

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ахьямова Инна Анатольевна

Должность: Ректор

Дата подписания: 12.01.2023 18:54:37

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

Руководитель ООП ВО

 У.П. Ефремова  
«02» сентября 2022 г.

## Программа производственной практики 1 (проектной)

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 производственной практики 1 (проектная) для студентов, обучающихся по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки. – Екатеринбург: Екатеринбургская академия современного искусства, 2022. 39 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;

Славина А.С. 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**

Производственная практика 1 (проектная) является формой практической подготовки обучающихся.

### **1.1. Цель практики:**

Актуализация и применение полученных теоретических, практических и научно-исследовательских знаний и умений в области визуальной информации и коммуникаций, в ситуации реального рабочего процесса, ознакомление с технологиями дизайна для создания художественного и дизайн продукта в различных учреждениях, преимущественно относящихся к муниципальной сфере культуры.

### **1.2. Задачи практики:**

1. Формирование у обучающихся представлений о специфике функционирования социокультурных учреждений города Екатеринбурга, а также иных организаций деятельность которых отражает профессиональное содержание и специфику направленности (профиля) «Визуальная информация и коммуникация в области культуры: дизайн объектов и систем» (то есть разработка и реализация объектов визуальной информации и коммуникации).

2. Формирование насмотренности как средства расширения кругозора, необходимого при разработке дизайн-проектов.

3. Развитие умений и навыков научно-исследовательской деятельности: сбора, обработки, анализа информации (в том числе визуальной), теоретических и эмпирических данных, необходимых для разработки проектов в области визуальных коммуникаций, визуальных искусств и различных областей дизайна.

4. Развитие навыков самостоятельной работы (над научным исследованием, дизайн-проектом, выставочным проектом или арт-проектом), в том числе в творческом коллективе, применяемые в том числе для выполнения в курсовой работе №1.

5. Развитие умений реализации творческого подхода при создании визуального продукта с учетом специфики социокультурного учреждения.

6. 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.

## **2. Вид, тип, форма и способ проведения практики**

**2.1. Вид практики:** производственная.

**2.2. Тип практики:** производственная 1 (проектная)

**2.3. Формы проведения практики**

- непрерывная (*выделенные недели в календарном учебном графике*);
- дискретная:

Сроки проведения учебной практики: в 4 семестре на 2 курсе.

#### 2.4.Способ проведения практики.

Производственная практика 1 (проектная) проводится в образовательной организации или учреждении культуры, а также в 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.

Профессиональных (ПК):

ПК-1 способность создавать художественные произведения;

ПК-2 способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем 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.

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<br>способность создавать художественные произведения  | Иметь представления о приемах создания простого художественного продукта в виде эскиза объекта визуальной информации | Уметь создавать простой художественный продукт в виде эскиза объекта визуальной информации       | Владеть способами и инструментами создания как простого, так и сложного художественного продукта (эскиза) объекта визуальной информации |
| ПК-2<br>способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать | Иметь представления:<br>– о методах поиска, сбора и анализа визуальной и текстовой информации по теме проекта        | Уметь:<br>– осуществлять поиск, сбор и анализ визуальную и текстовую информацию по теме проекта; | Владеть:<br>– методами поиска, сбора и анализа визуальной и текстовой информации по теме проекта;                                       |

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <p>дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере</p>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– о способах постановки целей и решения задач в рамках практики;</li> <li>– об особенностях разработки продукта дизайна как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>– о инструментах стандартного и специфического компьютерного программного обеспечения для создания дизайна объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>– о методах оформления отчётной документации по результатам практики;</li> <li>– о методах презентации результатов практической деятельности и приемах публичной защиты практики;</li> <li>– приемы анализа результатов практической деятельности</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– корректно ставить цели и грамотно решать задачи в рамках практики;</li> <li>– разрабатывать продукт дизайна как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>– применять инструменты стандартного и специфического компьютерного программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>– оформлять отчётную документацию по результатам практики;</li> <li>– презентовать результаты практической деятельности и публично защищать результаты практики;</li> <li>– анализировать результаты практической деятельности</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– методами постановки целей и решения задач в рамках практики;</li> <li>– приемами разработки дизайн-проекта самостоятельно или в составе творческой группы;</li> <li>– навыками работы с инструментами стандартного и специфического программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>– приемами оформления отчетной документации результатов практики;</li> <li>– приемами презентации результатов практической деятельности и методами публичного выступления и защиты;</li> <li>– методами анализа результатов практической деятельности</li> </ul> |
| <p>ПК-3<br/>способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и</p> | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– алгоритм составления проектного задания;</li> <li>– приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации в команде и с заказчиком с использованием</li> </ul>  | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– составлять проектное задание совместно с заказчиком;</li> <li>– выстраивать деловую коммуникацию в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;</li> </ul>   | <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– алгоритмом составления проектного задания;</li> <li>– методами выстраивания эффективной деловой коммуникации в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;</li> </ul>  |

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| коммуникации в социально-культурной сфере | профессиональной терминологии;<br>– основные этапы и сроки реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций;<br>– приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений | – встраиваться в различные этапы реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций, соблюдать поставленные сроки;<br>– грамотно обосновывать, согласовывать и утверждать с заказчиком дизайнерские решения | – базовыми методами работы по созданию объектов визуальной информацией и коммуникации, в частности соблюдать сроки реализации проекта;<br>– приемами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений |
|---|---|--|---|

#### 4. Место практики в структуре образовательной программы

Производственная практика 1 (проектная) относится к разделу Б2.О.02(П) учебного плана профиля «Визуальная информация и коммуникация в области культуры: дизайн объектов и систем». Производственная практика 1 (проектная) базируется на умениях и опыте деятельности, полученных в результате прохождения учебной практики (ознакомительной), является обязательной и представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на теоретическую и профессионально-практическую подготовку обучающихся.

Производственная практика 1 (проектная) концептуально связана с другими видами практик: производственной практикой 2 (проектной) и преддипломной, при изучении которых возможно использование результатов данного вида практики.

Также производственная практика 1 (проектная) опирается на результаты освоения таких дисциплин как: дизайн-проектирование, рисунок, введение в профильную деятельность, композиция, история и теория визуальных искусств, семиотика искусства.

#### 5. Объем практики

Объем учебной практики составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

#### 6. Содержание практики

| № | Этапы деятельности   | Содержание деятельности  | Количество часов |
|---|----------------------|--|------------------|
| 1 | Организационный этап | 1. Участие в установочной конференции:<br>– ознакомление с целями и задачами практики;<br>– ознакомление с содержанием заданий практики;<br>– ознакомление с формами и требованиями к отчетной документации;<br>– знакомство с руководителями практики от кафедры и от профильного учреждения; | 10               |

|              |                       |   |            |
|--------------|-----------------------|---|------------|
|              |                       | <p>– прохождение инструктажа по технике безопасности.</p> <p>2. Участие в составлении индивидуального плана прохождения практики.</p> <p>3. Консультации с руководителями практики по срокам и способам выполнения общего и индивидуального заданий.</p>  |            |
| 2            | Подготовительный этап | <p>1. Выполнение ознакомительных действий – знакомство с учреждением, выполнение задания №1. Составить технологический паспорт учреждения (организации).</p> <p>2. Начать заполнение дневника практики (приложение 3).</p> <p>3. Консультации с руководителем практики от учреждения, определение и согласование индивидуальных заданий практики.</p>   | 15         |
| 3            | Практический этап     | <p>Творческая разработка (индивидуальные задания):</p> <p>1. Осмыслить индивидуальное задание, получаемое в организации – месте прохождения производственной практики.</p> <p>2. Выполнение задания №2. Сбор и анализ аналогов по проекту (зарубежные и отечественные примеры), выявление их сильных и слабых сторон.</p> <p>3. Выполнение задания №3. Разработка дизайн-концепции проекта.</p> <p>4. Выполнение задания №4 Техническая разработка задания (при наличии).</p> | 58         |
| 4            | Аналитический этап    | <p>1. Оформление материалов отчета по результатам прохождения практики.</p> <p>2. Обсуждение отчета с руководителями практики, внесение корректировок в отчет.</p> <p>3. Подготовка к итоговой конференции (написание доклада и создание мультимедийной презентации).</p>   | 15         |
| 5            | Заключительный этап   | Участие в итоговой конференции по учебной практике, защита отчета с предоставлением доклада и презентации.  | 10         |
| <b>Итого</b> |                       |   | <b>108</b> |

### Задания на практику

**Задание 1.** Составить технологический паспорт учреждения (организации).

*Технологический паспорт составляется для характеристики учреждения (заказчика) и является отправной точкой для создания концепции продукта дизайна.*

*Технологический паспорт составляется по следующей схеме:*

1. Цели и задачи, стоящие перед организацией. Роль персонала, связанного с визуальными коммуникациями в достижении целей организации, его виды деятельности.

2. Перечень нормативной документации, регламентирующей деятельность организации и специалиста по визуальным коммуникациям (дизайнера).

3. Организационная структура учреждения (режим работы, соподчинение персонала, корпоративные связи и т.п.).

4. Целевая аудитория организации, ее особенности и влияние на реализацию проектов визуальной коммуникации и информации.

5. Анализ визуальных решений, реализуемые в организации (интерьер, сайт, фирменный стиль, рекламная концепция и т.п.) с позиции подачи визуальной информации, цветового решения, формообразования и др.

6. Описание проектов культурных практик, реализуемых в учреждениях за последние 2 года (название, время проведения, цели и задачи, технологии реализации, результаты, достоинства и недостатки).

7. Оценка степени участия организации в культурной жизни города, его позиционирование в городской среде, в том числе средствами дизайна (расположение, доступность для населения, связь с другими организациями, открытость к участию в проектах, перспективные проекты и т.д.).

**Задание 2.** Собрать и проанализировать аналоги по проекту (зарубежные и отечественные примеры), выявить их сильные и слабые стороны (приложение 7).

**Задание 3.** Разработать дизайн-концепцию проекта.

1. Определить цели, задачи проекта (выставочного проекта, дизайн проекта, арт-/-медиа проекта) учреждения культуры.

2. Описать дизайн-концепцию проекта.

**Дизайн-проект** – комплекс визуальных материалов и документов, разработанных в ходе проектных работ в соответствии с техническим заданием. В соответствии с реализуемыми в рамках учебной практики компетенциями и рабочими программами базовых и вариативных дисциплин профиля «Визуальные коммуникации», обучающиеся могут разрабатывать дизайн-проекты по следующим направлениям:

- аудиовизуальный образ туристического маршрута или объекта;
- айдентика и сенсорная уникальность городского события;
- проектирование брендбука (в рамках в курсовой работе №1);
- навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий;
- промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов.

**Арт-проект** – художественный проект, направленный на создание и презентацию серии авторских произведений (арт-объектов). Обучающийся выступает в роли художника и может реализовывать следующие виды искусства:

- цифровое искусство;
- медиа-арт;
- видео-арт;
- живопись;
- графика;



- скульптура;
- инсталляция.

**Выставочный проект** – проект, заключающийся в подготовки и реализации выставки (экспозиции). Обучающийся выступает в роли куратора и должен самостоятельно реализовать (или организовать) весь комплекс задач, связанных с выставочной деятельностью:

- кураторская идея, концепция выставки и подбор художников (и/или произведений);
- комплекс текстов;
- дизайн-сопровождение, в том числе – полиграфическое сопровождение проекта;
- монтаж и демонтаж выставки;
- открытие и продвижение (PR-сопровождение) выставки.

**Задание 4.** Техническая разработка задания (при наличии).

Описать процесс реализации проекта (арт, медиа, дизайн и прочее) и личное участие в рабочей группе.

## **7. Формы отчетности по практике**

### ***Формы отчетности:***

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

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

### **Структура отчета о прохождении учебной практики**

Отчет о прохождении производственной практики 1 (проектной) содержит следующие компоненты:

- 1) Титульный лист (приложение 1).
- 2) Содержание.
- 3) Цели и задачи практики.
- 4) Проектное задание на производственную практику 1 (проектную) (приложение 2).
- 5) Задание 1. Технологический паспорт учреждения.
- 6) Задание 2. Анализ аналогов проекта (приложение 7).
- 7) Задание 3. Дизайн-концепция проекта.
- 8) Задание 4. Техническая разработка проекта.
- 9) Итоги практики: 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 (см. п.3.2).

10) Список использованных источников (перечень учебной, научной, справочной литературы и ресурсов сети интернет).

11) Приложения (фотографии, схемы и т.п.).

12) Свод-график практики (приложение 8).

13) Дневник практики (приложение 3).

14) Оценочный лист от руководителя практики от профильной организации (приложение 5);

15) Оценочный лист от руководителя практики от кафедры (приложение 6).

16) Отзыв (характеристика) руководителя практики от профильной организации (приложение 4).

17) Благодарственные письма и иные документы, подтверждающие достижения студента во время прохождения практики, авторские публикации, рекомендации (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 производственной практики 1 (проектной), и завершается в последнюю неделю практики.

Презентация результатов производственной практики 1 (проектной) (защита отчёта) производится в конце последней недели практики или, по усмотрению кафедры, переносится.

**Дневник практики** необходимо расписать по датам результат 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, коммуникабельность практиканта и другие 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 производственную практику 1 (проектную). 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 производственной практики 1 (проектной). Обязательной является электронная презентация, сопровождающая доклад.

### 8. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся

#### 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 систем 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.

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

| Код компетенции      | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения ОП, шкалы оценивания   |  |   |
|----------------------|--|--|---|
|                      | Пороговый<br>55-70 баллов  | Базовый<br>71-85баллов   | Повышенный<br>86-100 баллов   |
| ПК-1<br>ПК-2<br>ПК-3 | <i>Имеет общее представление о:</i><br>–алгоритме составления проектного задания;<br>–основные приемы выстраивания деловой коммуникации в команде с использованием профессиональной терминологии;<br>–основных этапах и сроках реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций;<br>–некоторых методах поиска, сбора и анализа визуальной и текстовой | <i>Знает:</i><br>–алгоритм составления проектного задания;<br>–приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;<br>–основные этапы и сроки реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций; | <i>Имеет глубокие знания о:</i><br>–алгоритме составления проектного задания;<br>–технологиях выстраивания эффективной деловой коммуникации в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;<br>–этапах и сроках реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций; |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения ОП, шкалы оценивания   |   |   |
|-----------------|--|---|---|
|                 | Пороговый<br>55-70 баллов  | Базовый<br>71-85баллов  | Повышенный<br>86-100 баллов   |
|                 | <p>информации по теме проекта;</p> <p>–некоторых приемах постановки целей и решения задач в рамках практики;</p> <p>–создании простого художественного продукта в виде эскиза объекта визуальной информации;</p> <p>–некоторых приемах обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений;</p> <p>–особенностях разработки продукта дизайна под руководством преподавателя;</p> <p>–стандартных инструментах компьютерного программного обеспечения для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p>–основные методы оформления отчетной документации по результатам практики;</p> <p>–методах презентации результатов практической деятельности и приемах публичной защиты практики;</p> <p>–основных приемах анализа результатов практической деятельности;</p> | <p>–методы поиска, сбора и анализа визуальной и текстовой информации по теме проекта;</p> <p>–способы постановки целей и решения задач в рамках практики;</p> <p>–приемы создания простого художественного продукта в виде эскиза объекта визуальной информации;</p> <p>–приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений;</p> <p>–приемы разработки продукта дизайна самостоятельно и в составе творческой группы;</p> <p>–инструменты стандартного и специфического компьютерного программного обеспечения, используемого для создания дизайна объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p>–методы оформления отчетной документации по результатам практики;</p> | <p>–комплексных методах поиска, сбора и анализа визуальной и текстовой информации по теме проекта;</p> <p>–о способах постановки целей и решения задач в рамках практики;</p> <p>–особенности создания, как простого, так и сложного художественного продукта в виде эскиза объекта визуальной информации;</p> <p>–эффективных приемах обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений;</p> <p>–об особенностях разработки продукта дизайна как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</p> <p>–профессиональных инструментах стандартного и специфического компьютерного программного обеспечения, используемого для создания дизайна объектов визуальной информации,</p> |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения ОП, шкалы оценивания   |  |   |
|-----------------|--|--|---|
|                 | Пороговый<br>55-70 баллов  | Базовый<br>71-85баллов   | Повышенный<br>86-100 баллов   |
|                 |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>–методы презентации результатов практической деятельности и приемы публичной защиты практики;</li> <li>–приемы анализа результатов практической деятельности</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>идентификации и коммуникации;</li> <li>–методах оформления отчётной документации по результатам практики;</li> <li>–методах презентации результатов практической деятельности и приемах публичной защиты практики;</li> <li>–эффективных приемах анализа результатов практической деятельности</li> </ul>  |
|                 | <p><i>Умеет:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–составлять проектное задание совместно с заказчиком под контролем руководителя практики;</li> <li>–выстраивать деловую коммуникацию в команде и с заказчиком под контролем руководителя;</li> <li>–встраиваться в различные этапы реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций;</li> <li>–осуществлять поиск, сбор и анализ визуальную и текстовую информацию по теме проекта с помощью руководителя практики</li> <li>–ставить цели и грамотно решать задачи в рамках практики под контролем руководителя;</li> </ul> | <p><i>Умеет:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–составлять проектное задание совместно с заказчиком;</li> <li>–выстраивать деловую коммуникацию в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;</li> <li>–встраиваться в различные этапы реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций, соблюдать поставленные сроки;</li> <li>–осуществлять поиск, сбор и анализ визуальную и текстовую информацию по теме проекта;</li> <li>–ставить цели и грамотно решать</li> </ul> | <p><i>Умеет:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–грамотно составлять проектное задание совместно с заказчиком;</li> <li>–выстраивать эффективную деловую коммуникацию в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;</li> <li>–профессионально встраиваться в различные этапы реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций, соблюдать поставленные сроки;</li> <li>–самостоятельно осуществлять поиск, сбор и развернутый анализ визуальной и</li> </ul> |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения ОП, шкалы оценивания   |   |  |
|-----------------|--|---|--|
|                 | Пороговый<br>55-70 баллов  | Базовый<br>71-85баллов  | Повышенный<br>86-100 баллов  |
|                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>–создавать простой художественный продукт в виде эскиза объекта визуальной информации под руководством преподавателя;</li> <li>–обосновывать принимаемые дизайнерские решения и согласовывать с заказчиком</li> <li>–разрабатывать продукт дизайна под контролем руководителя;</li> <li>–применять инструменты стандартного компьютерного программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>–оформлять отчётную документацию по результатам практики с помощью руководителя;</li> <li>–презентовать результаты практической деятельности;</li> <li>–анализировать результаты практической деятельности с помощью руководителя</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>задачи в рамках практики;</li> <li>–создавать простой художественный продукт в виде эскиза объекта визуальной информации;</li> <li>–обосновывать, согласовывать и утверждать правильность принимаемых дизайнерских решений с заказчиком;</li> <li>–разрабатывать продукт дизайна как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>–применять инструменты стандартного и специфического компьютерного программного обеспечения для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>–оформлять отчётную документацию по результатам практики;</li> <li>–презентовать результаты практической деятельности и публично защищать результаты практики;</li> <li>– анализировать результаты</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>текстовой информации по теме проекта;</li> <li>–корректно ставить цели и грамотно решать задачи в рамках практики;</li> <li>–создавать, как простой, так и сложный художественный продукт в виде эскиза объекта визуальной информации;</li> <li>–грамотно обосновывать, согласовывать и утверждать с заказчиком дизайнерские решения;</li> <li>–разрабатывать продукт дизайна повышенной сложности как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>–профессионально применять инструменты стандартного и специфического компьютерного программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>–оформлять отчётную документацию по результатам практики;</li> </ul> |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения ОП, шкалы оценивания  |  |   |
|-----------------|---|--|---|
|                 | Пороговый<br>55-70 баллов   | Базовый<br>71-85баллов   | Повышенный<br>86-100 баллов   |
|                 |   | практической деятельности  | –презентовать результаты практической деятельности и использовать эффективные методы защиты результатов практики;<br>–анализировать результаты практической деятельности  |
|                 | <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–алгоритмом составления проектного задания;</li> <li>–некоторыми методами выстраивания деловой коммуникации в команде и с заказчиком;</li> <li>–базовыми методами работы по созданию объектов визуальной информацией и коммуникации, в частности соблюдать сроки реализации проекта;</li> <li>–некоторыми методами поиска и анализа визуальной и текстовой информации по теме проекта;</li> <li>–методами постановки целей и решения задач в рамках практики с помощью руководителя;</li> <li>–основными способами и инструментами создания простого художественного продукта (эскиза) объекта визуальной информации под контролем руководителя практики;</li> </ul> | <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–алгоритмом составления проектного задания;</li> <li>–основными методами выстраивания деловой коммуникации в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;</li> <li>–базовыми методами работы по созданию объектов визуальной информацией и коммуникации, в частности соблюдать сроки реализации проекта;</li> <li>–основными методами поиска и анализа визуальной и текстовой информации по теме проекта;</li> <li>–методами постановки целей и решения задач в рамках практики;</li> <li>–способами и инструментами создания, как</li> </ul> | <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–алгоритмом составления проектного задания;</li> <li>–методами выстраивания эффективной деловой коммуникации в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;</li> <li>–базовыми методами работы по созданию объектов визуальной информацией и коммуникации, в частности соблюдать сроки реализации проекта;</li> <li>–эффективными методами поиска и анализа визуальной и текстовой информации по теме проекта;</li> <li>– методами постановки целей и решения задач в рамках практики;</li> <li>–эффективными способами и</li> </ul> |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения ОП, шкалы оценивания  |   |   |
|-----------------|---|---|---|
|                 | Пороговый<br>55-70 баллов   | Базовый<br>71-85баллов  | Повышенный<br>86-100 баллов   |
|                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>–приемами ведения диалога для обоснования дизайнерских решений;</li> <li>–приемами разработки продукта дизайна в составе творческой группы;</li> <li>–инструментами стандартного программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>–приемами оформления отчетной документации результатов практики;</li> <li>–некоторыми инструментами презентации результатов и защиты практической деятельности;</li> <li>–некоторыми методами анализа результатов практической деятельности</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>простого, так и сложного художественного продукта (эскиза) объекта визуальной информации под контролем руководителя практики;</li> <li>–приемами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений</li> <li>–приемами разработки продукта дизайна самостоятельно или в составе творческой группы;</li> <li>–навыками работы с инструментами стандартного и специфического программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>–приемами оформления отчетной документации результатов практики.</li> <li>–приемами презентации результатов практической деятельности и методами публичного выступления и защиты;</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>инструментами создания, как простого, так и сложного художественного продукта (эскиза) объекта визуальной информации;</li> <li>–приемами ведения эффективного диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений</li> <li>–приемами разработки продукта дизайна повышенной сложности как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>–профессиональными навыками работы с инструментами стандартного и специфического программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>–приемами оформления отчетной документации результатов практики;</li> <li>–эффективными приемами презентации результатов, публичного выступления и</li> </ul> |



|                 |  |   |  |
|-----------------|--|---|--|
| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения ОП, шкалы оценивания |   |  |
|                 | Пороговый<br>55-70 баллов  | Базовый<br>71-85баллов  | Повышенный<br>86-100 баллов  |
|                 |  | –основными методами анализа результатов практической деятельности | защиты практической деятельности;<br>–методами анализа результатов практической деятельности |

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

**Контрольные вопросы:**

1. Особенности визуального представления учреждения, отражение его специфики.
2. Достоинства и недостатки визуальных решений сайта учреждения.
3. Специфика нормативной документации, регламентирующая деятельность организации и специалиста по визуальным коммуникациям.
4. Организационная структура учреждения, корпоративные связи, соподчиненность персонала.
5. Реализуемые проекты визуальных коммуникаций в учреждении: теория и практика (перечислись, описать плюсы и минусы, работа с аудиторией и т.д.).
6. Оригинальность и типичность визуальных решения предприятий.
7. Взаимосвязь культурного пространства городской среды и учреждения.
8. Характеристика методов анализа визуальной и текстовой информации.
9. Особенности делового общения в учреждении.
10. Этапы разработки и представления дизайн проекта.
11. Этапы разработки брендбука (по материалам курсовой работы № 1).
12. Этапы разработки и представления арт-проекта.
13. Выставочная деятельность и ее влияние на культуру жителей города.
14. Принципы проектирования визуальных коммуникаций, арт-объектов и др.
15. Методы ведения деловых переговоров в процессе создания и реализации художественного и дизайн проекта.
16. Основы тайм-менеджмента при разработке и реализации проекта.
17. Основные методы работы в команде: теория и практика.
18. Основные нормы делового этикета.
19. Инструменты стандартного и специфического программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
20. Методы, способы и этапы создания дизайн продукта.

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

Дифференцированный зачет по производственной практике 1 (проектной) проводится в виде итоговой конференции. Каждый студент представляет результаты прохождения практики в виде письменного отчета 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, оснащенная 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 профильной организации (5080 баллов) (Приложение 4) и оценки руководителя практики от кафедры (5080 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 |
| ПК-1 способность создавать художественные произведения; | Знать:<br>– алгоритм составления проектного задания;<br>– технологии выстраивания эффективной деловой коммуникации в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;<br>– этапы и сроки реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций;<br>– методы поиска, сбора и анализа визуальной и текстовой информации по теме проекта;<br>– способы постановки целей и решения задач в рамках практики;<br>– особенности создания, как простого, так и сложного художественного продукта в виде эскиза объекта визуальной информации;<br>– приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений; | 10    | 20  |

|  |   |    |    |
|--|---|----|----|
| <p>ПК-2 способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– особенности разработки продукта дизайна как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>– инструменты стандартного и специфического компьютерного программного обеспечения, используемого для создания дизайна объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>– методы оформления отчётной документации по результатам практики;</li> <li>– методы презентации результатов практической деятельности и приемах публичной защиты практики;</li> <li>– приемы анализа результатов практической деятельности</li> </ul>   |    |    |
| <p>ПК-3 – способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере</p>                       | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– составлять проектное задание совместно с заказчиком;</li> <li>– выстраивать деловую коммуникацию в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;</li> <li>– встраиваться в различные этапы реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций, соблюдать поставленные сроки;</li> <li>– осуществлять поиск, сбор и развернутый анализ визуальной и текстовой информации по теме проекта;</li> <li>– ставить цели и грамотно решать задачи в рамках практики;</li> <li>– создавать, как простой, так и сложный художественный продукт в виде эскиза объекта визуальной информации;</li> <li>– обосновывать, согласовывать и утверждать с заказчиком дизайнерские решения;</li> <li>– разрабатывать продукт дизайна как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>– применять инструменты стандартного и специфического компьютерного программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>– оформлять отчётную документацию по результатам практики;</li> <li>– презентовать результаты практической деятельности и публично защищать результаты практики;</li> <li>– анализировать результаты практической деятельности</li> </ul> | 20 | 30 |
|  | <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– алгоритмом составления проектного задания;</li> </ul>  | 20 | 30 |

|              |   |           |  |
|--------------|---|-----------|--|
|              | <ul style="list-style-type: none"> <li>– методами выстраивания деловой коммуникации в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;</li> <li>– базовыми методами работы по созданию объектов визуальной информацией и коммуникации, в частности соблюдать сроки реализации проекта;</li> <li>– методами поиска и анализа визуальной и текстовой информации по теме проекта;</li> <li>– методами постановки целей и решения задач в рамках практики;</li> <li>– способами и инструментами создания, как простого, так и сложного художественного продукта (эскиза) объекта визуальной информации;</li> <li>– приемами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений;</li> <li>– приемами разработки продукта дизайна как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>– навыками работы с инструментами стандартного и специфического программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>– приемами оформления отчетной документации результатов практики;</li> <li>– приемами презентации результатов, публичного выступления и защиты практической деятельности;</li> <li>– методами анализа результатов практической деятельности</li> </ul> |           |  |
| <b>Итого</b> | <b>50</b>   | <b>80</b> |  |

***Система оценивания защиты результатов прохождения практики***

| № | Вид           | Критерии оценки   | Баллы |     |
|---|---------------|---|-------|-----|
|   |               |   | min   | max |
| 1 | Устный доклад | <ul style="list-style-type: none"> <li>– полнота изложения;</li> <li>– грамотность изложения, владение материалом;</li> <li>– логичность и аргументированность выводов и обобщений;</li> <li>– понимание учебных и профессиональных проблем;</li> <li>– использование профессиональной и научной терминологии;</li> </ul> | 1     | 5   |

|              |                            |  |          |           |
|--------------|----------------------------|--|----------|-----------|
|              |                            | – раскрытие темы с использованием примеров   |          |           |
| 2            | Мультимедийная презентация | – соответствие требованиям к оформлению слайдов;<br>– наглядность, структурированность информации;<br>– компоновочное решение, гармония пропорций;<br>– информативность;<br>– целостность (смысл и объем текста на слайде);<br>– отсутствие дублирования текста выступления и текста на слайде;<br>– качество цветового оформления и наличие анимационных эффектов;<br>– оригинальность дизайн-решения;<br>– общая выразительность | 1        | 5         |
| 3            | Отчет                      | – соблюдение сроков сдачи;<br>– соответствие требованиям оформления;<br>– полнота и информативность изложения;<br>– грамотность изложения;<br>– логичность выводов и проведенного анализа;<br>– использование профессиональной и научной терминологии;<br>– соответствие содержания отчета выполненным заданиям.   | 2        | 5         |
| 4            | Ответы на вопросы          | – полнота и грамотность;<br>– развернутый ответ;<br>– логичность и аргументированность выводов;<br>– использование научной и профессиональной терминологии;<br>– ведение диалога, отстаивание собственной позиции.   | 1        | 5         |
| <b>Итого</b> |                            |  | <b>5</b> | <b>20</b> |

*Сводная таблица оценки результатов прохождения практики*

| №            | Вид оценки                                    | Баллы       |             |
|--------------|---|-------------|-------------|
|              |   | min         | max         |
| 1            | Оценка руководителя от профильной организации | 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          |
| <b>Итого</b> |   | <b>55</b>   | <b>100</b>  |

Итоговая оценка определяется по шкале оценивания результатов производственной практики 1 (проектной):

- 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, 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 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. Быстрова, Т. Ю. Вещь, форма, стиль: введение в философию дизайна / Т. Ю. Быстрова. М.–Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2018. 150 с.
2. Быстрова, Т. Ю. Сувенир: назначение и проектирование: монография / Т. Ю. Быстрова. Екатеринбург: Кабинетный ученый, ЕАСИ, 2018. 132 с.
3. Графический дизайн. Современные концепции: учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. 2-е изд., перераб. и доп. Москва: Издательство Юрайт, 2021. 119 с. // Юрайт: : электронно-библиотечная система. Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/454541>.
4. Дубровин, В. М. Основы изобразительного искусства: учебное пособие для вузов / В. М. Дубровин ; под научной редакцией В. В. Корешкова. 2-е изд. Москва : Издательство Юрайт, 2020. 360 с. // Юрайт: электронно-библиотечная система. Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/457017>
5. Запекина, Н. М. Технологии полиграфии: учебное пособие для вузов / Н. М. Запекина. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2021. 178 с. // Юрайт: : электронно-библиотечная система. Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/474923>.
6. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий: учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. Липецк: Липецкий ГПУ, 2018. 91 с. // Лань: электронно-библиотечная система. Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/115020>.
7. Маралов, В. Г. Психология саморазвития: учебник и практикум для вузов / В. Г. Маралов, Н. А. Низовских, М. А. Щукина. 2-е изд., испр. и доп. М.: Издательство

Юрайт, 2020.320 с. // Юрайт: : электронно-библиотечная система. Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/453067>.

8. Пашкова, И. В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии: учебное пособие для вузов / И. В. Пашкова. 2-е изд. М.: Издательство Юрайт, 2020. 179 с. // Юрайт: : электронно-библиотечная система. Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/457011>.

9. Петрушин, В. И. Психология художественного творчества: учебное пособие для вузов / В. И. Петрушин. М.: Издательство Юрайт, 2020. 180 с. // Юрайт: : электронно-библиотечная система. Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/454156>.

10. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. 2-е изд., испр. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2020. 208 с. // Юрайт: : электронно-библиотечная система. Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/454519>.

## **9.2. Дополнительная литература, интернет-ресурсы**

1. Босых, И. Б. Проектирование конкурентной упаковки: метод. пособие для преподавателя по дисциплине "Дизайн-проектирование" / И. Б. Босых ; МГБОУ ВПО "Урал. гос. архитектурно-худож. акад.". Екатеринбург: Архитектон, 2014. 55 с.

2. Грожан, Д. В. Справочник начинающего дизайнера / Д. В. Грожан. 5-е изд. Ростов-на-Дону: Феникс, 2010. – 318 с. Текст: непосредственный.

3. Дизайн выставок: [кн. На англ. Яз.]. – М.: РИП-холдинг, 2006. – 215

4. Желязны, Д. Говори на языке диаграмм = Say it with charts: пособие по визуал. Коммуникациям / Джин Желязны; пер. с англ. [А. Мучника, Ю. Корнилович]. 4-е изд. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2011. – 301 с.

5. Иттен, Иоханнес. Искусство формы: мой форкурс в Баухаузе и других шк.М. : Издатель Д. Аронов, 2008. – 135 с.

6. Лебедев, А. Ководство. 3-е изд., испр. и доп. М: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2011. 447 с.

7. 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 ; авт. вступ. Статьи К. Элам ; пер. с англ. А. Мороз. СПб.: Питер, 2012. 272 с.

8. Маклюэн, М. Война и мир в глобальной деревне = War and Peace in the Global Village / М. Маклюэн, К. Фиоре ; пер. с англ. И. Летберга. М. : АСТ : Астрель, 2012. 220 с.

9. Назаров, М. М. Визуальные образы в социальной и маркетинговой коммуникации: опыт междисциплинар. Исслед. / М. М. Назаров, М. А. Папантиму. М. 2009. 212 с.

10. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учебник / И. А. Розенсон. СПб.: Питер, 2010. 218 с. Текст: непосредственный.

11. Роуден, М. Корпоративная идентичность: создание успеш. Фирм. Стиля и визуал. Коммуникации в бизнесе = Identity : Transforming Performance Through Integrated Identity Management / Марк Роуден; [пер. с англ. Д. Скворцова, П. Тимофеева]. М. : Добрая книга, 2007. 295 с.

12. Роэм, Д. Визуальное мышление : как «продавать» свои идеи при помощи визуальных образов = The back of the napkin : Solving Problems and Selling Ideas with Pictures / Дэн Роэм ; пер. с англ. О. Медведь. М. : Манн, Иванов и Фербер : Эксмо, 2013. 285 с.

13. Роэм, Д. Визуальное мышление: Как «продавать» свои идеи при помощи визуальных образов = The back of the napkin: Solving Problems and Selling Ideas with Pictures : Solving Problems and Selling Ideas with Pictures / Д. Роэм; [пер. с англ. О. И. Медведь]. М. :

ЭКСМО, 2010. 350 с.

14. Рэнд, П. Дизайн: форма и хаос = Design form and chaos / Пол Рэнд ; [пер. с англ. И. Форонова]. М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. 237 с.

15. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль: руководство дизайнера = Logo design love: a Guide to Creating Iconic Brand Identities. СПб. : Питер, 2013. 202 с.

16. Элам, К. Графический дизайн. Принцип сетки / К. Элам. – СПб. : Питер, 2014. 119 с.

### **9.3 Интернет ресурсы:**

1. <http://e.lanbook.com/> [ЭБС «Лань»].
2. <http://www.biblio-online.ru/> [ЭБС «Юрайт»].
3. <http://elibrary.ru/> [НЭБ ELIBRARY.RU].
4. <http://infoculture.rsl.ru/> [НИЦ Информкультура (Научно-информационный центр по культуре и искусству)].
5. <http://www.gumer.info/> [Библиотека гуманитарные науки].
6. <http://www.rsl.ru> [Российская государственная библиотека].
7. <http://book.uraic.ru> [Библиотека им. В. Г. Белинского].
8. <http://www.gumfak.ru/> [Электронная гуманитарная библиотека].
9. <http://kak.ru> [Журнал по графическому дизайну].

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

Для осуществления производственной практики 1 (проектной) 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.

### **11.Описание материально-технической базы, необходимой для проведения практики**

Для осуществления производственной практики 1 (проектной) 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.

## **12. 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:

- рекомендуемой учебной нагрузки обучающегося (количество часов в день, неделю);
- необходимости создания технических условий для обучающегося с перечнем таких условий;
- необходимости сопровождения и (или) присутствия родителей (законных представителей) обучающегося во время проведения занятий;
- 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  
\_\_\_\_\_ У.П. Ефремова  
\_\_\_\_\_ 2023

**ОТЧЕТ ПО ПРАКТИКЕ**

Вид практики: производственная практика 1 (проектная)  
направление 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки  
направленность (профиль) подготовки  
«Визуальная информация и коммуникация в области культуры:  
дизайн объектов и систем»  
Сроки прохождения практики: 18.10.2022 – 30.04.2023

Студент гр. 223

\_\_\_\_\_

И.И. Иванова

Руководитель

\_\_\_\_\_

О.А. Цесевичене, канд.  
философских наук,  
доцент  
У.П. Ефремова, канд.  
исторических наук,  
доцент

Нормоконтролер

\_\_\_\_\_

Екатеринбург, 2023

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 производственную практику 1 (проектную) 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 | Собрать и проанализировать аналоги проекта         |      |            |
| 4 | Разработать дизайн-концепцию проекта               |      |            |
| 5 | Выполнить техническую разработку проекта           |      |            |
| 6 | Подвести итоги                                     |      |            |

Зав. кафедрой: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Руководитель практики от кафедры:

\_\_\_\_\_

Руководитель практики от учреждения – базы практики:

\_\_\_\_\_

М.П.



**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   | min | max | Баллы |
|--|--|-----|-----|-------|
| <p>ПК-1<br/>способность создавать художественные произведения;</p> <p>ПК-2<br/>способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации,</p> | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– алгоритм составления проектного задания;</li> <li>– технологии выстраивания эффективной деловой коммуникации в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;</li> <li>– этапы и сроки реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций;</li> <li>– методы поиска, сбора и анализа визуальной и текстовой информации по теме проекта;</li> <li>– способы постановки целей и решения задач в рамках практики;</li> <li>– особенности создания, как простого, так и сложного художественного продукта в виде эскиза объекта визуальной информации;</li> <li>– приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений;</li> <li>– особенности разработки продукта дизайна как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>– инструменты стандартного и специфического компьютерного программного обеспечения, используемого для создания дизайна объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>– методы оформления отчётной документации по результатам практики;</li> </ul> | 10  | 20  |       |

|   |   |    |    |  |
|---|---|----|----|--|
| идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– методы презентации результатов практической деятельности и приемах публичной защиты практики;</li> <li>– приемы анализа результатов практической деятельности</li> </ul>   |    |    |  |
| ПК-3 – способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– составлять проектное задание совместно с заказчиком;</li> <li>– выстраивать деловую коммуникацию в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;</li> <li>– встраиваться в различные этапы реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций, соблюдать поставленные сроки;</li> <li>– осуществлять поиск, сбор и развернутый анализ визуальной и текстовой информации по теме проекта;</li> <li>– ставить цели и грамотно решать задачи в рамках практики;</li> <li>– создавать, как простой, так и сложный художественный продукт в виде эскиза объекта визуальной информации;</li> <li>– обосновывать, согласовывать и утверждать с заказчиком дизайнерские решения;</li> <li>– разрабатывать продукт дизайна как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>– применять инструменты стандартного и специфического компьютерного программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>– оформлять отчетную документацию по результатам практики;</li> <li>– презентовать результаты практической деятельности и публично защищать результаты практики;</li> <li>– анализировать результаты практической деятельности</li> </ul> | 20 | 30 |  |
|   | <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– алгоритмом составления проектного задания;</li> <li>– методами выстраивания деловой коммуникации в команде и с заказчиком</li> </ul>   | 20 | 30 |  |

|  |   |           |           |  |
|--|---|-----------|-----------|--|
|  | <p>с использованием профессиональной терминологии;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– базовыми методами работы по созданию объектов визуальной информацией и коммуникации, в частности соблюдать сроки реализации проекта;</li> <li>– методами поиска и анализа визуальной и текстовой информации по теме проекта;</li> <li>– методами постановки целей и решения задач в рамках практики;</li> <li>– способами и инструментами создания, как простого, так и сложного художественного продукта (эскиза) объекта визуальной информации;</li> <li>– приемами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений;</li> <li>– приемами разработки продукта дизайна как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>– навыками работы с инструментами стандартного и специфического программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>– приемами оформления отчетной документации результатов практики;</li> <li>– приемами презентации результатов, публичного выступления и защиты практической деятельности;</li> <li>– методами анализа результатов практической деятельности</li> </ul> |           |           |  |
|  | <b>Итого</b>  | <b>50</b> | <b>80</b> |  |

**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   | min | max | Баллы |
|--|--|-----|-----|-------|
| ПК-1<br>способность создавать художественные произведения; | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– алгоритм составления проектного задания;</li> <li>– технологии выстраивания эффективной деловой коммуникации в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;</li> <li>– этапы и сроки реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций;</li> <li>– методы поиска, сбора и анализа визуальной и текстовой информации по теме проекта;</li> <li>– способы постановки целей и решения задач в рамках практики;</li> <li>– особенности создания, как простого, так и сложного художественного продукта в виде эскиза объекта визуальной информации;</li> <li>– приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений;</li> <li>– особенности разработки продукта дизайна как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>– инструменты стандартного и специфического компьютерного программного обеспечения, используемого для создания дизайна объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> </ul> | 10  | 20  |       |

|  |   |    |    |  |
|--|---|----|----|--|
| <p>ПК-2<br/>способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– методы оформления отчётной документации по результатам практики;</li> <li>– методы презентации результатов практической деятельности и приемах публичной защиты практики;</li> <li>– приемы анализа результатов практической деятельности</li> </ul>   |    |    |  |
| <p>ПК-3<br/>– способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере</p>                       | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– составлять проектное задание совместно с заказчиком;</li> <li>– выстраивать деловую коммуникацию в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;</li> <li>– встраиваться в различные этапы реализации проектов по созданию объектов визуальной информации и коммуникаций, соблюдать поставленные сроки;</li> <li>– осуществлять поиск, сбор и развернутый анализ визуальной и текстовой информации по теме проекта;</li> <li>– ставить цели и грамотно решать задачи в рамках практики;</li> <li>– создавать, как простой, так и сложный художественный продукт в виде эскиза объекта визуальной информации;</li> <li>– обосновывать, согласовывать и утверждать с заказчиком дизайнерские решения;</li> <li>– разрабатывать продукт дизайна как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>– применять инструменты стандартного и специфического компьютерного программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>– оформлять отчётную документацию по результатам практики;</li> <li>– презентовать результаты практической деятельности и публично защищать результаты практики;</li> <li>– анализировать результаты практической деятельности</li> </ul> | 20 | 30 |  |
|  | <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– алгоритмом составления проектного задания;</li> </ul>  | 20 | 30 |  |

|  |   |           |           |  |
|--|---|-----------|-----------|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– методами выстраивания деловой коммуникации в команде и с заказчиком с использованием профессиональной терминологии;</li> <li>– базовыми методами работы по созданию объектов визуальной информацией и коммуникации, в частности соблюдать сроки реализации проекта;</li> <li>– методами поиска и анализа визуальной и текстовой информации по теме проекта;</li> <li>– методами постановки целей и решения задач в рамках практики;</li> <li>– способами и инструментами создания, как простого, так и сложного художественного продукта (эскиза) объекта визуальной информации;</li> <li>– приемами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений;</li> <li>– приемами разработки продукта дизайна как самостоятельно, так и в составе творческой группы;</li> <li>– навыками работы с инструментами стандартного и специфического программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>– приемами оформления отчетной документации результатов практики;</li> <li>– приемами презентации результатов, публичного выступления и защиты практической деятельности;</li> <li>– методами анализа результатов практической деятельности</li> </ul> |           |           |  |
|  | <b>Итого</b>  | <b>50</b> | <b>80</b> |  |

**Замечания и рекомендации руководителя практики от кафедры**

---



---



---



---



---

(подпись руководителя практики)  
М.П.

### Примерный 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, безупречно, 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.



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

Совместный рабочий график (план) проведения производственной практики 1 (проектной)  
обучающегося по направлению подготовки 05.03.01 Искусства и гуманитарные науки  
направленность (профиль): «Визуальная информация и коммуникация  
в области культуры: дизайн объектов и систем», группа 223  
Ивановой Ирины Ивановны  
в период с 18.10.2022 г. по 30.04.2023 г.

|               | Пн                           | Вт  | Ср  | Чт  | Пт  | Сб  | Вс  |
|---------------|------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| <b>Ноябрь</b> | <b>Даты/Вид деятельности</b> |     |     |     |     |     |     |
|               | 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  |
|               | <b>Апрель</b>                | 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.