

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

Программа практики

Б2.В.02(Пд)

Производственная практика (преддипломная практика)

Учебный план: 2025-2026 54.04.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №2-1-73.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа
(специализация)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр		Контактн	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
4	УП	64	799,35	0,65	24	Зачет с оценкой
	ПП	64	799,35	0,65	24	
Итого	УП	64	799,35	0,65	24	
	ПП	64	799,35	0,65	24	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

доктор искусствоведения, Профессор

Дворко Нина Ивановна

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 интерактивных цифровых медиапроектов (от разработки концепции до создания высокдетализированного интерактивного прототипа); способствовать развитию навыков использования приобретенных знаний при решении междисциплинарных задач.

1.2 Задачи практики:

- ознакомить с профессиональной деятельностью в области дизайна цифровых медиа;
- развить у студента практические навыки в области дизайна цифровых медиапродуктов, соответствующих современным требованиям, предъявляемым к интерактивным коммуникациям;
- познакомить с современными тенденциями в области визуального дизайна цифрового продукта;
- сформировать навыки проведения предпроектных исследований; поиска дизайнерских решений задач, связанных с созданием мультимедиа и визуального контента цифрового продукта;
- раскрыть особенности представления творческой научной идеи и передачи проектного опыта (от разработки концепции до создания высокдетализированного интерактивного прототипа цифрового продукта);
- развить навыки публичных выступлений и защиты проделанной проектной работы.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

- Виртуальная и дополненная реальность
- Дизайн интерактивных цифровых медиа
- Моушн-дизайн в цифровых продуктах
- Разработка бренда и айдентики цифрового продукта
- Цифровые медиатеchnологии
- Дизайн компьютерных игр
- Учебная практика (научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы))
- Цвет в дизайне
- Типографика в цифровой среде
- Цифровой сторителлинг

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

УК-2: Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

Знать: особенности жизненного цикла цифрового медиапроекта, использующего повествовательную технику, этапы его разработки и реализации в сети Интернет; цифровые и мобильные технологии как инструмент создания и канал продвижения цифрового медийного проекта; современные методы и инструменты управления цифровым медиапроектом.

Уметь: объяснять цели и формулировать задачи, связанные с подготовкой и реализацией цифровых медийных проектов, использующих повествовательную технику.

Владеть: навыками привлечения и эффективного использования необходимых медийных ресурсов в условиях стоимостных и временных ограничений на процесс проектирования цифрового продукта; навыками расчета и анализа ряда технико-экономических показателей разрабатываемого проекта.

ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства

Знать: особенности проведения предпроектных исследований в сфере дизайна интерактивных цифровых медиа, использующих повествовательную технику.

Уметь: подбирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования, формулировать критерии, по которым будет подбираться информация; проводить сравнительный анализ аналогов проектируемого цифрового продукта, использующего повествовательную технику; выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна цифрового продукта.

Владеть: навыками работы с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию мультимедиа и визуального контента интерактивных цифровых медиапродуктов.

ПК-2: Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

Знать: существующие подходы к составлению технического задания на разработку цифровых нарративных проектов.

Уметь: подбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки визуальной стилистики, контента и юзабилити цифрового нарративного проекта.

Владеть: методикой поиска, сбора и анализа информации, необходимой для визуального дизайна цифрового нарративного проекта.

ПК-3: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды	
Знать: особенности художественно-проектных процессов создания цифровых визуальных нарративов; методы организации творческого процесса дизайнера по созданию мультимедиа и визуального контента цифрового медиапродукта; приемы создания визуальной композиции в динамичной цифровой среде.	
Уметь: находить дизайнерские решения задач по проектированию мультимедиа и визуального контента с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории цифровой среды; создавать визуальные образы проектируемого цифрового продукта и его составляющих; учитывать при проектировании мультимедиа и визуального контента свойства используемых материалов и технологии реализации цифровых дизайн-проектов.	
Владеть: компьютерным программным обеспечением, используемым в дизайне и проектировании мультимедиа и визуального контента.	
ПК-4: Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику	
Знать: принципы взаимодействия при помощи интерфейса (GUI/UX); основные системы ведения проектов в UI-дизайне на основе информационно-коммуникационных технологий.	
Уметь: разрабатывать креативную концепцию цифрового нарративного проекта, проектировать его информационную архитектуру и навигацию, разрабатывать низко-детализированный и детализированный интерактивный прототип; разрабатывать дизайн интерфейсов с учетом визуальной стилистики мультимедийного контента.	
Владеть: передовыми методами мобильного, веб- и VR-прототипирования; навыками создания детализированного интерактивного прототипа в одном из инструментов для комплексного дизайна и анимации интерфейса (UI/UX).	
ПК-5: Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды	
Знать: основные этапы визуального проектирования цифровых нарративных проектов.	
Уметь: определять порядок отдельных видов работ, определяющих визуальный дизайн цифрового нарративного проекта.	
Владеть: навыками планирования работ по созданию визуального контента цифрового нарративного проекта.	

3 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Наименование и содержание разделов (этапов)	Семестр	Контактная работа	СР (часы)	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)		
Раздел 1. Разработка концепции цифрового медиапроекта с учетом цели и задач магистерского диссертационного исследования.	4			О,С
Этап 1. Проведение предпроектных исследований, сравнительный анализ аналогов проектируемого цифрового продукта, использующего повествовательную технику; выявление существующих и прогнозирование будущих тенденций в сфере дизайна цифрового продукта. Исследование целевой аудитории.		14	92	
Этап 2. Разработка концепции цифрового медиапроекта; разработка технического задания на проектирование.		4	28,35	
Раздел 2. Нарративный и интерактивный дизайн.				С
Этап 3. Нарративный дизайн. Работа над повествованием и передачей смысла через текст, механики или образы с учетом принципов нарративного дизайна.		4	44	

Этап 4. Интерактивный дизайн. Формирование взаимодействия пользователей с ресурсами интерактивного мультимедийного проекта для создания интерфейса с хорошо продуманным поведением. Экспериментирование с новыми способами взаимодействия системы и реагирования на нее пользователей.		4	55	
Раздел 3. Разработка визуального и мультимедийного контента.				
Этап 5. Создание оригинального фото-, видео-, аудиоконтента для цифрового медиапроекта.		8	140	
Этап 6. Художественно-техническое редактирование изображений (фото- и видеоряда), аудио и прочих элементов медийного контента, отобранных для разработки интерактивного цифрового продукта		4	20	О
Раздел 4. Разработка дизайна интерфейса с учетом визуальной стилистики мультимедийного контента.				
Этап 7. Разработка информационной архитектуры и навигации в рамках UX дизайна. Маркировка, структурирование и организация контента проекта. Организация эффективной навигации по проекту.		4	74	О
Этап 8. UI дизайн интерфейса. Стратегическая реализация таких элементов, как шрифт, цвет и изображения. Экспериментирование с визуальным дизайном проекта без ущерба для его функциональности или содержания.		2	86	
Раздел 5. Создание высокодетализированного прототипа цифрового нарративного проекта				
Этап 9. Разработка высокодетализированного и кликабельного прототипа с необходимой динамикой, анимацией и микровзаимодействиями для пользовательского тестирования. Поиск оптимального сочетания визуального дизайна, интерактивного дизайна и информационной архитектуры. Создание стилистики и доработка микровзаимодействия с учетом дизайна продукта.		8	74	О
Этап 10. Тестирование прототипа с целью выявления ошибок и их устранения. Внесение правок.		6	50	
Этап 11. Выполнение графической подачи дизайн-проекта. Подготовка текстовой части отчета по всем этапам практической реализации проекта, редактирование и правка.		2	90	
Раздел 6. Расчет экономической составляющей дизайн-проекта.				
Этап 12. Техничко-экономическое обоснование разрабатываемого проекта. Составление технико-экономических расчетов и смет дизайн-проекта.		2	16	О

Этап 13. Утверждение и согласование окончательной редакции отчета о содержании и результатах практики		2	30	
Итого в семестре		64	799,35	
Промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)		0,65		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		64,65	799,35	

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	Раскрывает специфику проведения предпроектных исследований в сфере дизайна цифровых продуктов, использующих повествовательную технику. Подбирает прямые и косвенные аналоги проектируемого проекта, проводит их сравнительный анализ. Демонстрирует результат работы с нормативными документами и законодательными актами в области дизайна цифровых медиа.
ПК-2	Перечисляет и раскрывает основные пункты технического задания на разработку цифрового нарративного проекта. Подбирает информацию, необходимую для создания интерактивного и визуального дизайна цифрового нарративного проекта. Проводит поиск релевантной информации для принятия решений, связанных с визуальной стилистикой цифрового проекта.
ПК-3	Определяет художественные особенности создания визуальных нарративов в интерактивной цифровой среде. Находит креативные дизайнерские решения, учитывающие предпочтения целевой аудитории и пожелания заказчика; конструирует визуальные образы проектируемого цифрового продукта и его составляющих. Использует разнообразный инструментарий для создания выразительных художественных образов.
ПК-4	Определяет основные принципы дизайна пользовательских интерфейсов веб-сайтов, мультимедийных проектов, веб- и мобильных приложений; раскрывает особенности UX и UI дизайна. Разрабатывает концепцию цифрового нарративного проекта, опираясь на разработанный сценарий (с линейным/нелинейным сюжетом); разрабатывает информационную архитектуру и навигационную структуру, низкодетализированный и детализированный интерактивный прототип. Создает дизайн интерфейсов с учетом визуальной стилистики мультимедийного контента. Демонстрирует результат интерактивного прототипирования с помощью одной из программ UX/UI дизайна.
УК-2	Формулирует основные этапы жизненного цикла интерактивного цифрового продукта, характеризует репрезентативные возможности современных браузерных и мобильных технологий, влияющих на дизайн-решения. Формулирует цель и задачи цифрового нарративного проекта, опираясь на результаты предпроектных исследований. Привлекает и эффективно использует необходимые медийные ресурсы в условиях стоимостных и временных ограничений на процесс проектирования цифрового продукта
ПК-5	Раскрывает основные этапы и задачи визуального дизайна разрабатываемого проекта. Определяет порядок выполнения отдельных видов работ по созданию визуального и мультимедийного контента и дизайну пользовательского интерфейса. Планирует работы по созданию визуального контента цифрового нарративного проекта.

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 4	
1	Оценка успешности итеративного процесса.
2	Итеративный процесс.
3	Тестирование интерактивного прототипа
4	Что вкладывается в понятие "высокодетализированный прототип"?
5	Визуальный дизайн
6	Информационная архитектура
7	Навигационная структура и элементы навигации по цифровому проекту
8	Существующие подходы к определению понятия "пользовательский опыт"
9	UX/UI дизайн пользовательского интерфейса.
10	Этапы процесса проектирования цифрового продукта
11	Методы исследования аудитории
12	Нарративный дизайн цифрового медиапроекта
13	Предпроектные исследования
14	Разработка концепции цифрового медиапроекта
15	Оценка успешности итеративного процесса.
16	Итеративный процесс.
17	Тестирование интерактивного прототипа
18	Что вкладывается в понятие "высокодетализированный прототип"?
19	Визуальный дизайн
20	Информационная архитектура
21	Навигационная структура и элементы навигации по цифровому проекту
22	Существующие подходы к определению понятия "пользовательский опыт"
23	UX/UI дизайн пользовательского интерфейса.
24	Этапы процесса проектирования цифрового продукта
25	Методы исследования аудитории
26	Нарративный дизайн цифрового медиапроекта
27	Предпроектные исследования
28	Разработка концепции цифрового медиапроекта

29	Оценка успешности итеративного процесса.
30	Итеративный процесс.
31	Тестирование интерактивного прототипа
32	Что вкладывается в понятие "высокодетализированный прототип"?
33	Визуальный дизайн
34	Информационная архитектура
35	Навигационная структура и элементы навигации по цифровому проекту
36	Существующие подходы к определению понятия "пользовательский опыт"
37	UX/UI дизайн пользовательского интерфейса.
38	Этапы процесса проектирования цифрового продукта
39	Методы исследования аудитории
40	Нарративный дизайн цифрового медиапроекта
41	Предпроектные исследования
42	Разработка концепции цифрового медиапроекта
43	Оценка успешности итеративного процесса.
44	Итеративный процесс.
45	Тестирование интерактивного прототипа
46	Что вкладывается в понятие "высокодетализированный прототип"?
47	Визуальный дизайн
48	Информационная архитектура
49	Навигационная структура и элементы навигации по цифровому проекту
50	Существующие подходы к определению понятия "пользовательский опыт"
51	UX/UI дизайн пользовательского интерфейса.
52	Этапы процесса проектирования цифрового продукта
53	Методы исследования аудитории
54	Нарративный дизайн цифрового медиапроекта
55	Предпроектные исследования
56	Разработка концепции цифрового медиапроекта

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 20-25 страниц.

Рекомендуется следующее размещение элементов отчета по практике:

Титульный лист.

Содержание.

Введение, в котором отражена актуальность дизайн-проектирования (на основе предпроектного исследования).

Основной текст отчета, в котором описывается процесс дизайн-проектирования, как научно-поискового исследования.

1. Описание этапов проектирования цифрового медиапроекта и процесса дизайнерской деятельности.

2. Описание авторских концепций, проектных предложений.

3. Расчет экономической составляющей проекта.

В практической части отчета студенты должны уделить внимание нарративному, интерактивному и визуальному дизайну, эргономическим требованиям.

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				
Барциц, Р. Ч.	Графическая композиция в системе высшего художественного образования. Вопросы теории и практики	Москва: Московский педагогический государственный университет	2017	http://www.iprbookshop.ru/79060.html
Бессонова, Н. В.	Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта	Новосибирск: Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ	2016	http://www.iprbookshop.ru/68773.html
5.1.2 Дополнительная учебная литература				

Дворко Н.И.	Интерактивные цифровые технологии	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020403
Соколова, Н. Г.	Магистерская диссертация. Подготовка, оформление и защита	Саарбрюккен: LAP LAMBERT Academic Publishing	2015	http://www.iprbookshop.ru/54503.html

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. Архив изданий Государственного Русского Музея: <https://rusmuseum.ru/editions>

5.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional
Microsoft Windows
Adobe Audition CC ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education
Device license
Figma
WordPress
Blender

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-