

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е.Рудин

Программа практики

Б2.В.02(Пд)

Производственная практика (преддипломная практика)

Учебный план: 2026-2027 54.03.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №1-1-71.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр		Контактн	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
8	УП	56	699,35	0,65	21	Зачет с оценкой
	ПП	56	699,35	0,65	21	
Итого	УП	56	699,35	0,65	21	
	ПП	56	699,35	0,65	21	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

доктор искусствоведения, Профессор

Доцент

Дворко Нина Ивановна

Епанян Виктория
Викторовна

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 и проектирования цифрового медиапродукта.

1.2 Задачи практики:

- сформировать практические навыки в области дизайна цифровых медиапродуктов, соответствующих современным требованиям, предъявляемым к интерактивным коммуникациям;
- раскрыть современные проектные, художественно-эстетические, эмоционально-образные возможности дизайнерских решений в создании мультимедийных продуктов;
- развить чувство стиля, понимание и владение современными трендами в графическом дизайне и дизайне цифровых медиа;
- развить практические навыки в области дизайна цифрового медиапродукта и разработки визуального и мультимедийного контента;
- научить работать с инструментами и платформами для создания цифровых проектов.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Дизайн в цифровой среде

Моушн-дизайн

Цифровая айдентика

Компьютерная графика и анимация

UX/UI дизайн

Искусство фотографии и видеосъемки

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

УК-6: Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни
Знать: возможности эффективного использования времени и других ресурсов при решении поставленных задач, а также относительно полученного результата.
Уметь: самостоятельно учиться и непрерывно повышать квалификацию в течение всего периода профессиональной деятельности.
Владеть: способностью к самоорганизации и самообразованию; навыками анализа и обобщения профессиональной информации, высокой мотивацией к профессиональной деятельности в области цифрового медиадизайна.
УК-8: Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов
Знать: методы организации оптимальных условий на рабочем месте, методы и средства индивидуальной и коллективной защиты в условиях чрезвычайных ситуаций.
Уметь: оценивать параметры негативных факторов и уровень их воздействия в соответствии с нормативными требованиями безопасной жизнедеятельности.
Владеть: методами организации оптимальных условий на рабочем месте, приемами первой помощи; методами и средствами индивидуальной и коллективной защиты в условиях чрезвычайных ситуаций.
УК-10: Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности
Знать: специфику экономической деятельности предприятий/организаций в области цифрового медиадизайна; особенности рынков цифровых продуктов и их влияние на деятельность предприятий; принципы расчета основных экономических показателей, характеризующих деятельность компании.
Уметь: проводить расчеты технико-экономического обоснования разрабатываемого цифрового медиапроекта.
Владеть: навыками решения экономических задач в проектной, дизайнерской и др. сферах деятельности.
ПК-1: Способен осуществлять подготовку и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для традиционных медиа и цифровой среды
Знать: инструменты получения необходимой информации для составления технического задания на разработку цифрового медиапродукта, основные требования к структуре и форме ТЗ, особенности его согласования с заказчиком.
Уметь: разрабатывать концепцию цифрового медиапродукта; оформлять техническое задание на создание мультимедийного и визуального контента цифрового продукта.
Владеть: профессиональной терминологией в области дизайна цифровых медиа.

ПК-2: Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для традиционных медиа и цифровой среды	
Знать: дизайнерские приемы объединения стилистически несогласованной и разнородной (текст, графика, звук, видео и т.п.) информации для создания целостной системы; технологические процессы производства анимационных видеороликов, а также мультимедийного контента для цифровой среды.	
Уметь: работать с проектным заданием и прочей документацией, анализировать и синтезировать информацию, необходимую для концептуальной разработки цифрового медийного продукта; разрабатывать мультимедийный контент цифрового медийного продукта в соответствии с функциональными, эстетическими и творческими требованиями, изложенными в задании на проектирование.	
Владеть: методами проектирования моушн-графики; основным инструментарием, необходимым для комплексной работы над мультимедийным и визуальным контентом цифрового медийного проекта.	
ПК-3: Способен осуществлять проектирование пользовательского опыта и разработку графического дизайна интерфейсов мультимедийных, Web и мобильных приложений	
Знать: способы мультиплатформенной адаптации пользовательского интерфейса.	
Уметь: разрабатывать динамические прототипы и проводить их тестирование, использовать современные технологии виртуальной и дополненной реальности.	
Владеть: разнообразным инструментарием для создания вайрфреймов, мокапов и динамических прототипов мультимедийных проектов, веб-сайтов и мобильных приложений.	

3 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Наименование и содержание разделов (этапов)	Семестр	Контактная работа	СР (часы)	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)		
Раздел 1. Организационные аспекты проведения преддипломной практики	8			О
Этап 1. Вводная лекция. Цели и задачи преддипломной практики. Получение задания от руководителя практики.		2		
Этап 2. Презентация на тему "Обеспечения безопасных условий жизнедеятельности на рабочем месте". Инструктаж по технике безопасности.		2	2	
Раздел 2. Теоретические и предпроектные исследования				О
Этап 3. Теоретические исследования по теме ВКР. Анализ художественно-исторического наследия, концепций развития цифрового медиадизайна. Анализ истории вопроса, аналогов объектов дизайна по выбранной теме, современного состояния методологии цифрового медиадизайна.		12	71,35	
Этап 4. Предпроектные исследования. Анализ проектной ситуации. Исследование целевой аудитории. Анализ существующих аналогов и прототипов по выбранной теме. Выявление существующих и прогнозирование будущих тенденций в сфере дизайна цифрового продукта.		12	66	
Этап 5. Формирование проектной концепции дизайна цифрового медиапродукта с учетом выявленных проектных проблем.		2	20	
Раздел 3. Проектный этап				

Этап 6. Разработка раскадровки, аниматика или низкоуровневого прототипа цифрового медиапроекта (в зависимости от темы ВКР). Визуальный дизайн.		10	232	
Этап 7. Разработка визуального и мультимедийного контента для цифрового проекта.		10	260	
Раздел 4. Отчетный этап				
Этап 8. Технико-экономическое обоснование разрабатываемого проекта.		2	8	
Этап 9. Оформление отчета по практике. Обсуждение результатов работы с руководителем практики.		2	16	
Этап 10. Подготовка презентации и публичная защита выполненной работы.		2	24	
Итого в семестре		56	699,35	
Промежуточная аттестация (Зачет с оценкой)		0,65		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		56,65	699,35	

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	Рассматривает основные требования к структуре и форме ТЗ на проектирование и дизайн цифрового медиапродукта. Разрабатывает дизайн-концепцию интерфейса цифрового медиапродукта, создаваемого по теме ВКР. Анализирует тенденции развития цифрового медиадизайна, используя профессиональную терминологию.
ПК-2	Систематизирует и раскрывает приемы работы с мультимедийными средствами в создании цифрового продукта; рассматривает технологические процессы производства разнообразных продуктов моушн-дизайна. Работывает визуальный и мультимедийный контент в соответствии с функциональными, эстетическими и творческими требованиями, изложенными в ТЗ
ПК-3	Раскрывает способы адаптации пользовательского интерфейса под разные платформы Разрабатывает интерактивный прототип и проводит его тестирование. Создает вайрфрейм, мокап и динамический прототип цифрового продукта с помощью разнообразного инструментария
УК-6	Анализирует способы эффективного использования времени и других ресурсов при решении задач ВКР Осваивает новые инструменты, непрерывно повышая квалификацию Анализирует и обобщает профессиональную информацию при проведении предпроектных исследований
УК-8	Анализирует методы организации оптимальных условий на рабочем месте Соблюдает нормативные требования безопасной жизнедеятельности. Использует методы организации оптимальных условий на рабочем месте
УК-10	Использует принципы расчета основных экономических показателей, характеризующих деятельность компании. Проводит расчет технико-экономического обоснования разрабатываемого цифрового медиапроекта. Решает экономические задачи в проектной, дизайнерской и др. сферах деятельности

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 8	
1	Отличия между объектом и предметом исследования
2	Для чего описывается степень научной разработанности проблемы?
3	Как в библиографии оформляется ссылка на Интернет-ресурс?
4	Современные методы сбора, анализа и обработки научной информации
5	Особенности проектирования интерактивного цифрового продукта
6	Этапы проектной дизайнерской деятельности.
7	Необходимость раскадровки и аниматика при создании анимационного ролика
8	Принципы визуального дизайна
9	Функции высокодетализированного прототипа
10	способы обеспечения безопасных условий труда, в том числе с помощью средств защиты

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 15-20 страниц.

Рекомендуется следующее размещение элементов отчета по практике:

Титульный лист.

Содержание.

Введение, в котором отражены цели и задачи производственной (преддипломной) практики.

Основной текст отчета, в котором отражаются результаты теоретических и предпроектных исследований и дизайн-проект, которые обучающийся выполнил в процессе прохождения практики.

1. Теоретические исследования по теме ВКР.

2. Описание этапов дизайн-проектирования собственного цифрового медиапродукта (индивидуальное задание) с обоснованием основных проектных решений, принятых студентом на каждом этапе.

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				
Лаптев, В. В.	Дизайн-проектирование. Графический дизайн и реклама	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2020	https://www.iprbookshop.ru/118366.html
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/81868.html
Дроздова Е. Н.	3D-моделирование и анимация	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2024	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20249512
5.1.2 Дополнительная учебная литература				
Южаков М. А.	Компьютерные технологии в игровой графике. Векторная графика. Дополнительные технологии	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2025	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2025190

Шараборина Д. Е.	Анимация в игровой графике	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2024	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202476
Епанян В. В.	Моушн-дизайн в цифровых продуктах	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2025	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2025227
Ильина О.В.	Основы теории и методологии дизайн проектирования	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2021	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20215251

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. Единое окно доступа к образовательным ресурсам [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://window.edu.ru>
4. Медиа о дизайне во всех его проявлениях <https://design-mate.ru>
5. Музей Виктории и Альберта <https://www.vam.ac.uk/>
6. Метрополитен музей <https://www.metmuseum.org/>
7. Музей изящных искусств, Бостон <https://www.mfa.org/>
8. Лувр <https://www.louvre.fr/>

5.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

3ds MAX
 Adobe After Effects
 Adobe Audition
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 Adobe Premiere Pro
 Blender
 Figma

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-