группе);
- компьютер с лицензионным программным обеспечением (Microsoft Windows 10 Pro, Office Standard 2016, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Sublime Text 3, браузеры Google Chrome, Mozilla Firefox и пр.);
- широкополосный доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», в том числе по технологии Wi-fi;
- мультимедийный проектор, экран;
- мультимедийные средства обучения;
- УМК и информационные материалы.

3.2. Информационное обеспечение реализации

3.2.1 Учебная литература

а) основная

1. Акопов, А. С. Компьютерное моделирование : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. С. Акопов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 426 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-18369-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566073>
2. Инженерная и компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / под общей редакцией Р. Р. Анамовой, С. А. Леоновой, Н. В. Пшеничной. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 226 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16834-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561972>

б) дополнительная

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566514>
2. Сычев, А. В. Web-технологии : учебное пособие / А. В. Сычев. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 407 с. — ISBN 978-5-4497-2429-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133914.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

3.2.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы, в т. ч. электронные образовательные ресурсы

1. Электронно-библиотечная система «Айбукс» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ibooks.ru>
2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL: <http://publish.sutd.ru>
3. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>

4. ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОХОЖДЕНИЯ

Шкала оценивания	Критерии оценивания	Наименование оценочных средств ПА
Отлично	Обучающийся проводит предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов; уверенно осуществляет процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ; верно производит расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	Просмотр выполненных работ
Хорошо	Обучающийся проводит предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов с небольшими недочетами; осуществляет процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ; производит расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта с неточностями	
Удовлетворительно	Обучающийся проводит предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов с ошибками; не умеет применять специализированные компьютерные программы; производит расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта с грубыми ошибками	
Неудовлетворительно	Обучающийся не умеет проводить предпроектный анализ; не умеет применять специализированные компьютерные программы; не может производить расчеты технико-экономического обоснования	