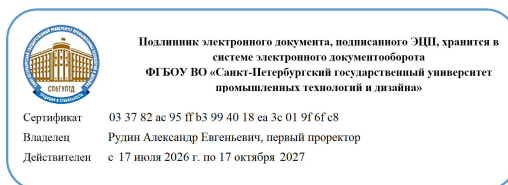


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
**«САНКТ- ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ПРОМЫШЛЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ДИЗАЙНА»**

КОЛЛЕДЖ ТЕХНОЛОГИИ, МОДЕЛИРОВАНИЯ И УПРАВЛЕНИЯ

(Наименование колледжа)



УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор,
проректор по учебной работе

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа практики

Учебный план: № 26-02-1-17

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.04 Организация работы коллектива исполнителей					
УП.04.01	Учебная практика, коллективная выработка концепции проекта	5	2	72	Зачет с оценкой

**Санкт-Петербург
2026**

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 «Организация работы коллектива исполнителей».

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 4.1.	Планировать работу коллектива
ПК 4.2.	Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт
ПК 4.3.	Контролировать сроки и качество выполненных заданий
ПК 4.4.	Осуществлять прием и сдачу работы в соответствии с техническим заданием

1.2.2. Результаты прохождения практики

Иметь практический опыт	- организации работы коллектива по выработке концепции проекта; - использования навыков решения возникающих проблем для выполнения дизайн-проекта, отвечающего требованиям на основе технических условий; - составления доклада-оценки деятельности аттестуемого работника; - создания интерактивной формы проекта с контрольными списками, кликабельными и заполняемыми функциями, используемыми в макете по мере необходимости в соответствии с поставленной задачей, утвержденными техническими требованиями и сроками
Уметь	- налаживать логическое и простое для понимания всеми членами коллектива профессиональное общение; - обеспечить конфиденциальность при общении с заказчиком; - составлять технологическую карту коллективной выработки концепции проекта; - проводить предпроектное исследование для составления технического задания дизайн-проекта; - составлять технологическую карту обучения и развития персонала; - управлять конфликтами и стрессовыми ситуациями в коллективе; составлять KPI (повышение мотивации коллектива исполнителей); - выбирать графические средства в соответствии с тематикой и техническими задачами проекта; - создавать оглавления с использованием интерактивных перекрестных ссылок, применяемых в макете в соответствии с требованиями; - самостоятельно анализировать качество выполненной работы в соответствии с метриками успешности веб-продуктов
Знать	- документальные инструкции к проекту; - протоколы поддержки корпоративной идентичности, инструкции по бренду и стилю; - профили и потребности пользователей проекта; - набор возможностей и список функциональной спецификации дизайн-проекта; структуру проекта; - пошаговые схемы взаимодействия пользователей для составления технического задания; - методики оценки производительности труда; - этапы аттестации коллектива исполнителей; - принципы кадровой политики; причины и виды кризиса управления организации и персоналом; - факторы мотивации коллектива исполнителей; - приемы подачи визуального контента: галереи и слайд-шоу, применяемые в макете в соответствии с требованиями поставленных задач;

	- элементы дизайна веб-сайтов и цифровых публикаций: всплывающую панель/меню и окна, применяемые в макете в соответствии с техническим заданием
--	---

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

№ п/п	Виды работ	Объем часов
1.	Вводный инструктаж по технике безопасности. Установка режима работы и оглашение тематики проекта. Распределение по группам согласно этапам работы и назначение ответственных в них	4
2.	Составление технологической карты коллективной выработки концепции проекта	8
3.	Предпроектное исследование. Поиск и анализ аналогов на цели, функциям и внешнему виду. Составление актуальной схемы архитектуры проекта	8
4.	Цель и задачи проектирования. Составление профилей и потребностей ключевых пользователей проекта. Артикуляция цели проекта и задач для ее воплощения	8
5.	Набор возможностей. Список функциональной спецификации проекта с опорой на профили пользователей	6
6.	Набор возможностей. Документация с требованиями к контенту	6
7.	Структура проекта. Пошаговые схемы взаимодействия пользователей с проектом, их маршрутные карты	6
8.	Структура проекта. Реформированная новая информационная архитектуры экранного изделия в схеме	8
9.	Структура проекта. Глобальные и локальные навигационные решения на архитектурной схеме	8
10.	Сведение результатов практики в подробное ТЗ. Общая компоновка отчета по практике согласно объявленным требованиям	8
Зачет с оценкой		2
Всего:		72

3. УСЛОВИЯ ПРОХОЖДЕНИЯ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Кабинет макетирования, оснащённый оборудованием:
 стол, стул преподавательский;
 стол для макетирования, стулья для обучающихся;
 компьютер с лицензионным программным обеспечением (Microsoft Windows 10 Pro, Office Standard 2020, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign); мультимедийный проектор; экран;
 мультимедийные средства обучения;
 информационные стенды и шкафы для хранения;
 УМК и информационные материалы.

3.2. Информационное обеспечение реализации

3.2.1 Учебная литература

а) основная

1. Горленко, О. А. Управление персоналом: учебник для среднего профессионального образования / О. А. Горленко, Д. В. Ерохин, Т. П. Можаяева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 211 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20316-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/585104>
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 182 с. — (Профессиональное образование)

образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/589901>

б) дополнительная

1. Компьютерная графика : учебное пособие для СПО / Д. В. Горденко, Д. Н. Резеньков, С. В. Сапронов, Н. В. Гербут. — Саратов : Профобразование, 2022. — 90 с. — ISBN 978-5-4488-1538-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/books/122431/details> — Режим доступа: для авторизир. пользователей
2. Сметанникова, Т. А. Компьютерное моделирование в дизайне : учебное пособие для СПО / Т. А. Сметанникова, В. А. Кукушкина, Т. В. Ананьева. — Липецк, Саратов : Липецкий государственный технический университет, Профобразование, 2024. — 54 с. — ISBN 978-5-00175-259-2, 978-5-4488-2073-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/141015.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей
3. 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 демонстрирует глубокое понимание принципов коллективной работы и методологии выработки дизайн-концепций; активно участвует в обсуждении и генерации идей, вносит содержательные предложения, которые улучшают итоговую концепцию; владеет ключевыми терминами и понятиями: UX/UI, пользовательские сценарии, вайрфреймы, прототипы, дизайн-система, гайдлайн, пользовательский путь (user flow), информационная архитектура, адаптивный дизайн, CJM (карта пути клиента) и др.; эффективно взаимодействует в команде: слушает коллег, аргументированно отстаивает свою точку зрения, находит компромиссы, помогает участникам группы; разрабатывает целостную концепцию проекта: определяет стилистику, цветовую схему, типографику, структуру интерфейса с учётом UX-принципов; учитывает технические и бизнес-ограничения: бюджет, сроки, требования заказчика, особенности платформы, адаптивность под разные устройства; соблюдает стандарты веб-дизайна: доступность (WCAG), читаемость, интуитивная навигация, скорость загрузки, кросс-браузерная совместимость; представляет результаты работы чётко и структурированно: готовит презентацию концепции, объясняет выбор решений, отвечает на сложные вопросы; выполняет задачи в срок и с высоким качеством, проявляет инициативу, предлагает дополнительные улучшения	Просмотр выполненных работ

Хорошо	Обучающийся владеет основным содержанием практики, понимает принципы коллективной выработки концепции; участвует в командной работе, но не всегда проявляет инициативу — чаще следует предложениям других, чем выдвигает собственные идеи; вносит вклад в разработку концепции, но не все предложения оказываются оптимальными — требует корректировки со стороны руководителя или коллег; создаёт промежуточные материалы с достаточной детализацией (вайрфреймы, прототипы), но допускает мелкие недочёты в структуре или стилистике; учитывает основные требования к UX/UI, но может упустить второстепенные детали (например, не прорабатывает все пользовательские сценарии или не проверяет контрастность цветов); соблюдает базовые стандарты веб-дизайна, но не всегда учитывает нюансы доступности или кросс-браузерной совместимости; взаимодействует в команде конструктивно, но может испытывать трудности при разрешении конфликтов или поиске компромиссов; представляет концепцию понятно, но не всегда убедительно аргументирует выбор решений; выполняет задания в срок, но иногда требуется дополнительная проверка или доработка материалов	
Удовлетворительно	Обучающийся имеет фрагментарные знания теории, ориентируется только в простейших понятиях (веб-дизайн, интерфейс, прототип, вайрфрейм, цветовая схема, навигация, кнопка, форма, макет); участвует в обсуждении пассивно, редко выдвигает идеи, чаще выполняет поручения, чем предлагает решения; вносит ограниченный вклад в концепцию — выполняет только простые задачи (например, подбирает цвета или шрифты по образцу); создаёт элементарные промежуточные материалы (простой вайрфрейм или макет) с частыми ошибками, нуждается в подсказках и образцах; допускает недочёты в UX/UI (нелогичная навигация, низкая контрастность, отсутствие адаптивности); не всегда учитывает требования к доступности и удобству интерфейса, игнорирует часть пользовательских сценариев; взаимодействует в команде формально, не проявляет заинтересованности, может избегать ответственности; анализирует аудиторию и конкурентов поверхностно, не видит системных проблем или путей их решения; представляет концепцию недостаточно структурированно, испытывает трудности с аргументацией; выполняет задания с опозданием или требует многократной доработки из-за ошибок	
Неудовлетворительно	Обучающийся не ориентируется в терминологии, путает или неверно трактует базовые понятия (прототип, вайрфрейм, адаптивный дизайн, user flow и т.п.); не участвует в выработке концепции или вносит предложения, не соответствующие целям проекта; не может выполнить даже простейшие задания без посторонней помощи (например, нарисовать вайрфрейм по шаблону или подобрать цветовую схему); создаёт материалы низкого качества (нечитаемые вайрфреймы, нелогичные прототипы) с грубыми ошибками в структуре и стилистике; взаимодействует в команде неконструктивно: конфликтует, перекладывает ответственность, не выполняет договорённости;	

	не анализирует целевую аудиторию и конкурентов, не понимает, как это влияет на концепцию; представляет результаты бессвязно, не может объяснить принятые решения, не отвечает на вопросы; систематически нарушает сроки выполнения задач, не сдаёт промежуточные материалы или сдаёт их в нечитаемом виде; демонстрирует отсутствие понимания значимости коллективной работы для веб-дизайна, проявляет безразличие к освоению навыков выработки концепций	
--	--	--