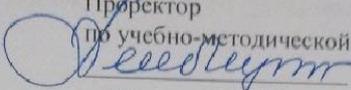


Минобрнауки России
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина»
(Технологии. Дизайн. Искусство.)»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор

по учебно-методической работе

 С.Г. Дембицкий

« 28 » июня 2018 г.

ПРОГРАММА ПРАКТИКИ

ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА. ПРАКТИКА ПО ПОЛУЧЕНИЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УМЕНИЙ И ОПЫТА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Уровень освоения основной
профессиональной
образовательной программы академический бакалавриат

Направление подготовки/специальность 54.03.01 Дизайн

Профиль/специализация Графический дизайн

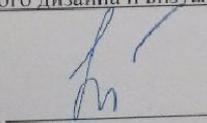
Формы обучения очная

Нормативный срок
освоения ОПОП 4 года

Институт (факультет) Дизайна

Кафедра Графического дизайна и визуальных коммуникаций

Начальник учебно-методического
управления


Е.Б. Никитасева

Москва, 2018 г.

При разработке программы практики в основу положены:

- ФГОС ВО по направлению подготовки/специальности 54.03.01 «Дизайн», утвержденный приказом Министерства образования и науки РФ «11» августа 2016 г., № 1004;
- Основная профессиональная образовательная программа (далее – ОПОП) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», для профиля «Графический дизайн», утвержденная Ученым советом университета 28.06 20 18 г., протокол № 8

Разработчик(и):

Профессор

И.Н. Стор

Программа практики рассмотрена и утверждена на заседании кафедры Графического дизайна и визуальных коммуникаций 21 мая 2018 г., протокол № 10

Руководитель ОПОП

(А.Г. Пушкарев)

Заведующий кафедрой

(А.Г. Пушкарев)

Директор института

(Е.А. Гурова)

26.06 2018 г.

1. ТИП ПРАКТИКИ И МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Учебная практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков в научно-исследовательской деятельности.

2. ЦЕЛИ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИКИ

Цель учебной практики:

- закрепление теоретических и практических знаний, полученных при изучении базовых дисциплин профессионального цикла: «Основы проектной графики», «Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне», «Основы производственного мастерства. Проектирование графической продукции», «Компьютерное проектирование графической продукции»,
- развитие и накопление навыков проектирования графической продукции;

Задачи практики:

- ознакомление со спецификой работы дизайнера
- ознакомление со профессиональной индустрией дизайнера;
- изучение методов и способов проектной деятельности;
- изучение способов современных технологий проектирования;
- приобретение практических навыков работы с компьютерными программами;

3. СПОСОБЫ И ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИКИ

3.1 Способ проведения практики _____ стационарная, выездная

3.2 Форма проведения практики _____ непрерывная, дискретная

3.3 Способы и формы проведения практик для лиц с ограниченными возможностями здоровья (далее – ОВЗ)

Выбор способов, форм и мест прохождения практик для лиц с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

4. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РАМКАХ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

Таблица 1

Код компетенции	Формулировка компетенций в соответствии с ФГОС ВО
ОПК-5	способностью реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей)
ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые для реализации дизайн-проекта на практике

5. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПРОХОЖДЕНИИ ПРАКТИКИ, СООТНЕСЕННЫЕ С УРОВНЕМ СФОРМИРОВАННОСТИ ЗАЯВЛЕННЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Таблица 2

Код компетенции	Уровни сформированности компетенций	Шкалы оценивания компетенций
ОПК-5	Пороговый Знать: – теоретическую базу для преподавания художественных и проектных дисциплин (модулей);	оценка 3

	<p>– специфику преподавания художественных и проектных дисциплин (модулей)</p> <p>Уметь:</p> <p>– определить и сформулировать цели и задачи, результаты обучения;</p> <p>Владеть:</p> <p>способностью оценивать качество работ, выполненных обучающимися</p>	
	<p>Повышенный</p> <p>Уметь:</p> <p>– применять теоретическую базу знаний для преподавания художественных и проектных дисциплин (модулей);</p> <p>– планировать учебный процесс, выполнять методическую работу, самостоятельно читать лекции и проводить практические занятия;</p> <p>– применять знания о целях и задачах, результатах обучения при планировании и проведении занятий;</p> <p>– планировать и организовывать различные виды работ учащихся в ходе учебного процесса;</p> <p>Владеть:</p> <p>способностью оценивать качество работ, выполненных обучающимися, их уровень владения;</p>	оценка 4
	<p>Высокий</p> <p>Уметь:</p> <p>– применять теоретическую базу знаний для преподавания художественных и проектных дисциплин (модулей);</p> <p>– планировать учебный процесс, выполнять методическую работу, самостоятельно читать лекции и проводить практические занятия;</p> <p>– планировать и организовывать различные виды работ учащихся в ходе учебного процесса;</p> <p>Владеть:</p> <p>– современными методами, методиками и технологиями в обучении (в том числе интерактивными);</p> <p>– способностью реализовывать цели и задачи обучения, планировать и анализировать результаты</p> <p>способностью оценивать качество работ, выполненных обучающимися, их уровень владения;</p>	оценка 5
ПК-2	<p>Пороговый</p> <p>Знать:</p> <p>– об основных правилах и принципах творческого решения дизайнерской задачи;</p> <p>– о правилах выполнения эскизных и проектных рисунков; законы перспективы и особенностях восприятия проектных изображений;</p> <p>– о возможных приемах гармонизации форм, структур, комплексов и систем;</p> <p>– о типологии объектов дизайна</p> <p>– о методах обоснования предложений по разработке</p>	оценка 3

	<p>проектной идеи;</p> <ul style="list-style-type: none"> – о концепции как основополагающей идее дизайн-проекта <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выразить свои замыслы и идеи графическим способом; <p>Владеть:</p> <p>навыками решения конструктивных, проектных и творческих задач;</p>	
	<p>Повышенный</p> <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – правила и принципы творческого решения дизайнерской задачи; – правила выполнения эскизных и проектных рисунков; – законы перспективы и особенности восприятия проектных изображений; – правила выполнения эскизных и проектных рисунков; законы перспективы и особенности восприятия проектных изображений в разработке проектов; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – обосновать свои предложения при разработке проектной идеи; – использовать приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; – формулировать концепцию проектной идеи; – самостоятельно решать конструктивные, проектные и творческие задачи; – преобразовать концептуальную идею в графический вид; – самостоятельно определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта <p>Владеть:</p> <p>навыками самостоятельности и способностью решать конструктивные, проектные и творческие задачи;</p>	оценка 4
	<p>Высокий</p> <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – правила и принципы творческого решения дизайнерской задачи; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – синтезировать основные правила и принципы для творческого решения дизайнерской задачи; – разработать концептуальное обоснование творческих идей проекта; – самостоятельно принимает решения относительно конструктивных, проектных и творческих задач; – самостоятельно анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта <p>Владеть:</p>	оценка 5

	<ul style="list-style-type: none"> – комплексом функциональных и композиционных решений; – способностью самостоятельно решать конструктивные, проектные и творческие задачи; – способностью аргументировать собственные проектные решения; – приемами гармонизации форм, структур, комплексов и систем; приемами преобразования концептуальной идеи в графический вид	
ПК-6	Пороговый Знает один графический редактор. Умеет проектировать в одном графическом редакторе. Владеет навыками реализации в готовый продукт авторского проекта. Знать: графические редакторы. Разные поисковые системы	оценка 3
	Пороговый Знает один графический редактор. Умеет проектировать в одном графическом редакторе. Владеет навыками реализации в готовый продукт авторского проекта. Уметь: работать с источниками информации. Работать в разных графических редакторах для создания авторского дизайн-проекта	оценка 4
	Повышенный Знает векторные и растровые графические редакторы. Разные поисковые системы Умеет проектировать в векторных и растровых графических редакторах. Владеть: инструментами цветовой и тоновой коррекции. Работать на оборудовании ввода и вывода информации (как экранные изображения так и печатные)	оценка 5
Результирующая оценка за работу на практике (среднее арифметическое значение от суммы полученных оценок)		

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ СТУДЕНТОВ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Оценочные средства для лиц с ограниченными возможностями здоровья выбираются с учетом их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

Таблица 3

Категории студентов	Виды оценочных средств	Форма контроля
С нарушением слуха	Тесты, рефераты, контрольные вопросы	Преимущественно письменная проверка
С нарушением зрения	Контрольные вопросы	Преимущественно устная проверка (индивидуально)
С нарушением опорно-двигательного аппарата	Решение тестов, контрольные вопросы дистанционно.	Письменная проверка, организация контроля с использованием информационно-

7. ОБЪЕМ ПРАКТИКИ

Таблица 4

Показатель объема	Семестры				Общая трудоемкость
	№3	№...	№...	№...	
Объем практики в зачетных единицах	3				3
Объем практики в часах	108				108
Продолжительность практики в неделях	2				2
Самостоятельная работа в часах	108				108
Форма промежуточной аттестации	Зач. с Оц.				Зач. с Оц.

8. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Таблица 5

№ п/п	Содержание практики	Код формируемых компетенций
Семестр № 3		
1.	Современное состояние индустрии дизайна и место дизайнера в профессиональной среде	ОПК-5
2.	Методология работы над проектом	ПК-6
3.	Практические методы генерации идей и творческого поиска	ОПК-5
4.	Работа с обратной связью и критический анализ визуального решения	ПК-2
5.	Инновационные решения графического дизайна	ПК-2, ПК-6
6.	Методика проектирования графического дизайна с применением компьютерных и цифровых технологий	ОПК-5, ПК-2, ПК-6
7.	Разработка визуальной концепции проекта (графического «языка» проекта).	ПК-6
8.	Навыки презентации творческих работ	ОПК-5, ПК-2, ПК-6
9.	Представление творческих работ	ОПК-5, ПК-2, ПК-6

9. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОТЧЕТНОСТИ ПО ИТОГАМ ПРАКТИКИ

Ход прохождения практики фиксируется в дневнике обучающегося.

По окончании прохождения практики обучающийся(-аяся) предоставляет руководителю практики отчет по практике в форме очной презентации проделанной работы, а также авторские работы, выполненные в процессе практики.

Промежуточная аттестация результатов практики проводится в сроки, установленные учебным планом, в форме *дифференцированного зачета*.

10. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ И ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ УРОВНЯ ОСВОЕНИЯ ОП В РАМКАХ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ, ВКЛЮЧАЯ САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Примерный перечень заданий на практику:

Задание 1. Поиск и систематизация материала по теме брифа

Задание 2. Создание мудборда и его презентация

Задание 3. Генерация идей на основе брифа.

Задание 4. Корректировка авторских работ с учетом очной обратной связи

Задание 5. Подготовка очной 6-минутной презентации проекта

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, НЕОБХОДИМОЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИКИ

Стандартно оборудованный компьютерный класс в локальной сети университета, видеопроектор, ноутбук, переносной экран.

12. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРАКТИКИ

№ п/п	Автор(ы)	Наименование издания	Вид издания (учебник, УП, МП и др.)	Издательство	Год издания	Адрес сайта ЭБС или электронного ресурса (заполняется для изданий в электронном виде)	Количество экземпляров в библиотеке Университета, экз.
1	2	3	4	5	6	7	8
12.1 Основная литература, в том числе электронные издания							
2	В. Устин	Композиция в дизайне.	книга	М., АСТ-Астрель.	2005		
4	Джон Мак Вейд	Дизайн страниц	книга	Кудиз-образ	2006		
5	Р. Уильямс	Не дизайнерская книга для дизайнера	книга	М., Весь	2003		
6	Вэлэн Эверс, Эрика Кендра	Искусство дизайна с компьютером и без	книга	Кудиз-образ	2004		
7	В.Л. Глазычев	Дизайн как он есть	книга	М., Изд.:Европа	2006		
10	Папанек В.	Дизайн для реального мира	книга	М.: Издатель Д. Аронов	2004		
12.2 Дополнительная литература, в том числе электронные издания							
1	О.В. Чернышев	Формальная композиция	Учебное пособие	М., Харвест	1999		
2	М. Ильяхов, Л. Сарычева	Пиши, сокращай : как создавать сильный текст	Учебное пособие	М. : Альпина Пабlisher	2018		
3	Берман, Д.	Do good design. Как дизайнеры могут изменить мир	Учебное пособие	СПб. : Символ-Плюс	2011		
12.3 Методические материалы (указания, рекомендации по освоению практики авторов РГУ им. А. Н. Косыгина)							
2	Стор И.Н.	Смыслообразование в графическом дизайне	Учебное пособие	М.: МГУТУ им. А.Н. Косыгина	2003		

12.4 Информационное обеспечение учебного процесса в период практики

12.4.1. Ресурсы электронной библиотеки

- ЭБС **Znanium.com** научно-издательского центра «Инфра-М» <http://znanium.com/> (учебники и учебные пособия, монографии, сборники научных трудов, научная периодика, профильные журналы, справочники, энциклопедии);

Электронные издания «РГУ им. А.Н. Косыгина» на платформе ЭБС «Znanium.com» <http://znanium.com/> (электронные ресурсы: монографии, учебные пособия, учебно-методическими материалы, выпущенными в Университете за последние 10 лет);

- **ООО «ИВИС»** <https://dlib.eastview.com> (электронные версии периодических изданий ООО «ИВИС»);
- **Web of Science** <http://webofknowledge.com/> (обширная международная универсальная реферативная база данных);
- **Scopus** <https://www.scopus.com> (международная универсальная реферативная база данных, индексирующая более 21 тыс. наименований научно-технических, гуманитарных и медицинских журналов, материалов конференций примерно 5000 международных издательств);
- **«SpringerNature»** <http://www.springernature.com/gp/librarians> (международная издательская компания, специализирующаяся на издании академических журналов и книг по естественнонаучным направлениям);
- **Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU** <https://elibrary.ru> (крупнейший российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования);
- **ООО «Национальная электронная библиотека» (НЭБ)** <http://нэб.рф/> (объединенные фонды публичных библиотек России федерального, регионального, муниципального уровня, библиотек научных и образовательных учреждений);
- **«НЭИКОН»** <http://www.neicon.ru/> (доступ к современной зарубежной и отечественной научной периодической информации по гуманитарным и естественным наукам в электронной форме);
- **«Polpred.com Обзор СМИ»** <http://www.polpred.com> (статьи, интервью и др. информативных и деловой прессы за 15 лет).

12.4.2 Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы :

- http://www.gks.ru/wps/wcm/connect/rosstat_main/rosstat/ru/statistics/databases/ - базы данных на Едином Интернет-портале Росстата;
- <http://inion.ru/resources/bazy-dannykh-inion-ran/> - библиографические базы данных ИНИОН РАН по социальным и гуманитарным наукам;
- <http://www.scopus.com/> - реферативная база данных Scopus – международная универсальная реферативная база данных;
- <http://elibrary.ru/defaultx.asp> - крупнейший российский информационный портал электронных журналов и баз данных по всем отраслям наук;
- <http://arxiv.org> — база данных полнотекстовых электронных публикаций научных статей по физике, математике, информатике;
- <http://www.garant.ru/> - Справочно-правовая система (СПС) «Гарант», комплексная правовая поддержка пользователей по законодательству Российской Федерации;
и т.д.

12.4.3 Лицензионное программное обеспечение (*ежегодно обновляется*)

1. Программа для работы с растровой графикой (Adobe Photoshop или аналоги)
2. Программа для работы с векторной графикой (Adobe Illustrator или аналоги)
3. Программа для верстки графической продукции (Adobe InDesign или аналог)

4. Видеоредакторы и программы для работы с моушн-дизайном и анимацией (Adobe Premier, After Effects, Animate или аналоги)
5. Комплект офисных программ Microsoft Office/Open Office