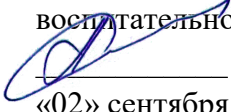


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ахьямова Инна Анатольевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 12.01.2023 16:15:04
Уникальный программный ключ:
82a7403979511441bcf64f6cec44750ff3a6f374

Управление культуры Администрации города Екатеринбурга
муниципальное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Кафедра актуальных культурных практик

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебно-
воспитательной работе

А.С. Славина
«02» сентября 2022 г.

Программа преддипломной практики

Направление подготовки: 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки
Направленность (профиль) подготовки: Визуальная информация и коммуникация в области культуры: дизайн объектов и систем
Квалификация выпускника – бакалавр
Форма обучения: очная

Екатеринбург
2022

Программа преддипломной практики для студентов, обучающихся по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки. Екатеринбург: Екатеринбургская академия современного искусства, 2022. 58 с.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Составители:

Ефремова У.П. доцент кафедры актуальных культурных практик;

Цесевичене О.А., доцент кафедры актуальных культурных практик.

Программа рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик.

Протокол № 1 от 02.09.2022 г.

И.о. зав. кафедрой _____ У.П. Ефремова

1. Цель и задачи практики

Преддипломная практика является формой практической подготовки обучающихся.

1.1. Цель практики:

Актуализация и применение полученных за весь срок обучения теоретических знаний и умений в области разработки объектов визуальной информации и коммуникации в различных областях дизайна в ситуации реального рабочего процесса, сбор материалов к выпускной квалификационной работе (проекту) и разработка концепции реализации индивидуального или коллективного проекта.

1.2. Задачи практики:

1. Формирование системы знаний и умений, необходимых для выполнения самостоятельного творческого проекта на уровне квалифицированного бакалавра в различных сферах дизайна.

2. Развитие знаний, умений и навыков разработки и реализации проектов в различных сферах дизайна и визуальных коммуникаций.

3. Формирование опыта проектной работы в реальных производственных условиях конкретной практической области, связанной с разработкой проектов в различных сферах дизайна и визуальных коммуникаций.

4. Сбор материалов для выпускной квалификационной работы.

5. Воспитание этических и нравственных норм, художественно-эстетического вкуса и стиля, уважительного отношения к культурному наследию при разработке и реализации дизайн/арт/медиа и выставочных проектов.

6. Развитие способностей профессиональной коммуникации при создании объектов дизайна и исполнения авторского надзора.

Допускаются дополнительные задачи, которые обучающийся должен выполнить в период прохождения преддипломной практики. Дополнительные задачи определяются совместно с руководителями практики в ЕАСИ и на предприятии, а также с учетом специфики темы выпускной квалификационной работы.

2. Вид, тип, форма и способ проведения практики

2.1. Вид практики: преддипломная.

2.2. Формы проведения практики определяются в зависимости от сроков проведения: Практика проводится в непрерывной форме (выделенные недели в календарном учебном графике). Прохождение практики осуществляется в соответствии с календарным учебным графиком с отрывом от учебных занятий.

Преддипломная практика осуществляется в следующие сроки: 4 курс, 8 семестр.

2.3. Способ проведения практики

Преддипломная практика проводится в образовательной организации или учреждении культуры, а также иных учреждениях и организациях, расположенных на территории города Екатеринбурга.

3. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики

3.1. Практика направлена на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, профиль «Визуальные коммуникации»:

ПК-1 – способность создавать художественные произведения;

ПК-2 – способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;

ПК-3 – способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;

ПК-4 – способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

3.2. Взаимосвязь планируемых результатов обучения при прохождении практики (знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности) и планируемых результатов освоения образовательной программы (компетенций обучающегося):

Код и название компетенции	Содержание компетенции		
	знания	умения	Навыки и (или) опыт деятельности
ПК-1 - способность создавать художественные произведения	Знать: – принципы и подходы создания художественных произведений, простых и сложных объектов дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета)	Уметь: – разрабатывать художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета)	Владеть: – приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета)
ПК-2 способность самостоятельно или в составе	Знать: – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии,	Уметь: – применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности;	Владеть: – способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной

<p>творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и в социально-культурной сфере</p>	<p>тенденции); – методы анализа целевой аудитории проекта; – методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – методы работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; – компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна; – технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики;</p>	<p>– проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – анализировать результаты практической деятельности;</p>	<p>деятельности; – методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; – методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий; – способностью реализовывать дизайн-проекты – с учетом технологических свойств материалов; – инструментам презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики; – методами анализа</p>
---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> – приемы анализа результатов практической деятельности; – этапы работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере; – основы экономического обоснования проекта; – приемы работы над созданием дизайн концепции; – основы постановки проектной цели и задач 	<ul style="list-style-type: none"> – поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; – составлять смету дизайн проекта; – разрабатывать дизайн-концепцию; – корректно ставить цели и грамотно решать проектные задачи. 	<ul style="list-style-type: none"> результатов практической деятельности; – методикой поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере; – способами экономического обоснована проекта; – приемами работы над созданием дизайн-концепции; – способами постановки корректной цели и грамотного решения проектных задач.
<p>ПК-3</p> <p>способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – приемы согласования этапов и сроков проектирования продуктов дизайна различной сложности; – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – приемы обоснования, согласования и утверждения 	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна совместно с заказчиком; – использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов и смету проекта; – использовать приемы 	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта утвержденного с заказчиком); – приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере; – методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений и сметы проекта;

	заказчиком дизайнерских решений и сметы проекта; – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения	выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения	– приемами делового общения в профессиональной сфере
ПК-4 способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере	Знать: – нормативные документы по изготовлению продукта дизайнера; – технологические процессы изготовления дизайна продукции; – оформления отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна; – инструменты проведения проверки проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям	Уметь: – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайнера; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна; – использовать инструменты для проведения проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям	Владеть: – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайнера; – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления; – приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики; – инструментарием проведения проверки проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям

4. Место практики в структуре образовательной программы

Преддипломная практика относится к разделам Б2.О.04(Пд) учебного плана направленности (профиля) Визуальная информация и коммуникация в области культуры: дизайн объектов и систем. Преддипломная практика является обязательной и представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую деятельность обучающихся.

Преддипломная практика находится в концептуальной взаимосвязи с другими видами практик: учебной и производственной, изучение которых дает возможность накопления профессиональных знаний, умений и способностей, необходимых для успешного прохождения преддипломной практики и реализации проекта.

Преддипломная практика, в отличие от других видов практик, предполагает большую степень свободы в разработке дизайнерских решений обучающимся, как с концептуальной (содержательной) точки зрения, так и с точки зрения технологии воплощения проектного предложения. Важным условием здесь является то, что проект должен отражать специфику профессиональных компетенций профиля визуальные коммуникации, то есть он должен быть посвящен дизайну визуальных коммуникаций или художественному производству.

Преддипломная практика опирается на результаты освоения таких дисциплин как: дизайн-проектирование, рисунок, введение в профильную деятельность, композиция, история и теория визуальных искусств, семиотика искусства, арт-дизайн, инфографика, медиа-дизайн, технологический практикум по профилю, графический дизайн, кураторство проектов, типографика и основы полиграфии, компьютерная графика, цветоведение и колористика, живопись, дизайн виртуальных коммуникаций, дизайн сувенирной продукции, правовое регулирование в сфере культуры (основы права), морфология современного искусства и другие.

Данный вид практики тесно связан с выпускной квалификационной работой, так как ее результаты могут быть использованы как в теоретической, так и в практической части ВКР.

5. Объем практики

Объем преддипломной практики составляет 6 зачетных единиц, 216 часов.

6. Содержание практики

№ п/п	Этапы деятельности	Содержание деятельности	Количество часов
1	Организационный этап	1. Участие в установочной конференции: <ul style="list-style-type: none"> – ознакомление с целями и задачами практики; – ознакомление с содержанием заданий практики; – ознакомление с формами и требованиями к отчетной документации; – знакомство с руководителями практики от кафедры и от профильного учреждения; – прохождение инструктажа по технике безопасности. 2. Участие в составлении индивидуального плана прохождения практики. 3. Консультации с руководителями практики по срокам и способам выполнения общего и индивидуального заданий.	4
2	Подготовительный этап	1. Выполнение ознакомительных действий, выполнение задания №1: описать объект проектирования.	40

		2. Начать заполнение дневника практики (приложение 3). 3. Консультации с руководителем практики от учреждения, определение и согласование индивидуальных заданий практики.	
3	Технологический этап	1. Выполнение задания №2: описать целевую аудиторию проекта (выявление особенностей и формулировка проблемы целевой аудитории). 2. Выполнение задания №3: собрать и проанализировать аналоги по проекту (зарубежные и отечественные примеры), выявить их сильные и слабые стороны (приложение 7). 3. Выполнение задания №4: разработать дизайн-концепцию проекта и описать ее в отчете по заданному алгоритму. 4. Выполнение задания №5: спроектировать и выполнить техническую разработку проекта по заданному алгоритму. 5. Выполнения задания № 6: разработать сметную и рабочую документацию (экономическое обоснование проекта). 6. Выполнение задания № 7: создать визуальное представление проекта (презентация). 7. Выполнение задания № 8: сформулировать итоги практики.	122
4	Аналитический этап	1. Оформление материалов отчета по результатам прохождения практики. 2. Обсуждение отчета с руководителями практики, внесение корректировок в отчет. 3. Подготовка к итоговой конференции (написание доклада и создание мультимедийной презентации)	40
5	Заключительный этап	Участие в итоговой конференции по преддипломной практике, защита отчета с предоставлением доклада и презентации.	10
Итого			216

Задания на практику

Задание 1. Описать объект проектирования.

Описание объекта проектирования предполагает наименование проекта, формулирование актуальности его создания, описание целесообразности нахождения объекта визуальной информации и коммуникации в том числе в визуальном пространстве, а также исторической и социокультурной основы проекта.

Задание 2. Описать целевую аудиторию проекта (выявление особенностей и формулировка проблемы целевой аудитории).

Задание 3. Собрать и проанализировать аналоги по проекту (зарубежные и отечественные примеры), выявить их сильные и слабые стороны (план анализа аналогов проекта см. в приложении 7).

Задание 4. Разработать дизайн-концепцию проекта.

– определить цель и задачи проекта;

- разработать, обосновать и описать концепцию проекта (выставочного проекта, дизайн проекта, арт-/медиа проекта) учреждения культуры;
- представить цвето-графическое решение итогового эскиза по заданию для того чтобы избежать ошибок и внести коррективы в проект на этапе его первичной проработки;
- согласовать с заказчиком проектные предложения для выбора одного прототипа в дальнейшей разработке проекта.
- проанализировать нормативно-правовые документы по проекту (см. приложение 8).

Задание 5. Спроектировать и выполнить техническую разработку проекта.

- сбор команды, проектирование и техническая разработка арт-/медиа проекта, выставочного проекта, дизайн проекта.
- описать проектное решение, которое разрабатывается на основе дизайн-концепции. В описание проектного решения входит текст, в котором изложены конкретные проектные решения: описывается окончательная визуальная стилистика, каждый разработанный элемент проекта и технологические свойства используемых материалов.
- сделать вывод о соответствии концепции и итогового варианта разработки проекта.

Задание 6. Разработать сметную и рабочую документацию (экономическое обоснование проекта).

Задание 7. Создать визуальное представление проекта (презентация).

Визуальное представление может быть в виде: визуального материала, компьютерного представления, объемного макета, эскиза, готового арт, медиа и дизайн продукта и т.д. Визуальное представление согласовывается также с заказчиком и руководителем от профильной организации.

Задание 8. Сформулировать итоги практики.

Итоги: самоанализ (освоение содержания и уровня общих и профессиональных компетенций – усвоение знаний, умений, владений; усвоение дополнительных компетенций; формирование личностных качеств); описание перспектив (полезность практики для освоения профессиональной деятельности, опыт взаимодействия с командой, перспективные идеи, недостатки теоретической подготовленности и др.); сложности, возникшие в ходе практики; выводы.

7. Формы отчетности по практике

Формы отчетности:

- отчет по практике;
- выступление на итоговой конференции с докладом и мультимедиа презентацией.

Все формы отчетности по практике сдаются на кафедру на бумажном и электронном (флеш карта) носителях.

Структура отчета о прохождении преддипломной практики

Отчет о прохождении практики содержит следующие компоненты:

- 1) Титульный лист (приложение 1).
- 2) Содержание.
- 3) Цели и задачи практики.
- 4) Проектное задание преддипломной практики (приложение 2).
- 5) Задание 1. Объект проектирования.
- 6) Задание 2. Целевая аудитория проекта.
- 7) Задание 3. Анализ аналогов проекта.
- 8) Задание 4. Концептуальные основы проекта.
- 9) Задание 5. Техническая разработка проекта.
- 10) Задание 6. Сметная документация.
- 11) Задание 7. Визуальное представление проекта.
- 12) Задание 8. Итоги преддипломной практики.
- 13) Список использованных источников (перечень учебной, научной, справочной литературы и ресурсов сети интернет).
- 14) Приложения (фотографии, рисунки, графики, таблицы и т.п.).
- 15) Дневник практики (приложение 3).
- 16) Совместный рабочий график (план) проведения преддипломной практики (приложение 9).
- 17) Отзыв (характеристика) руководителя практики от профильной организации (приложение 4).
- 18) Оценочный лист от руководителя практики от профильной организации (приложение 5).
- 19) Оценочный лист от руководителя практики от кафедры (приложение 6).
- 20) Благодарственные письма и иные документы, подтверждающие достижения студента во время практики, авторские публикации, рекомендации (при наличии).
- 21) Акт о внедрении (при наличии).

Общие требования к оформлению отчета

Отчет выполняется в соответствии с требованием положения «Об оформлении всех видов учебных и аттестационных работ».

Работа над отчётом ведётся планомерно, в течение всего периода преддипломной практики, и завершается в последнюю неделю практики.

Презентация результатов преддипломной практики (защита отчёта) производится в конце последней недели практики или, по усмотрению кафедры, переносится на следующую за ней неделю.

Дневник практики Необходимо расписать по датам план и итог работы каждого дня практики в течение всего периода прохождения практики (приложение 3).

Отзыв-характеристика руководителя практики от профильной организации (приложение 4) заполняется руководителем принимающей (профильной) организации,

который оценивает профессиональные качества практиканта, качество выполненной им работы за время прохождения практики, степени выполнения требований программы практики. Руководитель оценивает ответственность, самостоятельность, трудовую дисциплину и другие профессионально значимые личностные качества и компетенции проявленные практикантом. Руководитель может описать как достоинства, так и недостатки работы практиканта. Отзыв-характеристика может содержать рекомендации по дальнейшей специализации студента, развитию необходимых способностей и умений. Характеристика заверяется руководителем практики от профильной организации и печатью организации.

Оценочные листы руководителей практики от профильной организации и от кафедры (приложение 5,6) учитываются при выставлении общей оценки за учебную практику. Они заверяются подписями и печатью соответствующей организации. Руководители, ориентируясь на предложенную шкалу оценки, определяют уровень сформированности компетенций практиканта.

Выступление на итоговой конференции с докладом и презентацией

Доклад продолжительностью 7 – 10 минут включает рассказ практиканта об основных целях, задачах, этапах и результатах преддипломной практики. Обязательным является электронная презентация, сопровождающая доклад.

8. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

ПК-1 – способность создавать художественные произведения;

ПК-2 – способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;

ПК-3 – способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;

ПК-4 – способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

8.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения ОП, шкалы оценивания		
	Пороговый 55-70 баллов	Базовый 71-85 баллов	Повышенный 86-100 баллов
ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4	<p>Имеет общие представления о:</p> <ul style="list-style-type: none"> – состоянии отраслей креативных индустрий (проекты); – отдельных приемах выстраивания деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовании профессиональной терминологии в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – способе составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – этапах и сроках проектирования продуктов дизайна различной сложности; – основных методах анализа целевой аудитории проекта; – основных методах поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; – об общих принципах разработки художественных произведений на основе культурного 	<p>Знает</p> <ul style="list-style-type: none"> – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии); – основные приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – этапы и сроки проектирования продуктов дизайна различной сложности; – методы анализа целевой аудитории проекта; – методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; – принципы и подходы разработки художественных произведений, простых и сложных объектов дизайна для социально-культурной сферы, в 	<p>Иметь глубокие знания о:</p> <ul style="list-style-type: none"> – состоянии отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – комплексе приемов выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – профессиональной терминологии в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – способе составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – этапах и сроках проектирования продуктов дизайна различной сложности; – методах анализа целевой аудитории проекта; – эффективных методах поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; – приемах создания художественного замысла в проектной деятельности

	<p>наследия (создание эскиза или макета);</p> <p>–отдельных методах разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;</p> <p>–программном обеспечении, используемом в разработке объектов дизайна на низком уровне;</p> <p>–основных приемах обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений и сметы проекта;</p> <p>–некоторых методах создания продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы;</p> <p>–отдельные нормативные документы по изготовлению продукта дизайна;</p> <p>–некоторых технологических свойствах материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p>–отдельных технологических процессах изготовления дизайн</p>	<p>том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета);</p> <p>–методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;</p> <p>–компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна;</p> <p>–приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений и сметы проекта;</p> <p>–основные методы создания и реализации продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сфере;</p> <p>–основные технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p>–основные нормативные документы по изготовлению продукта дизайна;</p> <p>–основные технологические процессы изготовления дизайн продукции;</p> <p>–методы оформления отчетной документации</p>	<p>социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета);</p> <p>–комплексе методов разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;</p> <p>–компьютерном программном обеспечении, используемом в разработке объектов дизайна;</p> <p>–комплексе приемов обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений и сметы проекта;</p> <p>–методах создания и реализации продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы;</p> <p>–технологических свойствах материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p>–основные нормативные документы по изготовлению продукта дизайна;</p> <p>–технологических процессах</p>
--	---	---	--

	<p>продукции;</p> <ul style="list-style-type: none"> –отдельных методах оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна; –основные приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; –приемы анализа результатов практической деятельности –основные этапы разработки и реализации дизайн проекта –о основы экономического обоснования проекта; –некоторые приемы работы над созданием дизайн концепции; –основы постановки проектной цели и задач; – основные приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – некоторых инструментах проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям. 	<p>по результатам изготовления объектов дизайна;</p> <ul style="list-style-type: none"> –приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; –приемы анализа результатов практической деятельности; –этапы разработки и реализации дизайн проекта; –основы экономического обоснования проекта; –основные приемы работы над созданием дизайн концепции; –приемы постановки проектной цели и задач; – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – основные инструменты проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям. – 	<p>изготовления дизайн продукции;</p> <ul style="list-style-type: none"> –комплексе методов оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна –комплексе эффективных приемов презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; –эффективных приемах анализа результатов практической деятельности; –этапы разработки и реализации дизайн проекта в социально-культурной сфере; –основы экономического обоснования проекта; –комплексе приемов работы над созданием дизайн концепции –приемах постановки проектной цели и задач; – комплексе приемов выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – инструментах проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.
<p>ПК-1 ПК-2 ПК-3</p>	<p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> –применять знания в области креативных 	<p>Умеет</p> <ul style="list-style-type: none"> –применять знания в области креативных 	<p>–Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> –грамотно применять знания в области

ПК-4	<p>индустрий в проектной деятельности с помощью руководителя практики;</p> <p>–использовать отдельные приемы выстраивания бесконфликтной коммуникации;</p> <p>–использовать основные профессиональные термины в проектной деятельности;</p> <p>–составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере под постоянным контролем руководителей;</p> <p>–формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна под контролем руководителя;</p> <p>–проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна под контролем руководителя;</p> <p>проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна под контролем руководителя;</p> <p>–применять основные технические приёмы в создании художественных продуктов и объектов дизайна, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) с помощью</p>	<p>индустрий в проектной деятельности;</p> <p>–использовать основные приемы выстраивания деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;</p> <p>–использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности</p> <p>–составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере без постоянного контроля со стороны руководителей;</p> <p>–формировать этапы и устанавливать сроки создания продукта дизайна без постоянного контроля руководителя;</p> <p>–проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна;</p> <p>–проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна без постоянной помощи со стороны руководителей;</p> <p>–художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) под контролем руководителя;</p> <p>–находить дизайнерские решения задач по</p>	<p>креативных индустрий в проектной деятельности;</p> <p>–самостоятельно использовать комплекс приемов выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;</p> <p>–использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности на постоянной основе;</p> <p>–самостоятельно составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;</p> <p>–самостоятельно формировать этапы и устанавливать сроки создания продукта дизайна;</p> <p>–грамотно проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна;</p> <p>–самостоятельно проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна на высоком уровне;</p> <p>–самостоятельно разрабатывать художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного</p>
------	--	---	---

	<p>руководителя практики; –находить отдельные дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории с помощью руководителя; –использовать основные специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации и идентификации; –обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов и сметной документации с помощью руководителя; –создавать и реализовывать дизайн проекты в составе творческой группы для социально-культурной сферы под контролем руководителя; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических свойств материалов под постоянным контролем руководителя; – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна с помощью руководителя;</p>	<p>проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории под контролем руководителя; –использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; –обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов и сметной документации без постоянной помощи руководителя; –создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы без постоянного контроля руководителя; – создавать и реализовывать дизайн-продукты с учетом технологических свойств материалов без постоянного контроля руководителя; – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна под контролем руководителя; –создавать дизайн-продукты с учетом технологических</p>	<p>наследия (создание эскиза или макета); –самостоятельно находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; –использовать современные профессиональные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; –самостоятельно обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения и смету проекта; –создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; –самостоятельно создавать и реализовывать дизайн-продукты с учетом технологических свойств материалов; –самостоятельно применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; –создавать дизайн-продукты с учетом</p>
--	---	--	--

	<p>–создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления с помощью руководителя;</p> <p>–вести отчетную документацию по практике под контролем руководителя;</p> <p>–презентовать результаты практической деятельности в рамках защиты практики;</p> <p>– анализировать результаты практической деятельности;</p> <p>– поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере под контролем руководителя;</p> <p>– составлять смету дизайн проекта под контролем руководителя;</p> <p>– разрабатывать дизайн-концепцию под контролем руководителя;</p> <p>– ставить цели и решать проектные задачи под контролем руководителя;</p> <p>– использовать основные приемы выстраивания деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;</p> <p>– использовать некоторые</p>	<p>процессов изготовления под контролем руководителя;</p> <p>–оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления объектов дизайна;</p> <p>–презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики;</p> <p>– анализировать результаты практической деятельности;</p> <p>– поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;</p> <p>– составлять смету дизайн проекта;</p> <p>– разрабатывать дизайн-концепцию;</p> <p>– самостоятельно ставить цели и решать проектные задачи;</p> <p>– использовать основные приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;</p> <p>– использовать основные инструменты для проведения проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям</p>	<p>технологических процессов изготовления;</p> <p>–грамотно и профессионально оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления объектов дизайна;</p> <p>– презентовать результаты практической деятельности и использовать эффективные методы защиты результатов практики;</p> <p>–анализировать результаты практической деятельности;</p> <p>–поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;</p> <p>–составлять смету дизайн проекта;</p> <p>– грамотно разрабатывать дизайн-концепцию;</p> <p>–корректно ставить цели и грамотно решать проектные задачи.</p> <p>–использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;</p> <p>–использовать эффективные инструменты для проведения проверки</p>
--	---	--	--

	инструменты для проведения проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям под контролем руководителя.		объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.
ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4	<p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> –отдельными способами применения знаний креативных индустрий в проектной деятельности; –отдельными приемами выстраивания бесконфликтного делового общения в профессиональной сфере; –ограниченным словарным запасом профессиональных терминов при разработке и реализации арт, медиа и дизайн проектов; –способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере на низком уровне; –отдельными способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта); –отдельными методами анализа целевой аудитории для разработки продукта 	<p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> –основными способами применения знаний креативных индустрий в проектной деятельности; –общими приемами выстраивания делового общения в профессиональной сфере; –основными профессиональными терминами разработке и реализации арт, медиа и дизайн проектов; –способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; –основными способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта); –основными методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна; –основными методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта 	<p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> –способами применения знаний креативных индустрий в проектной деятельности; –эффективными приемами выстраивания делового общения в профессиональной сфере; –профессиональным словарем при разработке и реализации арт, медиа и дизайн проектов; –способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; –системой приемов работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта); –комплексом эффективных методов анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна; –системой методов поиска, сбора и анализа визуальной

	<p>дизайна; –отдельными методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; –некоторыми приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); –основными методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; –основными приемами работы с инструментарием разработки дизайн-проектов с помощью профессиональных компьютерных программ; –отдельными приемами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайн решений и сметы проекта; –основными способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и</p>	<p>дизайна; –основными методами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) –комплексом методов разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; –навыками работы в профессиональных компьютерных программах для создания продуктов дизайна; –основными методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайн решений и сметы по проекту; –комплексом методов разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; –способами реализации дизайн-проектов с учетом технологических свойств материалов; –основными приемами</p>	<p>информации для разработки продукта дизайна; –системой методов создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); –системой методов разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; –комплексом методов технического воплощения художественного замысла в проектной деятельности с помощью профессиональных компьютерных технологий; –эффективными методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайн решений и сметы проекта; –системой методов разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы;</p>
--	--	---	---

	<p>коммуникации самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы;</p> <p>– основными способами реализации дизайн-проектов с учетом технологических свойств материалов;</p> <p>– отдельными приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;</p> <p>– основными способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления;</p> <p>– приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна и прохождения практики на низком уровне;</p> <p>– основными инструментами презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики;</p> <p>– методами анализа результатов практической деятельности;</p> <p>– отдельными методами поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере;</p> <p>– отдельными приемами экономического</p>	<p>использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;</p> <p>– способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления;</p> <p>– приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна и прохождения практики;</p> <p>– современными инструментами презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики;</p> <p>– методами анализа результатов практической деятельности;</p> <p>– основными методами поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере;</p> <p>– основными способами экономического обоснована проекта;</p> <p>– приемами работы над созданием дизайн-концепции;</p> <p>– способами постановки корректной цели и решения проектных задач;</p> <p>– основными приемами делового общения в профессиональной сфере;</p> <p>– основными инструментами проведения проверки изготовления проектируемого объекта</p>	<p>– основными приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;</p> <p>– эффективными способами реализации дизайн-проектов с учетом технологических свойств материалов;</p> <p>– способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления;</p> <p>– системой методов оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна и прохождения практики;</p> <p>– современными и эффективными инструментами презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики;</p> <p>– методами анализа результатов практической деятельности;</p> <p>– методикой поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере;</p> <p>– способами экономического обоснована проекта;</p> <p>– приемами работы над созданием дизайн-концепции;</p> <p>– способами постановки</p>
--	--	---	---

	обоснована проекта; – способами постановки цели и решения проектных задач. – Отдельными приемами делового общения в профессиональной сфере; – Некоторыми инструментами проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям	визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.	корректной цели и грамотного решения проектных задач. – приемами делового общения в профессиональной сфере –инструментарием проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.
--	--	---	---

8.3. Типовые контрольные задания, необходимые для оценки знаний, умений и опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций

Контрольные вопросы:

1. Особенности визуального представления учреждения.
2. Достоинства и недостатки визуальных решений сайта учреждения.
3. Специфика нормативной документации, регламентирующей деятельность организации и специалиста по визуальным коммуникациям.
4. Реализуемые проекты визуальных коммуникаций в учреждении: теория и практика (перечислись, описать плюсы и минусы, работа с аудиторией и т.д.).
5. Оригинальность и типичность визуальных решения предприятий.
6. Взаимосвязь культурного пространства городской среды и учреждения.
7. Общее и особенное в корпоративной этике.
8. Особенности делового общения с заказчиком.
9. Этапы разработки и представления дизайн/ медиа проекта.
10. Этапы разработки и представления арт-проекта.
11. Выставочная деятельность и ее влияние на культуру жителей города.
12. Принципы проектирования визуальных коммуникаций, арт-объектов и др.
13. Методы анализа визуальной и текстовой информации.
14. Основы тайм-менеджмента при разработке проекта.
15. Основные методы работы в команде: теория и практика.
16. Виды нормативных документов и способы работы с ними.
17. Аналогичные проекты визуальных коммуникаций в учреждении (достоинства и недостатки). Виды объектов визуальной информации и коммуникации: общие черты и особенности.
18. Экономической обоснование проекта: понятие, способы представления.

19. Концепция проекта: понятие, суть, содержание.
20. Объект проектирования: теоретические аспекты.
21. Этапы технической разработки в дизайн, арт и медиа проектах.
22. Способы презентации проекта.
23. Приемы защиты проекта.
24. Влияние проекта на сохранение или развитие культурного наследия.
25. Влияние дизайн/арт/ медиа и выставочных проектов на развитие эстетического, нравственного и художественного вкуса.
26. Этапы создания и реализации проектов в различных сферах дизайна и визуальных коммуникаций.
27. Способы выстраивания профессиональной коммуникации в процессе создания дизайн-проекта.
28. Осуществления авторского надзора.

8.4. Методические рекомендации, определяющие процедуру оценивания знаний, умений и опыта деятельности

Дифференцированный зачет по практике проводится в виде итоговой конференции. Каждый студент представляет результаты прохождения практики в виде письменного отчета по практике и устного доклада о результатах прохождения практики, сопровождаемого мультимедийной презентацией.

На доклад обучающемуся предоставляется 7-10 минут, последующее обсуждение – 5-7 минут.

Для проведения процедуры защиты результатов прохождения практики на итоговой конференции требуется учебная аудитория семинарского типа с мультимедийным оборудованием.

8.5. Формирование итоговой оценки

Итоговая сумма баллов складывается из следующих показателей:

– средняя оценка руководителей практики, которая вычисляется как среднее арифметическое оценки руководителя практики от учреждения-базы практики (50-80 баллов) (Приложение 4) и оценки руководителя практики от кафедры (50-80 баллов) (Приложение 5);

– оценка за защиту результатов прохождения практики на итоговой конференции (от 5 до 20 баллов).

Система оценивания уровня сформированности компетенций руководителями практики (от профильной организации и от кафедры)

Код и название компетенции/компетенций	Содержание компетенции	Баллы	
		min	max
<p>ПК-1 – способность создавать художественные произведения;</p> <p>ПК-2 – способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;</p> <p>ПК-3 – способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;</p> <p>ПК-4 – способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – принципы и подходы создания художественных произведений, простых и сложных объектов дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – методы анализа целевой аудитории проекта; – методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – методы работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; – компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна; – технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – приемы анализа результатов практической деятельности; – этапы работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере; – основы экономического обоснования проекта; – приемы работы над созданием дизайн концепции; – основы постановки проектной цели и задач – способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – приемы согласования этапов и сроков проектирования продуктов дизайна 	10	20

<p>культурной сфере.</p>	<p>различной сложности;</p> <ul style="list-style-type: none"> – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений и сметы проекта; – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – технологические процессы изготовления дизайн продукции; – оформления отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна; – инструменты проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям. 		
	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) – применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – презентовать результаты практической 	<p>20</p>	<p>30</p>

	<p>деятельности и защищать результаты практики;</p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать результаты практической деятельности; – поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; – составлять смету дизайн проекта; – разрабатывать дизайн-концепцию; – корректно ставить цели и грамотно решать проектные задачи; – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна совместно с заказчиком; – использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов и смету проекта; – использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна; – использовать инструменты для проведения проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям. 		
	<ul style="list-style-type: none"> – Владеть: – приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной 	20	30

	<p>деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> – методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; – методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий; – способностью реализовывать дизайн-проекты – с учетом технологических свойств материалов; – инструментам презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики; – методами анализа результатов практической деятельности; – методикой поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере; – способами экономического обоснована проекта; – приемами работы над созданием дизайн-концепции; – способами постановки корректной цели и грамотного решения проектных задач; – способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта утвержденного с заказчиком); – приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере; – методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений и сметы проекта; – приемами делового общения в профессиональной сфере 		
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления; – приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики; –инструментарием проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям 		
	Итого	50	80

Оценочные листы приведены в Приложении 4 и 5.

Система оценивания защиты результатов прохождения практики

№	Вид	Критерии оценки	Баллы	
			min	max
1	Устный доклад	<ul style="list-style-type: none"> – полнота изложения; – грамотность изложения, владение материалом; – логичность и аргументированность выводов и обобщений; – понимание проблемы; – использование профессиональной и научной терминологии – полное раскрытие темы с использованием примеров 	1	5
2	Мультимедийная презентация	<ul style="list-style-type: none"> – соответствие требованиям к оформлению слайдов; – наглядность, структурированность; – компоновочное решение, гармония пропорций; – информативность; – целостность (смысл и объем текста на слайде); – отсутствие дублирования текста выступления и текста на слайде; – качество цветового оформления и наличие анимационных эффектов; – оригинальность дизайн-решения; – общая выразительность 	1	5
3	Отчет	<ul style="list-style-type: none"> – соблюдение сроков сдачи; – соответствие требованиям оформления; – полнота и информативность изложения; – грамотность изложения; 	2	5

		– логичность выводов и проведенного анализа; – использование профессиональной и научной терминологии; – соответствие описания содержания отчета выполненным заданиям.		
4	Ответы на вопросы	– полнота и грамотность; – развернутый ответ; – логичность и аргументированность выводов; – использование научной и профессиональной терминологии; – ведение диалога, отстаивание собственной позиции.	1	5
Итого			5	20

Сводная таблица оценки результатов прохождения практики

№	Вид оценки	Баллы	
		min	max
1	Оценка руководителя от <i>профильной организации</i>	50	80
2	Оценка руководителя от кафедры	50	80
	Средняя оценка руководителей практики	$(50+50)/2$	$(80+80)/2$
3	Оценка защиты результатов практики	5	20
	Итого	55	100

Итоговая оценка определяется по шкале оценивания результатов учебной практики:

- от 55 до 70 – оценка «удовлетворительно»;
- от 71 до 85 – оценка «хорошо»;
- от 86 до 100 – оценка «отлично».

8.6. Отзыв руководителя практики от профильной организации

Руководителем практики от профильной организации составляется отзыв-характеристика (приложение 4), в котором руководитель оценивает профессиональные качества практиканта согласно профессиональным компетенциям, качество выполненной им работы за период прохождения практики, степени реализации программы практики. Руководитель оценивает ответственность, самостоятельность, трудовую дисциплину, коммуникабельность практиканта. Руководитель может описать как достоинства, так и недостатки работы практиканта. Отзыв-характеристика может содержать рекомендации по дальнейшей специализации студента, развитию необходимых способностей и умений. Характеристика заверяется руководителем практики от профильной организации и печатью организации.

9. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет, необходимых для проведения практики

9.1. Основная литература

1. Алтунина И. Р. Социальная психология : учебник для академического бакалавриата / И. Р. Алтунина, Р. С. Немов. 2-е изд. Москва : Издательство Юрайт, 2021. 409 с. // ЭБС Юрайт. Режим доступа: <http://biblio-online.ru/bcode/431919>
2. Барышников А.П. Основы композиции / Барышников А.П., Лямин И.В. М.: Юрайт, 2021. Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/osnovy-kompozicii-454699#page/101>.
3. Восковская Л. В. Психология ощущений и восприятия : учебное пособие для вузов / Л. В. Восковская. Москва : Издательство Юрайт, 2020. 475 с. // ЭБС Юрайт [сайт]. Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/452171>.
4. Графический дизайн. Современные концепции: учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2020. 119 с. Режим доступа: www.biblio-online.ru/book/graficheskiy-dizayn-sovremennye-koncepcii-444790.
5. Запекина Н. М. Технологии полиграфии : учебное пособие для вузов. 2-е изд., перераб. и доп. Москва : Издательство Юрайт, 2021. 178 с. // Образовательная платформа Юрайт. Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/474923>.
6. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учеб. пособие для академического бакалавриата. – 2-е изд., испр. и доп. М.: Юрайт, 2020. 202 с.
7. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов. 2-е изд., испр. и доп. Москва : Издательство Юрайт, 2021. 181 с. // Образовательная платформа Юрайт. Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/473415>.
8. Лютов В. П. Цветоведение и основы колориметрии : учебник и практикум для вузов / В. П. Лютов П. А. Четверкин, Г. Ю. Головастики. 3-е изд., перераб. и доп. Москва : Издательство Юрайт, 2021. 224 с. // Образовательная платформа Юрайт. Режим доступа <https://urait.ru/bcode/470301>.
9. Махлина С. Т. Семиотика культуры повседневности : учебник для вузов. 2-е изд., доп. Москва : Издательство Юрайт, 2021. 255 с. // Образовательная платформа Юрайт. Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/477179>.
10. Милорадов Н. Г. Психология и педагогика : учебник и практикум для вузов. 2-е изд., испр. и доп. Москва: Издательство Юрайт, 2020. 307 с. // ЭБС Юрайт. Режим доступа: <http://biblio-online.ru/bcode/452094>.
11. Одегов Ю.Г. Эргономика: учебник и практикум для вузов. М.: Юрайт, 2020 Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/ergonomika-451199#page/2>.
12. Пашков И.В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии. 2-е изд. М.: Юрайт, 2020. Учебное пособие для вузов. Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/proektirovanie-proektirovanie-upakovki-i-malyh-form-poligrafii-457011#page/1>.

13. Петрушин В. И. Психология художественного творчества : учебное пособие для вузов. Москва : Издательство Юрайт, 2020. 180 с. // ЭБС Юрайт. Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/454156>.
14. Положение об оформлении всех видов учебных и аттестационных работ. Екатеринбург: ЕАСИ, в текущей редакции.
15. Положение о порядке проведения практики обучающихся. Екатеринбург: ЕАСИ, в текущей редакции.
16. Право интеллектуальной собственности : учебник и практикум для академического бакалавриата / Е. А. Позднякова [и др.]; под общей редакцией Е. А. Поздняковой. 3-е изд., испр. и доп. Москва : Издательство Юрайт, 2020. 374 с. // ЭБС Юрайт [сайт]. Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/bcode/448358/p.2>.
17. Технология обработки материалов: учебное пособие для среднего профессионального образования / В. Б. Лившиц [и др.] ; ответственный редактор В. Б. Лившиц. Москва : Издательство Юрайт, 2021. 381 с. // ЭБС Юрайт: Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/456551>.
18. Цифровые технологии в дизайне. история, теория, практика / под ред. А.Н. Лаврентьевой. – 2-е изд., испр. и доп. М.: юрайт, 2021. Учебник и практикум для вузов. Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/cifrovye-tehnologii-v-dizayne-istoriya-teoriya-praktika-454519#page/1>.

9.2. Дополнительная литература, интернет-ресурсы

1. Босых И. Б. Проектирование конкурентной упаковки: метод. пособие для преподавателя по дисциплине «Дизайн-проектирование»; МГБОУ ВПО "Урал. гос. архитектурно-худож. акад.". Екатеринбург : Архитектон, 2014. 55 с.
2. Быстрова Т. Ю. Вещь, форма, стиль: введение в философию дизайна / Т. Ю. Быстрова. М.-Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2018.150 с.
3. Быстрова Т. Ю. Сувенир: назначение и проектирование: монография / Т. Ю. Быстрова. Екатеринбург: Кабинетный ученый, ЕАСИ, 2018. 132 с.
4. Желязны Дж. Говори на языке диаграмм = Sayitwithcharts: пособие по визуальным коммуникациям. – 4-е изд. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2011. 301 с.
5. Калмыкова Н. В. Дизайн поверхности: композиция, пластика, графика, колористка: учебное пособие / Н. В. Калмыкова, И. А. Максимова. М.: Книжный дом «Университет», 2010. 153 с.
6. Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер. СПб.: Питер, 2012. 272 с.
7. Месенева Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2 2019. 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/161411>.
8. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне : учебник. СПб. : БХВ-Петербург, 2008. 538 с. .
9. Назаров М. М. Визуальные образы в социальной и маркетинговой коммуникации: опыт междисциплинарного исследования / М. М. Назаров, М. А.

Папантиму. М.: Либроком, 2009. 212 с.

10. Овруцкий А. В. Визуальные коммуникации в рекламе и дизайне / А. В. Овруцкий, В. О. Пигулевский. Харьков: Гуманитарный центр, 2011. 220 с.

11. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования: учебное пособие. М.: ЮНИТИ, 2010. 239 с.

12. Омеляненко Е. В. Цветоведение и колористика: учебное пособие / Е. В. Омеляненко. СПб: Лань, 2017. 104 с

13. Путинцев П. А. Технологии поиска креативных решений в дизайне «знаковых форм»] / П. А. Путинцев, Т. С. Игошина // Вестник Оренбургского государственного университета. 2015. № 5 (180). С. 57-62. Режим доступа: <https://e.lanbook.com/reader/journalArticle/259179/#7>.

14. Розенсон И. А. Основы теории дизайна: учебник. СПб.: Питер, 2010. 218 с.

15. Роэм Д. Визуальное мышление: Как «продавать» свои идеи при помощи визуальных образов = Thebackofthenapkin: SolvingProblemsandSellingIdeaswithPictures. М.: Манн, Иванов и Фербер : Эксмо, 2013. 285 с.

16. Рэнд П. Дизайн: форма и хаос = Designformandchaos / П. Рэнд. М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. 237 с.

17. Управление проектом в сфере графического дизайна = A graphicdesignprojectfromstarttofinish. / пер. с англ. Т. Мамедовой. М.: Альпина Паблишер, 2013. 219 с.

18. Феличи Дж. Типографика. Шрифт, верстка, дизайн. Спб.: БХВ-Петербург, 2018. 496 с.

19. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль: руководство дизайнера = Logodesignlove: a Guideto CreatingIconic BrandIdentities / Д. Эйри. СПб.: Питер, 2013. 202 с.

9.3 Интернет ресурсы:

1. <http://e.lanbook.com/>[ЭБС «Лань»].

2. <http://www.biblio-online.ru/>[ЭБС «Юрайт»].

20. Перечень информационных технологий, используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

Для осуществления учебной практики требуется ноутбук, оснащенный Windows и соответствующим дисциплине программным обеспечением: AdobePhotoshop, CorelDraw или AdobeIllustrator, AdobeInDesign или QuarkXPress, AdobeAcrobat, MicrosoftOffice, видео- и аудиопроигрыватели/редакторы, выверы графических файлов, проектор, проекционный экран, поисковые сети интернет.

Для самостоятельной работы студенты используют традиционные художественные материалы и технические средства по собственному усмотрению, однако должны учитывать, что для успешного обучения им потребуются: сканер, фотоаппарат, диктофон, видеокамера или иные устройства, содержащие в себе функции перечисленных устройств.

В целом для успешного прохождения практики требуются:

1. Поисковые системы сети интернет.
2. Системы создания презентаций и видеороликов.
3. Системы создания и обработки графических материалов.

10. Описание материально-технической базы, необходимой для проведения практики

Для осуществления учебной практики требуется рабочее место (аудитория, кабинет, стол), ноутбук оснащенный Windows и соответствующим дисциплине программным обеспечением: AdobePhotoshop, CorelDraw или AdobeIllustrator, AdobeInDesign или QuarkXPress, AdobeAcrobat, MicrosoftOffice, видео- и аудиопроигрыватели/редакторы, вьюверы графических файлов, доступ к сети поисковой сети интернет, проектор, проекционный экран.

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), в том числе, для дистанционного обучения с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья на основе предоставленного обучающимся заключения психолого-медико-педагогической комиссии с обязательным указанием:

1. рекомендуемой учебной нагрузки обучающегося (количество часов в день, неделю);
2. необходимости создания технических условий для обучающегося с перечнем таких условий;
3. необходимости сопровождения и (или) присутствия родителей (законных представителей) обучающегося во время проведения занятий;
4. необходимости организации психолого-педагогического сопровождения обучающегося, специалистов и допустимой нагрузки.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся с ОВЗ при необходимости может быть создан адаптированный фонд оценочных средств, позволяющий оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе высшего образования результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в ООП ВО.

Формы проведения текущей и промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей. При необходимости обучающемуся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Пример титульного листа

УПРАВЛЕНИЕ КУЛЬТУРЫ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ЕКАТЕРИНБУРГСКАЯ АКАДЕМИЯ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА» (институт)
(МБОУ ВО ЕАСИ)
Кафедра актуальных культурных практик

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ
И.о. зав. кафедрой
актуальных культурных
практик
_____ У.П. Ефремова
_____ 2022

ОТЧЕТ ПО ПРАКТИКЕ

Вид практики: преддипломная практика
Направление 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки
Профиль: Визуальные коммуникации
Сроки прохождения практики: 20.04.2022-22.05.2022

Студент гр. 423

А.И. Иванов

Руководитель

О.А. Цесевичене,
канд. философ. наук,
доцент кафедры

Нормоконтролер

У.П. Ефремова, канд
ист. наук, доцент

Екатеринбург, 2022



Управление культуры Администрации города Екатеринбурга
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)
(МБОУ ВО ЕАСИ)
Кафедра актуальных культурных практик

ПРОЕКТНОЕ ЗАДАНИЕ
на преддипломную практику обучающегося

Студент: _____
Направление подготовки _____
Направленность (профиль) подготовки « _____ »
Форма обучения: _____
Группа - _____
Срок прохождения практики: с _____ г. по _____ г.
Место прохождения практики: _____
Руководитель практики от учреждения – базы практики: ФИО, должность _____
Срок сдачи студентом отчета _____ г.

Календарный план работ:

№	Наименование работ	Срок	Примечание
1	Всесторонне ознакомится с деятельностью учреждения		
2	Составить технологический паспорт учреждения		
3	Разработать концепцию проекта.		
2			
3			

Зав. кафедрой: _____

Ф.И.О.

Руководитель практики от кафедры:

Ф.И.О.

Руководитель практики от учреждения – базы практики:

Ф.И.О.

М.П.

Дневник практики

Дата	Содержание деятельности

**Отзыв-характеристика руководителя практики
от принимающей организации**

Учреждение: _____.

Руководитель практики от профильной организации: _____

Ф.И.О. руководителя, должность

Ф.И.О. студента

группа

(подпись руководителя практики)

М.П.

Лист оценки руководителя практики от принимающей организации

Учреждение: _____.

Руководитель практики от профильной организации: _____

Ф.И.О. руководителя, должность

Ф.И.О. студента

группа

Код и название компетенции/компетенций	Содержание компетенции	Баллы		
		min	max	итоговый
<p>ПК-1 – способность создавать художественные произведения;</p> <p>ПК-2 – способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;</p> <p>ПК-3 – способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – принципы и подходы создания художественных произведений, простых и сложных объектов дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – методы анализа целевой аудитории проекта; – методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – методы работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; – компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна; – технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – приемы анализа результатов практической деятельности; – этапы работы над разработкой и 	10	20	

<p>информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;</p> <p>ПК-4 – способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.</p>	<p>реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере;</p> <ul style="list-style-type: none"> – основы экономического обоснования проекта; – приемы работы над созданием дизайн концепции; – основы постановки проектной цели и задач – способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – приемы согласования этапов и сроков проектирования продуктов дизайна различной сложности; – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений и сметы проекта; – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – технологические процессы изготовления дизайн продукции; – оформления отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна; – инструменты проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям. 			
	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) – применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; 	20	30	

	<ul style="list-style-type: none"> – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – анализировать результаты практической деятельности; – поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; – составлять смету дизайн проекта; – разрабатывать дизайн-концепцию; – корректно ставить цели и грамотно решать проектные задачи; – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна совместно с заказчиком; – использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов и смету проекта; – использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; 			
--	---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна; – использовать инструменты для проведения проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям. 			
	<ul style="list-style-type: none"> – Владеть: – приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности; – методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; – методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий; – способностью реализовывать дизайн-проекты – с учетом технологических свойств материалов; – инструментам презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики; – методами анализа результатов практической деятельности; – методикой поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере; – способами экономического обоснования проекта; 	20	30	

	<ul style="list-style-type: none"> – приемами работы над созданием дизайн-концепции; – способами постановки корректной цели и грамотного решения проектных задач; – способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта утвержденного с заказчиком); – приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере; – методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений и сметы проекта; – приемами делового общения в профессиональной сфере – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления; – приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики; – инструментарием проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям 			
	Итого	50	80	

**Замечания и рекомендации руководителя практики
от профильной организации**

(подпись руководителя практики)

М.П.

Лист оценки руководителя практики от кафедры

Подразделение: _____.

Руководитель практики от кафедры: _____

Ф.И.О. руководителя, должность

Ф.И.О. студента

группа

Код и название компетенции/компетенций	Содержание компетенции	Баллы		
		min	max	итоговый
<p>ПК-1 – способность создавать художественные произведения;</p> <p>ПК-2 – способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;</p> <p>ПК-3 – способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – принципы и подходы создания художественных произведений, простых и сложных объектов дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – методы анализа целевой аудитории проекта; – методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – методы работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; – компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна; – технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – приемы анализа результатов практической 	10	20	

<p>визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;</p> <p>ПК-4 – способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.</p>	<p>деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> – этапы работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере; – основы экономического обоснования проекта; – приемы работы над созданием дизайн концепции; – основы постановки проектной цели и задач – способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – приемы согласования этапов и сроков проектирования продуктов дизайна различной сложности; – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений и сметы проекта; – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – технологические процессы изготовления дизайн продукции; – оформления отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна; – инструменты проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям. 			
	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) – применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – проводить поиск, сбор и анализ 	20	30	

	<p>визуальной информации для создания продукта дизайна;</p> <ul style="list-style-type: none"> – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – анализировать результаты практической деятельности; – поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; – составлять смету дизайн проекта; – разрабатывать дизайн-концепцию; – корректно ставить цели и грамотно решать проектные задачи; – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна совместно с заказчиком; – использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов и смету проекта; – использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – применять информацию нормативных 			
--	---	--	--	--

	<p>документов при изготовлении продукта дизайна;</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна; – использовать инструменты для проведения проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям. 			
	<ul style="list-style-type: none"> – Владеть: – приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности; – методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; – методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий; – способностью реализовывать дизайн-проекты – с учетом технологических свойств материалов; – инструментам презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики; – методами анализа результатов практической деятельности; – методикой поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере; 	20	30	

	<ul style="list-style-type: none"> – способами экономического обоснована проекта; – приемами работы над созданием дизайн-концепции; – способами постановки корректной цели и грамотного решения проектных задач; – способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта утвержденного с заказчиком); – приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере; – методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений и сметы проекта; – приемами делового общения в профессиональной сфере – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления; – приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики; – инструментарием проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям 			
	Итого	50	80	

Замечания и рекомендации руководителя практики от кафедры

(подпись руководителя практики)
М.П.

План анализа аналогов проекта

Традиционно в качестве аналогового ряда в учебном процессе используется графическая или изобразительная информация в виде фотоматериалов, схем, чертежей и визуализации работ дизайнеров (художников), выбранных с учетом установленных критериев. Основными критериями отбора объектов для анализа являются их функциональные и эмоционально-эстетические характеристики.

Исследования и анализ выбранных аналогов проводятся в соответствии с разработанной методической схемой. Внимание студентов акцентируется на исследовании формирования и практической реализации будущего дизайн-концепта. Анализ проводится с использованием описательных и графических методик, составлением композиционных схем, построением ментальных карт и клаузур.

Основные позиции аналитической работы, которые применяются для анализа аналогов конкурентов и при проектировании собственного продукта графического дизайна.

1. В анализе аналогов необходимо сравнивать отечественные и зарубежные образцы, как и отечественных, так и зарубежных образцов должно быть не менее трех.

2. Когда, где и кто сделал (год, город или страна, имя автора или название организации).

3. Определение перечня ключевых слов:

- наименование объекта рекламы;
- наименование фирмы-производителя;
- анализ смыслового значения ключевых слов, их этимология (языковое происхождение);
- составление перечня слов-синонимов и родственных понятий;
- описание фонетико-звукового образа ключевых слов, слов-синонимов и родственных понятий.

4. Анализ назначения объекта, условий его применения (эксплуатации), способов и приемов использования:

- текстовое описание;
- несколько листов цветных клаузур формата А3.

5. Составление и описание предполагаемого «портрета» потребителя:

- ответить на вопрос: «зачем знать своего клиента?»;
- определить ядро целевой аудитории;
- демографические характеристики (пол, возраст, местожительства, национальность, религия, состав и жизненный цикл семьи и др.);
- ключевые ценности (материальные и духовные);
- психографические характеристики (активность, хобби, жизненная позиция, личностные характеристики и взгляды, интересы и предпочтения, модели поведения, др.);
- мотиваторы ЦА (комфорт, безопасность, престиж, общение, любопытство, выгода, авторитетность, здоровье);

– ключевые проблемы ЦА (финансовые, нехватка времени, жилищные, в работе, личностные, здоровье, страх за будущее и т.д.).

Когда речь идет о B2B рынке, то стандартные характеристики описания целевой аудитории бесполезны. Следует использовать специальные характеристики описания компаний, особое внимание следует уделить пониманию размера и платежеспособности бизнеса; требованиям к качеству сервиса и к уровню обслуживания; описанию основных мотиваторов покупки и ожиданий от покупки; пониманию круга лиц, которые принимают решение и влияют на выбор партнера.

6. Описание «среды жизни» дизайн объекта:

- текстовое описание;
- несколько листов цветных клаузур формата А3.

7. Составление перечня предметов (объектов), с которыми объект рекламы вступает во взаимодействие в процессе эксплуатации.

8. Составление перечня объектов-аналогов по функции, аналогов по форме природного и искусственного (технического) происхождения и выявление их специфических особенностей.

9. Выявление специфических существенных свойств и характеристик изделия:

- физико-механические свойства (деформационные, прочностные и др.);
- оптические свойства (взаимодействие со светом, матовость, зеркальность, отражение, поглощение, преломление и др.);
- акустические свойства (звукопроводность, звукопоглощение, звук материала (хруст, звон и т.д.) и др.);
- тактильные (осязаемые) свойства (мягкий, твердый, гладкий, фактурный, ворсистый и др.).

10. Определение особенностей структурно-морфологической организации объекта дизайна:

- строение формы и степень ее сложности;
- свойства формообразующих материалов;
- утилитарная значимость объекта графического дизайна;
- эстетическая значимость объекта графического дизайна;
- символическая значимость объекта графического дизайна.

11. Описание визуальных свойств графического объекта:

- вид, жанр, графический стиль;
- художественная техника (витраж, мозаика, фреска, роспись, офсет, шелкография, монотипия и т.д.) и используемые материалы (бумага (какая?), холст, картон (какой?), краски (какие?) и др.);
- применение декоративно прикладных элементов в оформлении;
- используемый сюжет и образы;
- пластика формы (геометрическая, скульптурная, органическая);
- объемно-пространственная и композиционная организация (формат, движение глаза, выстроена по горизонтали (вертикали, диагонали), центр композиционный и смысловой, композиционная доминанта и её роль, какой вид ритма применяется,

статичность, динамичность формы, симметрия, асимметрия, ритмическая организация, зрительная масса, масштабность формы по отношению к человеку, планы (первый, второй, третий) и др.);

- цвет (колорит, палитра, гамма, цвет, оттенок, вид цветовой гармонии, теплые, холодные, контрастные, нюансные, фон и названия цветов в палитре (охра, лимонно-желтый, краплак и т.д.), другие сочетания);

- психологическое воздействие цвета на потребителя изделия (диалог красок, цвета яркие, блеклые, звонкие, приглушенные, сочные, броские, спокойные, насыщенные, нежные, суровые, легкие, жгучие, веселые, бодрые, лирические, грустные, прозрачные, бледные, переход от света к тени, яркость, глубина цвета и др.);

- прочие приёмы передающие психологию (резкий (порывистый) мазок, четкий рисунок, яркое цветовое пятно, мозаичность, витражность, имитация гобелена, декоративность, светотеневая моделировка объема и т.д.).

12. Вывод по проведённому анализу одного аналога графического дизайна:

- проблематика и ключевые вопросы, которые решает автор (дизайнер, художник, архитектор).

- мастерство автора графического объекта (профессионально, мастерски, безусловно, безукоризненная передача... дизайнер (художник) сумел..., не сумел ...мы увидели...мы не увидели... и т.д.) этот пункт анализа является наиболее сложным, вы должны в полной мере проявить навыки художественной критики: знание профессиональной лексики, смелость мышления, отметить не только то, какие художественные приемы использует автор, но и насколько ему как мастеру удастся достичь главной проектной задачи – воздействие на целевую аудиторию с целью приобретения объекта графического дизайна.

13. Обобщенный вывод по всем аналогам с выявлением достоинств и недостатков исследуемых объектов.

14. На основе проведенного исследования сформулировать проблему, цель и задачи концепции проекта.

Разработка концепции проекта

В самом начале проработки будущего проекта дизайна разрабатывается его концепция. Дизайн-концепцию можно сравнить с кратким содержанием книги, которая дает общее понятие о том, как будет выглядеть готовый реализованный проект. Может включать в себя эскизы, фотопривязки, трехмерные изображения и тому подобное. С помощью концепции можно увидеть проект в целом без частных подробностей. Это своего рода, выбор направления, в котором следует двигаться дальше. После утверждения дизайн-концепции можно создавать рабочий проект.

В концепции отражаются цели и задачи, а также пути взаимодействия с целевой аудиторией, включающие желаемую реакцию и эмоцию. Именно на основе концепции составляются: логотип, рекламный слоган, графический стиль рекламных материалов, способ их подачи и прочее.

Разработка концепции – это дисциплинированный процесс, в котором используются различные проектные методы выработки идей. Для работы с проектными методами используют записи на доске, на листе ватмана формата А1, эскизирование на формате А3, построение ментальных карт, инфографику, схемы, склеивание объемного макета и др.

Этапы работы над концепцией:

1. После проведенного анализа аналогов и ситуации необходимо выявить (или проверить) проблему, которую будет решать ваш дизайн проект.

2. Проверка или постановка цели и задач. Четкие формулировки задач позволяют достичь результата при минимальных усилиях, потому что задачи обеспечивают надежный фундамент проекта.

3. Описание целевой аудитории. Четкое понимание целевой аудитории – ключевой фактор для дизайн-проекта. Не зная, к кому вы обращаетесь и для кого предназначены ваши услуги или товары, вы не сможете эффективно рекламировать и продать их. Продукт, созданный «для всех», может оказаться продуктом «для никого».

3.1. Выделение ядра целевой аудитории и составление портрета. Структуру анализа целевой аудитории смотреть в задании «анализ аналогов».

3.2. Составление карты эмпатии. Эмпатия – психологический термин, который отражает способность понимать чувства и настроения других людей. Это не просто эмоциональное сопереживание, а умение поставить себя на место другого и увидеть мир его глазами. Карта эмпатии – это метод исследования целевой аудитории. Главная задача карты эмпатии – составить подробный портрет идеального потребителя для конкретного продукта. Она позволяет визуализировать идеи и взглянуть на продукт глазами потребителя. Вы поймете, способен ли ваш товар решить его проблемы, ведь если это не так, никакая реклама и вложения не сделают предложение убедительным для покупателя. Подобная карта может быть составлена как для реально существующего товара или услуги, так и для идеи продукта. Карта эмпатии выполняется как графическая схема (коллаж, рисунки, тексты) на листе ватмана А1, в центре которой располагается пользователь, выбранный вами из целевой аудитории. Вокруг него – шесть блоков:

а) думаю и чувствую (Think and Feel)

- что человек знает о товаре/услуге/проблеме («продукте»);
- как он эмоционально относится к продукту;
- высказанные и невысказанные желания, связанные с продуктом;
- какие слова и поступки действительно трогают человека и оставляют след в его памяти;
- в каком эмоциональном настроении человек находится большую часть времени.

б) вижу (See)

- в какой среде живет человек;
- какая информация о продукте к нему поступает из внешних источников;
- какие проблемы, связанные с продуктом, встречаются в его жизни;
- какие конкурирующие предложения он видит.

в) слышу (Hear)

- кто является авторитетом, влияющим на мнение человека (родители, муж/жена, коллеги, соседи);

- в какой степени человек подвержен влиянию авторитета;
- какие медиа сознательно или подсознательно воздействуют на него;
- что он слышит ежедневно.

г) говорю и делаю (Say and Do)

- публичные высказывания потребителя о продукте (цитаты);
- источники и методы поиска информации о продукте;
- отношение к людям, уже купившим продукт;
- восприятие человека окружающими людьми, с которыми он говорит о

продукте.

д) болевые точки (Pain)

- с какими неудачами и разочарованиями сталкивался;
- «скользкие» темы, которые вызывают дискомфорт;
- существующие страхи, опасения, тревоги, которые могут стать причиной отказа потребителя от приобретения продукта;
- на какой риск он идет ради получения желаемого.

е) успехи и стремления (Gain)

- к какой цели человек стремится и чего хочет достичь в итоге;
- по какому критерию оценивает успех;
- какими методами пользуется, идя к намеченной цели;
- что в продукте может заинтересовать потребителя как инструмент достижения этой цели.

3.3. Как получить данные для карты эмпатии? В зависимости от продукта (товар, услуга, проект) используются разные методы сбора информации или их совокупность.

- Анализ профилей в социальных сетях дает возможность изучить, в каких группах состоит потребитель, какие мероприятия посещает, какими событиями интересуется. Эти данные полезны для заполнения блока «говорю и делаю».

- Если ваш товар уже существует на рынке можно использовать интернет-опросы на официальных сайтах продукта и опросы в социальных сетях.

- Хороший результат дает изучение специализированных форумов и интернет-сообществ, где люди общаются в неформальной манере. Из этих источников можно не только узнать официальные данные, но и понять эмоциональное отношение потребителя к продукту. То, что пишет сам человек, важно для заполнения блока «думаю и чувствую», а общая тематика, высказывания и настроение на форуме можно использовать для занесения информации в блок «слышу».

- Анализ медиасреды, в которой находится потребитель: наружная и телевизионная реклама, пресса и профессиональные издания, которые он получает. Это данные для заполнения блоков «вижу» и «слышу».

- Интервьюирование представителей целевой группы (блок «говорю и делаю»).

- В карту эмпатии обязательно внести личные наблюдения за потребителями и собственный опыт работы с ними. Иногда полезным будет наблюдение за успешными конкурентами и анализ полученной информации с адаптацией относительно собственной продукции.

В ходе исследований нужно изучить не только то, как потребители взаимодействуют с вашим продуктом, но и их отношение к той проблеме, которую этот товар решает.

4. Создание перечня необходимых действий. Что вы хотите от своих потребителей? Покупки товара или услуги? Распространения информации о вашей компании среди коллег и друзей? Установление устойчивых ассоциаций между продуктом и сферой жизнедеятельности? И т.д.

5. Определить главную эмоцию, который должен будет транслировать проект своей целевой аудитории. Составить карту эмоций вашего проекта.

6. Применение методов дизайн-проектирования для выработки концепции. Метод отражает повторяемость приемов и путей дизайнерской деятельности, в последствии становятся закономерности создания проектной модели правилами работы дизайнера.

6.1. Метод эвристической аналогии. Используются аналогичные решения, взятые из народного костюма или национальной одежды, инженерных решений, произведений архитектуры. Дизайнер сталкивается с интерпретацией творческого источника и превращает его путем трансформации в проектное решение.

6.2. Метод агрегатирования. Создание дизайн объекта путем объединения совокупности элементов, устанавливаемых в различном сочетании на общем основании. Для удобства сочленения комбинируемые элементы обладают полной взаимозаменяемостью по эксплуатационным показателям и присоединительным размерам.

6.3. Метод ассоциации. Он может дать наибольший эффект в том случае, если творческое воображение дизайнера обращается к разным идеям окружающей действительности, таким образом можно трансформировать любой мотив, фрагмент чего-то или источник целиком. Творческими источниками могут быть любые явления природы, события в обществе, предметы действительности, которые нас окружают. Ассоциации могут быть предметные, абстрактные, психологические, ирреальные.

6.4. Метод «вживания в роль». Осмысление задач проектирования с учетом прогнозируемой реакции потребителя. Строя модель потребителя, автор проекта должен понимать результат проектирования не просто как программирование духовно-практического поведения людей, но как двухстороннюю коммуникацию изделия или среды с равноправным адресатом художественного сообщения. Возможны два основных направления взаимодействия потребителя с окружением и объектом дизайна, которые формируются в процессе активного восприятия, выбора и оценки вещи. Первое обеспечивает человеку сохранение и, возможно, закрепление уже выработанного им индивидуального стиля деятельности в предметной среде и ее эмоционального отражения. Второе обеспечивает изменение в стиле индивидуальной деятельности в среде и формирование новых типов эмоционального и эстетического к ней отношения. Как правило, второе направление определяет более высокий созидательный порядок психологических структур деятельности, чем первое. Дизайнер, создавая новые вещи, закрепляет на новом уровне традиционные или строит новые формы организации предметной среды. Фактически происходят два процесса: преобразование мира дизайнером и изменение мира потребителем. Поэтому продуктивный диалог между дизайнером и потребителем происходит только при общности их направления.

6.5. Метод мозговой штурм (от англ. brain storming) – этот метод не предназначен для поиска правильных или неправильных решений, на этой стадии только подыскивается идея:

а) мозговой штурм действий, анализируются действия, которые можно предпринять для решения проектной задачи;

б) мозговой штурм слов, когда мы анализируем слова, подбираем синонимы, антонимы, рифмующиеся слова, подыскиваем метафоры, которые могут привести к новым решениям, слова записываются в столбик на листе ватмана;

в) мозговой штурм визуальный, для решения поставленной задачи делать эскизные наброски за очень ограниченное время, по таймеру.

6.6. Метод проективографии. Метод проектно-графической деятельности «построения различных вещей» на базе компьютерной техники, развивающий существующие учения «о фигурах, пропорциях и отображениях» (в частности, начертательную геометрию). Проективография – наукоемкий инструмент для достижения целей гармонизации в формотворчестве, в работе дизайнера, архитектора, инженера. Проективография сообщает творческой работе некоторое новое качество научного мышления, которое дается только специальными «проективными» методами преобразований в сочетании с привлечением комбинаторного мышления на основе перебора и изучения всех возможных перестановок пространственных элементов. Переход из трехмерного пространства в двухмерное, отображение на особым образом упорядоченном поле чертежа, дающее специфические метрические эффекты, является ключом расшифровки проектографических отображений, в «памяти» которых удерживаются многовариантные пространственные пластические решения формообразования.

6.7. Метод структурного моделирования. Свободная (непредубежденная) компоновка первичных модульных элементов в разнообразные по конфигурации и связям системы и структурные комплексы. Метод структурного моделирования используется при поисках и разработке гибких, открытых для развития систем, обладающих композиционной способностью «присоединяемости». Метод гармонично увязывает требования унификации при индустриальном производстве с возможностью индивидуализации отдельных композиционных решений и является гибким средством организации разнообразных предметно-пространственных образований.

6.8. Метод сценарного моделирования. Литературно-графическая форма раскрытия существа проектируемого объекта. Сценарий должен отражать будущее состояние системы, логическую последовательность ее формирования, развертывание шаг за шагом отдельных ситуаций (мизансцен). При этом в одних случаях значение имеет фактор времени и связь событий, составляющих интерес объекта; в других – качественное описание возможных вариантов обстановки и состояний среды; в третьих – параметры вероятной картины, полученной в результате прогнозирования, и т.д.

6.9. Метод сценарного моделирования обычно применяется:

а) до построения «дерева целей» для выявления возможных будущих состояний системы, чтобы правильно и точно сформулировать отдельные цели и подцели;

б) при разработке плана и программы для демонстрации отдельных проектных шагов, с помощью которых достигаются цели;

в) для эффективного выполнения решения, включенного в программу.

6.10. Метод случайностей и ассоциаций. Сознательное использование случайных находок, возникших при генерировании ассоциаций заданного объекта проектирования с различными признаками произвольно выбранных объектов – «синонимов» – для последующей наработки новых проектно-творческих идей.

6.11. Творческий метод. Закономерности создания художественных образов среды, структура организации профессионального мышления. В отличие от стиля воплощает закономерности построения самих архитектурных и средовых объектов и с этих позиций метод и стиль соотносятся как путь исканий и их итог. Творческий метод может быть авторским, принадлежать группе авторов, определенному времени, направлению и т.д.

6.12. Метод «сенектики». Проектная деятельность, сознательно использующая разного рода механизмы творчества, в основном различные типы аналогий, для целенаправленного ориентирования спонтанной активности мозга и нервной системы. Творческая активность в методе «сенектики» вызывается внутренними причинами или пробуждениями, основанными на необходимости самодвижения и самовыражения мысли или идеи, и возникает без внешних воздействий, самопроизвольно.

6.13. Метод футурология (в дизайне). Творческий метод, ориентированный на прогноз и поисковое проектирование с изображением свойств будущих объектов на языке зрительных образов. Аналогом работ по футурологии является понятие теории изобретательства «идеальный конечный результат», при формулировании которого условно снимаются любые ограничения технического или экономического порядка, а вопрос, как достичь этого результата, решается позже. При этом, чем на более отдаленное будущее ориентирована разработка, тем менее эффективными становятся строго логические методы работы, уступая место общекультурным соображениям и интуиции специалиста. Дизайнерская футурология не только прогнозирует реализуемые впоследствии формы и пути развития нашего предметно-пространственного окружения, но и необходима самому дизайну в качестве стимулятора и катализатора свежих проектных идей, так как отказываясь от проектирования «по прототипам», провоцирует и совершенствует неординарность мышления, умение ставить проблемы и моделировать любые ситуации. Жанры и виды дизайнерской футурологии – проекты утопии и антиутопии, проекты-предостережения, гипотезы, альтернативы, проекты-шутки и карикатуры как отдельных вещей и фрагментов среды, так и концепции жизнедеятельности. Предметом футурологических исследований может стать техническая возможность, свойства вещи, потребительские требования, структурно-морфологические характеристики, эксперименты в области формы, стиля, образа. Богатейшие возможности метода, как в сфере дизайнерского прогноза, так и в сфере художественных возможностей визуализации проекта, породили подлинный бум этого направления в 1960—1970-е годы (Футуродизайн, Бумажная архитектура).

6.14. «Штучный метод». Дизайнерское проектирование отдельных вещей или их небольших комплексов с целью создания уникальных объектов, образцов или разработки новых процессов. Проектная концепция и художественный принцип деятельности дизайнера в этом случае не всегда формулируются методически и не оформляются документально, однако это не означает, что их нет. Они явно или подспудно вынашиваются дизайнером фактически с момента получения заказа и до формирования предложения, находя свое определенное вербальное или визуальное выражение в техническом задании, в предпроектном анализе, в эскизном предложении и других проектных материалах. «Штучный» объект дизайнер разрабатывает в одиночку или с небольшим коллективом единомышленников, который решает проблемы координации действий и организации работ в непосредственном общении его членов.

6.15. Метод «ликвидация тупиковых ситуаций». Метод расширения области творческого поиска или выбора новых направлений решения проектной задачи в случае, если очевидная область не дала приемлемого результата. При «Ликвидация тупиковых ситуаций» проектировщик ориентируется на те участки пространства поиска, которые первоначально были исключены на основании ошибочных или утративших силу предположений о приемлемости возможных решений. При этом предполагается: использовать приемы уменьшения психологической инерции мышления и упорядочения перебора вариантов решения (например, метод контрольных «наводящих» вопросов); вести поиск новых взаимосвязей между частями имеющегося неудовлетворительного решения; переоценивать проектную ситуацию заменой слов, характеризующих затруднение, их синонимами; принимать условия, что проблема решена, и идти от последствий вновь к основной структуре; использовать методы аналогий; использовать случайности как подсказку для решения творческой задачи; делать «дикие», произвольные предложения; принимать правдоподобное, но заведомо неправильное решение и предлагать специалистам раскритиковать его; принимать невозможное решение и анализировать его; предлагать за ограниченное время как можно больше решений (при «мозговой атаке») и т.д.

6.17. Метод коллективного поиска идей. Метод решения актуальных проблем путем использования совместной работы группы специалистов; эффективная форма изобретательства, рационализаторства, проектирования. Коллективный поиск идей

предполагает целенаправленный, систематический сбор и обобщение сведений об основных аспектах проектной проблемы и поиск ее решения с учетом реальных требований, изначально сформулированных в виде постановки проблемы, принципиального обзора важнейшей информации о ней, указания возможных направлений поиска и связанных с ними частных подзадачах. Формы коллективного поиска идей – проектный семинар, «мозговая атака» и др.

6.18. Метод комбинаторики. Метод формообразования в дизайне, основанный на применении закономерностей разновариантного изменения пространственных конструктивных, функциональных и графических структур объекта, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов. Специфика комбинаторики близка к природному формообразованию, дает возможность многократно и по-разному использовать элементы дизайн-конструкций и имеет прямое отношение к унифицированному массовому производству. Благодаря комбинаторике мир окружающих нас форм не только бесконечно разнообразен, но и экономно устроен, т.к. многие из них есть производное от сочетаний одних и тех же элементов. Комбинаторика – это механизм, порождающий по определенным правилам богатство форм с заданными свойствами. В дизайнерском творчестве комбинаторику можно условно разделить на два направления – функционально-содержательное (собирающее из одинакового набора разных деталей индивидуальные приборы и изделия – мебельные гарнитуры, кухонные комбайны и т.д.) и формально-образное, использующее возможности комбинаторики для обогащения облика дизайн-объекта за счет вариаций цвета, группировки, орнаментации элементов целого, например, в графическом дизайне.

6.19. Метод «дельфы» (дельфийская техника) Индивидуальное анкетирование мнений экспертов с целью выявления преобладающего суждения специалистов, исключая прямые дебаты и позволяющее экспертам оценивать свои суждения с учетом ответов и доводов коллег. Метод «дельфы» реализует через обратные связи мнений системный подход к коллективному мышлению, «снимая» случайные влияния психологических факторов. Используется при сборе уникальных данных, затрагивающих профессиональные проблемы, при экспертизе, определении приоритетов и других действиях, требующих специальной квалификации.

7. Применение проектных принципов для выработки концепции:

- ритм и баланс;
- масштаб и масштабность;
- текстура;
- цвет;
- гештальт;
- иерархия подачи информации зрителю, движение глаза;
- модульность;
- сетка;
- паттерн.

8. Выработка и обоснование концепции с точки зрения:

- графического стиля;
- композиционного решения;
- цветового решения;
- шрифтового решения.

9. Подготовка вариантов эскизов для обсуждения концепции.

10. Выбор итоговой концепции для начала проектирования.



Управление культуры администрации города Екатеринбурга
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ЕКАТЕРИНБУРГСКАЯ АКАДЕМИЯ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА» (институт) (МБОУ ВО ЕАСИ)

Совместный рабочий график (план) проведения преддипломной практики
по направлению подготовки 05.03.01 Искусства и гуманитарные науки
направленность (профиль) подготовки: «Визуальные коммуникации» группы 423

Иванова Юлия Ивановна

в период с 20.04.2022 г. по 22.05.2022г.

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Вс
	Даты/Вид деятельности						
Апрель	01/	02/	03/	04//	05/	06/	07
	08/	09/	10/	11/	12/	13/	14
	15/	16/	17/	18/	19/	20/	21
	22/	23/	24/	25/	26/	27/	28
	29/	30/	31/	01/	02/	03/	04
	Май	5/	6/	7/	8/	9/	10/
12/		13/	14/	15/	16/	17/	18
19/		20/	21/	22/	23/	24/	25
26/		27/	28/	29/	30/		

КП – консультация с руководителем практики от учреждения-базы практики; КК – консультация с руководителем практики от кафедры; Д – оформление отчетной документации студентом

СОГЛАСОВАНО

Руководитель практики от кафедры

Ф.И.О.должность

подпись

«__» _____ 20__ г.

М.П.

СОГЛАСОВАНО

Руководитель практики от учреждения-базы практики

Ф.И.О. должность

подпись

«__» _____ 20__ г.

М.П.