

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: 2026-2027 54.05.03 ИГД Графика ОО №3-1-74.plx

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. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. 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:

1. Приобретение более глубоких профессиональных навыков, необходимых при решении конкретных профессиональных задач в области анимации и графики компьютерных игр
2. Закрепление специальных и теоретических знаний и практических навыков, полученных в процессе обучения и их рациональное сочетание с умением решать вопросы, возникающие в практической деятельности;
3. 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

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

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			О,З,Пр
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	
Этап 5. Разработка отдельных элементов композиции. Определение общих функциональных особенностей зрительной передачи образа тестового задания	10	20	
Раздел 3. Аналитическо-исследовательская структуризация материала			С,Пр
Этап 6. Определение методов исследования направленное на решение исследовательской (творческой) задачи	10	20	
Этап 7. Формирование профессионального мировоззрения в соответствии с профилем выбранной темы. Исследование актуальной научной проблемы.	10	20	
Раздел 4. Подготовка к защите практики			О,КПр,Пр
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	
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		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		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	Объясняет специфику создания анимационного продукта на производстве, выстраивание логических цепочек и взаимодействие определенных групп профессионалов по мере продвижения продукта к логическому завершению. 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. Решает производственные задачи, полученные от руководителей практики и участвует в командой работе над созданием проекта под руководством коллег.
ПК-1	Объясняет необходимость использования культурного наследия в создании образного ряда для анимации и компьютерной графики. Называет коллекции музеев мировой живописи, графики и скульптуры для поиска необходимого визуального и научного материала для поиска собственного творческого решения. Находит необходимый визуальный материал из многочисленных информационных источников и творчески интерпретирует найденный материал для решения творческой задачи. Применяет необходимые программы, техники и технологии, выполняет необходимый поиск информации, интерпретирует ее в отчете по практике. Создает презентацию результатов практики в графических редакторах.

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 аспекты, влияющие на выбор направления дизайн-проектирования в области визуального дизайна компьютерных игр
2	Перечислить виды эскизов, применяемых в процессе создания дизайн-проекта в области дизайна компьютерных игр
3	Перечислить специализированные прикладные программные средства, используемые для графической подачи дизайн-проекта в области анимации и графики компьютерных игр
4	Обосновать необходимость проведения теоретического анализа художественно-исторического наследия, концепций развития дизайна в области дизайна компьютерных игр с точки зрения актуальности темы практики
5	Перечислить этапы анализа творческих источников и выбранных методов проектирования для реализации проектной задачи по теме практики
6	Перечислить этапы работы по составлению портфолио презентационных материалов в области 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, локация, 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
5.1.1 Основная учебная литература				
Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	https://www.iprbooks.hop.ru/102614.html
Южаков, М. А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2020	https://www.iprbooks.hop.ru/102623.html
Таранцев, И. Г.	Компьютерная графика	Новосибирск: Новосибирский государственный университет	2017	http://www.iprbookshop.ru/93458.html
Южаков, М. А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч.2	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2020	https://www.iprbooks.hop.ru/118381.html
Киргизов, Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	https://www.iprbooks.hop.ru/102642.html
Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)	2018	http://www.iprbookshop.ru/105101.html
5.1.2 Дополнительная учебная литература				
Баранова И. И.	Производственная практика (исполнительская практика)	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202006
Вильчинская-Бутенко М. Э.	Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности (научно-исследовательская практика)	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202040
Капанова, М. Н.	Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация	Москва: СОЛОН-ПРЕСС	2017	http://www.iprbookshop.ru/90293.html
Ермин Д. А., Ермина М. А., Корней Н. Г.	Компьютерная графика	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201909
Макаров А. Г., Переборова Н. В., Климова Н. С., Чистякова Е. С.	Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20197
Тихонова Ю.С.	Художественная практика: пленэр (творческая практика)	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2021	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202184
Тимофеева Е. А.	Компьютерная графика. Практические занятия	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20209384

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

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