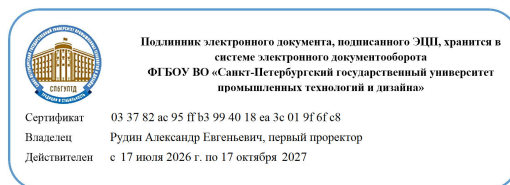


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
**«САНКТ- ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ПРОМЫШЛЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ДИЗАЙНА»**

КОЛЛЕДЖ ТЕХНОЛОГИИ, МОДЕЛИРОВАНИЯ И УПРАВЛЕНИЯ

(Наименование колледжа)



УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор,
проректор по учебной работе

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа практики

Учебный план: №:26-02-1-16

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.05 Освоение профессии рабочего, должности служащего					
УП.05.01	Учебная практика, этюдирование	4	4	144	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): Хисамутдинова Э.Л.
(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 «Освоение профессии рабочего, должности служащего».

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 2.3.	Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)
ПК 2.5.	Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия

1.2.2. Результаты прохождения практики

Иметь практический опыт	- разработки графического и колористического решения художественной композиции; - изготовления и проектирования изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального и интерьерного назначения; - оформления серии художественных макетов на основе авторских творческих разработок
Уметь	- планировать последовательное выполнение художественных работ; разрабатывать и следовать тайм-менеджменту; - изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи; - создавать художественно-графические проекты изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального и интерьерного значения и воплощать их в материале; - применять различные техники и технологии живописи и рисунка; - изображать с помощью цвета объем отдельных предметов; - выполнять задание с определением общего тонового и цветового состояний постановки и взаимного влияния тёплых и холодных цветов
Знать	- последовательность выполнения художественных работ; - особенности графических, живописных, пластических решений при изготовлении изделий декоративно-прикладного искусства; - основные методы и способы проектирования и моделирования изделий декоративно-прикладного искусства; - особенности работы с художественными материалами; композиционные принципы применения стилизации графических работ

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

№ п/п	Виды работ	Объем часов
1.	Организационное собрание. Выдача заданий. Показ образцов работ. Заготовка материалов	4
2.	Раздел 1. Живопись «Состояние в пейзаже» Краткосрочные этюды несложных мотивов пейзажа (земля – лес- небо; берег-вода-небо) при различном цветовом состоянии световоздушной среды в природе. Формат А5 (10 листов)	10
3.	Краткосрочные этюды одного и того же пейзажа при различном цветовом состоянии световоздушной среды в природе. Формат А4 (4 листа)	10
4.	Краткосрочные этюды с двумя-тремя пространственными планами (земля-небо-дальний лес – вода – ближний план). Формат А4 (4 листа)	10

5.	Раздел 2. Живопись «Зарисовки природных форм» Этюды облаков в различное время дня (утро, полдень, закат, сумерки). Формат А5 (от 4 листов)	10
6.	Этюды и наброски фрагментов пейзажа с отражениями в воде. Формат А4 (3-4 листа)	10
7.	Этюды с фрагментами архитектурных сооружений и лесной растительности; городской пейзаж. Формат А4 (2 листа)	10
8.	Этюды лесной растительности (отдельные деревья, поросль трав и цветов, животных и птиц (в зоопарке, на ферме, пастбище, ипподроме). Формат А4 (от 4 листов)	10
9.	Раздел 3. Графика «Детали пейзажа» Графические зарисовки отдельных элементов архитектурных сооружений (наличники, крыльцо, ворота, фонари и т.д.). Формат А4 (3-4 листа)	10
10.	Быстрые зарисовки архитектурных сооружений с передачей больших светотеневых отношений. Формат А4 (от 3 листов)	10
11.	Зарисовки и наброски экстерьера. С выявлением особенностей архитектурных мотивов	10
12.	Зарисовки людей. Наброски животных	10
13.	Раздел 4. «Проектирование» Творческая интерпретация по мотивам выполненных зарисовок, набросков, этюдов	10
14.	Создание серии открыток «Санкт-Петербург» Формат А5 (количество от 3 до 5 шт.)	18
Зачет с оценкой		2
Всего:		144

3. УСЛОВИЯ ПРОХОЖДЕНИЯ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Оборудование и технологическое оснащение рабочих мест:
стандартно оборудованный кабинет рисунка и живописи;
компьютер с лицензионным программным обеспечением:
Microsoft Windows 10 Pro;
Office Standart 2016, Adobe Cloud, видеопроектор с экраном;
мольберты (по кол-ву обучающихся в группе), ящики для красок, планшеты;
художественные материалы (карандаши, уголь, соус, сепия, сангина, пастели, ластик, кисти, бумага, картон и т.п.)

3.2. Информационное обеспечение реализации

3.2.1 Учебная литература

а) основная

- Дубровин, В. М. Основы изобразительного искусства. Композиция : учебник для среднего профессионального образования / В. М. Дубровин ; под научной редакцией В. В. Корешкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 313 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-18016-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566341>
- Скакова, А. Г. Рисунок и живопись : учебник для среднего профессионального образования / А. Г. Скакова. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 128 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11360-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565955>

б) дополнительная

- Ковалёв, А. А. Композиция: учебное пособие / А. А. Ковалёв, Г. В. Лойко. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2021. — 172 с. — ISBN 978-985-895-004-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/125407.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

2. Формальная композиция. Творческие задания по основам дизайна : учебное пособие для СПО / Е. В. Жердев, О. Б. Чепурова, С. Г. Шлеюк, Т. А. Мазурина. — Саратов : Профобразование, 2020. — 255 с. — ISBN 978-5-4488-0722-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/92197.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. Русский музей [Электронный ресурс]. URL: <http://rusmuseum.ru/>

4. ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОХОЖДЕНИЯ

Шкала оценивания	Критерии оценивания	Наименование оценочных средств ПА
Отлично	Обучающийся демонстрирует глубокое понимание принципов веб-дизайна и этюдирования как метода творческой разработки визуальных решений; свободно оперирует ключевыми понятиями и терминами: композиция веб-страницы, сетка (grid), типографика в вебе, цветовая палитра, UX/UI, пользовательский сценарий, вайрфрейм, мокап, адаптивный дизайн, пиксель-перфект, визуальная иерархия, микроанимации, фирменный стиль в цифровой среде и др.; владеет методами этюдирования: создаёт серию быстрых эскизов (скетчей), визуализирует несколько вариантов решений для одной задачи, отбирает и дорабатывает лучшие идеи; грамотно выполняет этюды: соблюдает требования к композиции, балансу элементов, читаемости текста, контрастности, доступности интерфейса; применяет знания на практике: разрабатывает визуальные концепции для веб-страниц и интерфейсов (главные страницы, лендинги, карточки товаров, формы обратной связи), учитывая целевую аудиторию и задачи проекта; решает задачи повышенной сложности: проектирует адаптивные и интерактивные элементы, создаёт анимации переходов, моделирует пользовательские сценарии; составляет полные комплекты визуальных материалов: вайрфреймы, мокапы, цветовые палитры, подборки шрифтов, библиотеки компонентов, интерактивные прототипы; создаёт качественные визуализации: выполняет реалистичные макеты в Figma, Adobe с соблюдением сетки, отступов, типографических правил; аргументированно представляет результаты работы: чётко объясняет выбор решений, отвечает на сложные вопросы, обосновывает композицию, цветовую схему и типографику с опорой на UX-исследования и тренды; проявляет творческий подход: предлагает оригинальные идеи, находит нестандартные решения для типовых задач, интегрирует современные визуальные эффекты; учитывает функциональные и эргономические требования: проектирует удобные, интуитивно понятные и доступные интерфейсы (в т.ч. для пользователей с ОВЗ);	Просмотр выполненных работ

	выполняет задания в установленные сроки с высоким качеством результата, демонстрирует владение цифровыми инструментами и понимание пользовательского опыта	
Хорошо	Обучающийся владеет основным содержанием практики, знает базовые принципы веб-дизайна и терминологию; выполняет этюды с незначительными недочётами (например, небольшие погрешности в выравнивании элементов, мелкие ошибки в выборе шрифтов или цветов, которые легко исправить); оперирует ключевыми терминами, но иногда допускает небольшие неточности в их трактовке или применении, которые исправляет после уточнения; соблюдает основные требования к веб-интерфейсам, но может упустить второстепенные детали (например, не всегда точно прорабатывает состояния кнопок или не учитывает все разрешения экранов); создаёт макеты с достаточной точностью, но допускает мелкие погрешности в отступах, пропорциях или контрастности; решает стандартные практические задачи (разработка вайрфрейма, простого лендинга, карточки товара, меню), но затрудняется с нестандартными кейсами (например, сложными анимациями или адаптацией под все устройства); отвечает на большинство вопросов преподавателя, в т.ч. дополнительных, но может допускать мелкие ошибки в интерпретации UX-принципов или работе с инструментами, которые устраняет после уточнения; демонстрирует понимание значимости этюдирования для поиска оптимальных решений, но не всегда видит самые эффективные варианты; оформляет визуальные материалы с чёткими выводами, но иногда недостаточно развёрнуто аргументирует выбор цветовой схемы или типографики; выполняет задания в срок, но иногда требуется дополнительная проверка или корректировка макетов; владеет базовыми и частью продвинутых функций графических редакторов (Figma, Adobe XD), но может испытывать трудности с узкоспециализированными инструментами (например, продвинутым прототипированием или автоматизацией компонентов)	
Удовлетворительно	Обучающийся имеет фрагментарные знания теории, ориентируется только в простейших понятиях (дизайн, интерфейс, кнопка, шрифт, цвет, макет, сетка, вайрфрейм, прототип, адаптивность); слабо понимает взаимосвязь визуальных решений и пользовательского опыта, путает понятия «UX» и «UI», «вайрфрейм» и «мокап», «адаптивный» и «резиновый дизайн»; выполняет элементарные задания (создать простой вайрфрейм, подобрать цветовую пару, разместить текст и изображение на макете) с частыми ошибками, нуждается в подсказках и образцах; анализирует этюды поверхностно, не видит системных проблем или путей их исправления (например, не замечает нарушения визуальной иерархии или не понимает, как улучшить читаемость текста); работает над макетами только при наличии подробной инструкции, допускает ошибки в выборе инструментов, настройке сетки, подборе шрифтов; решает только простейшие типовые задачи при наличии образца (например, может скопировать	

	вайрфрейм по шаблону, но не разработать его самостоятельно); отвечает только на простые вопросы базового уровня, испытывает трудности с развёрнутыми ответами и дополнительными вопросами о принципах веб-дизайна; изложение материала в работах недостаточно структурировано, возможны нарушения логики композиции, ошибки в обозначениях и подписях, низкое качество визуализации; проявляет низкий уровень самостоятельности, постоянно нуждается в контроле и подсказках при работе с ПО; не осознаёт роли этюдирования в профессиональной деятельности веб-дизайнера, не видит связи между быстрым поиском идей и качеством итогового решения	
Неудовлетворительно	Обучающийся не владеет базовыми знаниями по практике: не знает основных принципов веб-дизайна, не понимает сути этюдирования, не различает типы макетов и прототипов; не ориентируется в терминологии веб-дизайна, путает или неверно трактует базовые понятия (композиция, сетка, типографика, UX, UI, вайрфрейм, адаптивность и т.п.); не может выполнить даже простейшие задания без посторонней помощи (например, отличить вайрфрейм от мокапа или правильно разместить заголовок и текст на экране); не анализирует визуальные решения, не видит очевидных ошибок в макетах (нарушение сетки, отсутствие контраста, нечитаемый текст, нелогичная навигация); допускает грубые ошибки при работе с программами (искажение пропорций, пропуск ключевых элементов интерфейса, неверная интерпретация технического задания); не решает типовые задачи даже с опорой на образец, допускает систематические грубые ошибки в проектировании (например, путает порядок экранов, не понимает принципов адаптивности, не умеет работать со слоями и компонентами); не использует справочные материалы и гайдлайны по веб-дизайну (Material Design, Human Interface Guidelines), не умеет работать с инструментами прототипирования; не отвечает на основные вопросы преподавателя даже после уточнений и наводящих вопросов; демонстрирует отсутствие понимания значимости этюдирования для дизайнера, проявляет безразличие к освоению навыков быстрого поиска визуальных решений; не создаёт даже упрощённый макет без грубых ошибок в структуре, содержании и оформлении систематически нарушает правила веб-дизайна (не соблюдает сетку, игнорирует принципы типографики, создаёт нечитаемые интерфейсы, не учитывает целевую аудиторию)	