

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(П)** Производственная практика (научно-исследовательская работа)

Учебный план: 2025-2026 54.05.03 ИГД Графика ОО №3-1-74plx

Кафедра: **8** Графического дизайна в арт-пространстве

Направление подготовки:  
(специальность) 54.05.03 Графика

Профиль подготовки:  
(специализация) 54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"

Уровень образования: специалитет

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

| Семестр |    | Контактн          | Сам.<br>работа | Контроль,<br>час. | Трудоё<br>мкость,<br>ЗЕТ | Форма<br>промежуточной<br>аттестации |
|---------|----|-------------------|----------------|-------------------|--------------------------|--------------------------------------|
|         |    | Практ.<br>занятия |                |                   |                          |                                      |
| 10      | УП | 102               | 221,75         | 0,25              | 9                        | Зачет с оценкой                      |
|         | ПП | 102               | 221,75         | 0,25              | 9                        |                                      |
| Итого   | УП | 102               | 221,75         | 0,25              | 9                        |                                      |
|         | ПП | 102               | 221,75         | 0,25              | 9                        |                                      |

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 Марина  
Рудольфовна

От выпускающей кафедры:  
Заведующий кафедрой

---

Кузнецова Марина  
Рудольфовна

Методический отдел:

---

## 1 ВВЕДЕНИЕ К ПРОГРАММЕ ПРАКТИКИ

**1.1 Цель практики:** Сбор, обобщение и анализ материалов, необходимых для решения практических задач на производстве, 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:**

- Приобретение более глубоких профессиональных навыков, необходимых при решении конкретных профессиональных задач в области анимации и графики компьютерных игр
- Закрепление специальных и теоретических знаний и практических навыков, полученных в процессе обучения и их рациональное сочетание с умением решать вопросы, возникающие в практической деятельности;
- Определение уровня сформированности профессиональных и общих компетенций у будущего специалиста;

**1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:**

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

Искусство скетчинга

Искусство комикса

Скульптура и пластическое моделирование

Шрифты и типографика

Драматургия и режиссура компьютерных игр

Производственная практика (музейная практика)

Концепция разработки компьютерной игры

Методика научных исследований и арт-рынок

Компьютерные технологии в игровой графике

Учебная практика (ознакомительная практика)

Перспектива в игровой графике

Цветоведение и колористика в игровой графике

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

|   |
|---|
| <b>УК-3: Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели</b> |
| <b>Знать:</b> методы подхода к коллективу и особенности командной работы в области индустрии компьютерных игр                       |
| <b>Уметь:</b> анализировать поведенческие особенности в коллективе, организовывать коммуникации для совместной работы в команде.    |
| <b>Владеть:</b> навыками выстраивания коммуникаций с коллективом при решении профессиональных задач.                                |
| <b>ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики</b>                     |
| <b>Знать:</b> основные источники хранения информации, их структуру и методы обработки.  |
| <b>Уметь:</b> применять в работе собранные научные и изобразительные материалы для дальнейшей её переработки по выданной теме.      |
| <b>Владеть:</b> навыками применения современных средств и технологий для работы с научной и искусствоведческой литературой          |

## 3 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

| Наименование и содержание разделов (этапов) | Семестр | Контактная работа | СР (часы) | Форма текущего контроля |
|---|---------|-------------------|-----------|-------------------------|
|   |         | Пр. (часы)        |           |                         |
| Раздел 1. Организация прохождения практики  | 10      |                   |           | С,О                     |

|   |  |    |       |          |
|---|--|----|-------|----------|
| Этап 1. Посещение консультации руководителя производственной практики в установленные дни. Выработка индивидуального плана проведения практики. Выбор места проведения практики   |  | 10 | 20    |          |
| Этап 2. Утверждение концепции работы и утверждение объёма и источников сбора необходимого визуального и изобразительного материала. Ознакомление с принципами планирования работы по созданию художественно образа. Сбор художественного материала.   |  | 10 | 20    |          |
| Раздел 2. Изучение в комплексе вопросов художественной выразительности; определение обоснованности принципов создания художественного произведения  |  |    |       |          |
| Этап 3. Сбор изобразительного материала по теме практики, утвержденной на заседании кафедры. Посещение библиотек, выставок для понимания уровня практики и для сбора материалов. Сканирование, фотографирование, оформление собранных материалов в логические блоки. Подготовка текстовой части отчёта.                           |  | 10 | 20    |          |
| Этап 4. Выбор графической техники и выполнение эскизов. Авторская фотография, сбор информации на электронных носителях. Определение общего объема изобразительного материала. Работа над комплексом информационных средств и композиционных структур, передающих форму художественного образа для решения производственной задачи |  | 10 | 20    | O,3,Пр   |
| Этап 5. Разработка отдельных элементов композиции. Определение общих функциональных особенностей зрительной передачи образа тестового задания   |  | 10 | 20    |          |
| Раздел 3. Аналитико-исследовательская структуризация материала  |  |    |       |          |
| Этап 6. Определение методов исследования направленное на решение исследовательской (творческой) задачи  |  | 10 | 20    | C,Пр     |
| Этап 7. Формирование профессионального мировоззрения в соответствии с профилем выбранной темы. Исследование актуальной научной проблемы.  |  | 10 | 20    |          |
| Раздел 4. Подготовка к защите практики  |  |    |       |          |
| Этап 8. Написание письменного отчёта по преддипломной практике. Сбор необходимой информации, собственных эскизов и набросков, фотоматериалов. Композиционное обобщение и детальная обработка собранного материала с целью достижения эстетической целостности проекта.  |  | 10 | 20    | O,КПр,Пр |
| Этап 9. Окончательная доработка проекта. Встреча с руководителем для утверждения отчёта   |  | 10 | 20    |          |
| Этап 10. Составление отчета по научно-исследовательской практике. Оформление презентации отчета по практике и   |  | 12 | 41,75 |          |

|   |  |        |        |  |
|---|--|--------|--------|--|
| Итого в семестре                                  |  | 102    | 221,75 |  |
| Промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)        |  | 0,25   |        |  |
| <b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b> |  | 102,25 | 221,75 |  |

#### 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  |
|-----------------|---|
| УК-3            | <p>Объясняет специфику создания анимационного продукта на производстве, выстраивание логических цепочек и взаимодействие определенных групп профессионалов по мере продвижения продукта к логическому завершению.</p> <p>Взаимодействует с коллективом фирмы по мере прохождения практики, получая опыт работы при выполнении тестовых заданий и повышая свой профессиональный и коммуникативный уровень при работе с коллегами.</p> <p>Решает производственные задачи, полученные от руководителей практики и участвует в командной работе над созданием проекта под руководством коллег.</p>  |
| ПК-1            | <p>Объясняет необходимость использования культурного наследия в создании образного ряда для анимации и компьютерной графики.</p> <p>Называет коллекции музеев мировой живописи, графики и скульптуры для поиска необходимого визуального и научного материала для поиска собственного творческого решения.</p> <p>Находит необходимый визуальный материал из многочисленных информационных источников и творчески интерпретирует найденный материал для решения творческой задачи.</p> <p>Применяет необходимые программы, техники и технологии, выполняет необходимый поиск информации, интерпретирует ее в отчете по практике. Создает презентацию результатов практики в графических редакторах.</p> |

###### 4.1.2 Система и критерии оценивания

| Шкала оценивания        | Критерии оценивания сформированности компетенций  |
|-------------------------|---|
|                         | Устное собеседование  |
| 5 (отлично)             | Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в области компьютерной графики. Разностороннее рассмотрение избранного для разработки проекта, критический, оригинальный подход к материалу, свидетельствующий о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям.  |
| 4 (хорошо)              | Ответ стандартный, в целом последовательный, основанный на проработке всех обязательных источников информации. Подход к материалу ответственный, но стандартный. Присутствуют небольшие пробелы в знаниях или несущественные ошибки. Работа выполнена в соответствии с заданием. В отчете имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы.  |
| 3 (удовлетворительно)   | Ответ неполный, выражает поверхностные знания предмета, и отсутствие самостоятельной работы с рекомендованными источниками. Демонстрирует понимание предмета в целом, без углубления в детали. Присутствуют существенные ошибки или пробелы в знаниях по некоторым структурным компонентам проекта. Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, качество выполнения отчета удовлетворительное |
| 2 (неудовлетворительно) | Неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора и сформулировать хотя бы отдельные концепции практики. Незнание значительной части принципиально важных элементов прохождения практики. Непонимание заданного вопроса. Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления отчета по практике, ответ не точный, с ошибками.            |

**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 10 |  |
| 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 практики  |
| 3          | Обосновать необходимость проведения теоретического анализа художественно-исторического наследия, концепций развития дизайна в области дизайна компьютерных игр с точки зрения актуальности темы практики |
| 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 аспекты, влияющие на выбор направления дизайна-проектирования 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**

Практика проводится для закрепления профессиональных навыков и навыков научно-исследовательской работы. В качестве отчетных документов по практике обучающиеся должны представить:

1. Отчет о практике;
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 работы, выполненной в рамках производственной научно-исследовательской практики. Отчет включает в себя следующие разделы:

Титульный лист.

Содержание.

Введение.

Основной текст отчета, отражающий содержание практики:

1. Художественно-теоретическое исследование в области дизайна и визуального наполнения компьютерных игр, аналоги, мутборд.

2. Разработка элемента компьютерной игры в рамках производственных задач на предприятии (интерфейс, локации, персонаж и т.д.)

Заключение.

Список использованных литературных и интернет источников.

Приложение: фор-эскизы и рабочие эскизы объектов дизайна по теме практики (объем: 5 страниц формата А4).

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 отчетные материалы, предусмотренные программой практики, выполняет доклад-презентацию продолжительностью до 10 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>                        |   |  |             |   |
| Киргизов, Ю. В.   | Дизайн интерфейса в игровой графике   | Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна | 2019        | <a href="https://www.iprbooks hop.ru/102614.html">https://www.iprbooks hop.ru/102614.html</a>                                       |
| Южаков, М. А.   | Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1   | Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна | 2020        | <a href="https://www.iprbooks hop.ru/102623.html">https://www.iprbooks hop.ru/102623.html</a>                                       |
| Таранцев, И. Г.   | Компьютерная графика  | Новосибирск: Новосибирский государственный университет   | 2017        | <a href="http://www.iprbooksh op.ru/93458.html">http://www.iprbooksh op.ru/93458.html</a>   |
| Южаков, М. А.   | Информационные технологии. Векторная графика. Ч.2   | Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна | 2020        | <a href="https://www.iprbooks hop.ru/118381.html">https://www.iprbooks hop.ru/118381.html</a>                                       |
| Киргизов, Ю. В.   | Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей   | Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна | 2019        | <a href="https://www.iprbooks hop.ru/102642.html">https://www.iprbooks hop.ru/102642.html</a>                                       |
| Пожидаев, Л. Г.   | Анимация. Графика   | Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)      | 2018        | <a href="http://www.iprbooksh op.ru/105101.html">http://www.iprbooksh op.ru/105101.html</a>   |
| <b>5.1.2 Дополнительная учебная литература</b>                  |   |  |             |   |
| Баранова И. И.  | Производственная практика (исполнительская практика)  | Санкт-Петербург: СПбГУПТД  | 2020        | <a href="http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.php?id=202006">http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.php?id=202006</a>     |
| Вильчинская-Бутенко М. Э.                                       | Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности (научно-исследовательская практика) | Санкт-Петербург: СПбГУПТД  | 2020        | <a href="http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.php?id=202040">http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.php?id=202040</a>     |
| Капранова, М. Н.  | Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация  | Москва: СОЛОН-ПРЕСС  | 2017        | <a href="http://www.iprbooksh op.ru/90293.html">http://www.iprbooksh op.ru/90293.html</a>   |
| Ермин Д. А., Ермина М. А., Корней Н. Г.                         | Компьютерная графика  | СПб.: СПбГУПТД   | 2019        | <a href="http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.php?id=201909">http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.php?id=201909</a>     |
| Макаров А. Г., Переборова Н. В., Климова Н. С., Чистякова Е. С. | Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности                                     | СПб.: СПбГУПТД   | 2019        | <a href="http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.php?id=20197">http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.php?id=20197</a>       |
| Тихонова Ю.С.   | Художественная практика: пленэр (творческая практика)   | Санкт-Петербург: СПбГУПТД  | 2021        | <a href="http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.php?id=202184">http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.php?id=202184</a>     |
| Тимофеева Е. А.   | Компьютерная графика. Практические занятия  | Санкт-Петербург: СПбГУПТД  | 2020        | <a href="http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.php?id=20209384">http://publish.sutd.ru/ tp_ext_inf_publish.php?id=20209384</a> |

|                                    |   |                              |      |   |
|------------------------------------|---|------------------------------|------|---|
| Александрова М.Г.,<br>Хиневич М.А. | Производственная практика (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) | Санкт-Петербург:<br>СПбГУПТД | 2021 | <a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2021181">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2021181</a> |
| Литвина И.П.                       | Декоративная графика  | Спб.: СПбГУПТД               | 2017 | <a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017144">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017144</a> |
| Мешков М. М.                       | Графика в композиции  | Спб.: СПбГУПТД               | 2019 | <a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019234">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019234</a> |

## 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>

## 5.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

Autodesk 3dsMax

Adobe Illustrator

Adobe inDesign

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- |
| Лекционная аудитория | Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска  |