

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ахьямова Инна Анатольевна

Должность: Ректор

Дата подписания: 11.03.2022 23:50:05

Уникальный программный ключ:

82a7403979511441bcf64f6cec44750ff3a6f574

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

30 августа 2021 г.

Программа производственной практики 2 (проектной)

Направление подготовки: 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Профиль подготовки: Визуальная информация и коммуникация в области

культуры: дизайн объектов и систем

Квалификация выпускника – бакалавр

Форма обучения: очная

Екатеринбург

2021

Программа производственной практики 2 (проектной) для студентов, обучающихся по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки. Екатеринбург: Екатеринбургская академия современного искусства, 2021. 37 с.

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

Составители:

Дудина М.М., доцент кафедры актуальных культурных практик;

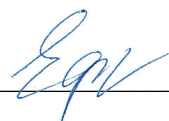
Ефремова У.П. доцент кафедры актуальных культурных практик;

Цесевичене О.А. доцент кафедры актуальных культурных практик.

Программа рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик

Протокол № 1 от 30.08.2021г.

И.о. зав. кафедрой _____



У.П. Ефремова

1. Цель и задачи практики

Производственная практика практики 2 (проектная) является формой практической подготовки обучающихся.

1.1 Цель практики:

Актуализация и применение полученных теоретических знаний и умений в области разработки объектов визуальной информации и коммуникации в различных областях дизайна в ситуации реального рабочего процесса.

1.2 Задачи производственной практики

1. Формирование у обучающихся знаний, умений и навыков, необходимых для успешной разработки и реализации проектов в различных сферах дизайна.

2. Формирование у обучающихся опыта работы в условиях производственной среды учреждения (организации) создании объектов визуальной информации и коммуникации совместно с заказчиком.

3. Формирование насмотренности как средства расширения кругозора, необходимого при разработке дизайн-проектов и отдельных объектов визуальной информации и коммуникации.

4. Развитие у обучающихся умений работать в творческом коллективе профильной организации для решения реальных проектных задач в сфере дизайна, художественных произведений и визуальных коммуникаций, применяемые, в том числе для выполнения в курсовой работе № 2.

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

6. Воспитание этических и нравственных норм, художественно-эстетического вкуса и стиля, уважительного отношения к культурному наследию при разработке и реализации дизайн-проектов.

Допускаются дополнительные задачи, которые обучающийся должен выполнить в период прохождения производственной практики. Дополнительные задачи определяются обучаемым совместно с руководителями практики в МБОУ ВО ЕАСИ и в учреждении.

2. Вид, тип, форма и способ проведения практики

2.1. Вид практики: производственная.

2.2. Тип практики: проектная.

2.3. Формы проведения практики:

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

Сроки проведения практики: в 6 семестре 3 курса.

2.4. Способ проведения практики

Стационарная практика 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, направленность (профиль) «Визуальная информация и коммуникация в области культуры: дизайн объектов и систем»:

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;

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)

<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>	<p>Знать: – 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;</p>	<p>Уметь: – 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,</p>	<p>Владеть: – 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</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – приемы анализа результатов практической деятельности 	<ul style="list-style-type: none"> идентификации и коммуникации; – презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – анализировать результаты практической деятельности 	<ul style="list-style-type: none"> 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
<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; – этапы и сроки проектирования продуктов дизайна различной сложности; – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – профессиональную терминологию в области разработки и 	<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; – использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовать профессиональную терминологию в 	<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); – приемами выстраивания принципов делового общения

	реализации арт, медиа и дизайн проектов; – приемы обоснования, согласования и утверждения заказчиком дизайнерских решений	проектной деятельности; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов	в профессиональной сфере; – методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений по проекту
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 дизайна; – технологические процессы изготовления дизайн продукции; – оформления отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна	Уметь: – 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	Владеть: – 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

4. Место производственной практики в структуре образовательной программы

Производственная практика 2 (проектная) относится к обязательной части блока 2 практика разделу Б2.О.03(П) учебного плана направленности (профиля) «Визуальная информация и коммуникация в области культуры: дизайн объектов и систем». Производственная практика 2 (проектная) (далее по тексту производственная практика) базируется на умениях и опыте деятельности, полученных в результате прохождения учебной практики (ознакомительной), производственной практики 1 (проектной), является обязательной и представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на теоретическую и профессионально-практическую подготовку обучающихся.

Производственная практика концептуально связана с другими видами практик, в частности она выступает базой для преддипломной практики, поскольку позволяет

получить (или актуализировать) и развить знания, умения и навыки, необходимые для разработки и реализации объектов визуальной информации и коммуникации (арт, медиа, дизайн проектов). Последние в данном случае должны опираться на специфику профессиональных компетенций и специальных знаний, обучающихся направленности (профиля) «Визуальная информация и коммуникация в области культуры: дизайн объектов и систем», и должны быть посвящены созданию объектов визуальной информации и коммуникации и художественному производству, связанному с визуальными искусствами.

Производственная практика во многом реализуется благодаря знаниям, умениям и способностям, полученным в результате изучения таких дисциплин, как история и теория дизайна, теория и практика коммуникаций, рисунок, графический дизайн, дизайн проектирование, технологический практикум по профилю, живопись, кураторство проектов, кураторство арт-проектов, дизайн сувенирной продукции, правовое регулирование в сфере культуры, курсовая работа 2.

7. Объем практики

Объем производственной практики составляет 4 зачетные единицы, 144 часов.

8. Содержание производственной практики

№	Этапы деятельности	Содержание деятельности	Количество часов
1	Организационный этап	<p>1. Участие в установочной конференции:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ознакомление с целями и задачами производственной практики; – ознакомление с содержанием заданий производственной практики; – ознакомление с формами отчетной документации по итогам производственной практики; – знакомство с руководителями производственной практики от кафедры и от профильного учреждения; – прохождение инструктажа по технике безопасности. <p>2. Участие в составлении индивидуального плана прохождения практики.</p> <p>3. Консультации с руководителями практики от кафедры по срокам и способам индивидуального задания.</p>	4
2	Подготовительный этап	<p>1. Консультации с руководителем практики от учреждения, определение и согласование технического задания практики.</p> <p>2. Осмысление задания, полученного в организации – месте прохождения практики.</p> <p>3. Начало заполнения дневника практики (приложение 3).</p>	40

		<p>4. Выполнение ознакомительных действий – знакомство с учреждением для выполнения задания №1. Описание объекта проектирования.</p> <p>5. Выполнение задания №2. Описание целевой аудитории проекта (выявление прямой и косвенной целевой аудитории, выявление особенностей и формулировка интересов целевой аудитории).</p> <p>6. Выполнение задания №3. Сбор и анализ аналогов по проекту (зарубежные и отечественные примеры), выявить их сильные и слабые стороны.</p>	
3	Технологический этап	<p>1. Осмысление выводов, полученных в результате подготовительного этапа при теоретической разработке проекта и приступить к созданию и реализации проекта.</p> <p>2. Выполнение задания №4. Описание концептуальных основ проекта (определить цели и задачи проекта. Разработать и описать концепцию проекта (выставочного проекта, дизайн проекта, арт-/медиа проекта) учреждения культуры. Представить цвето-графическое решение итогового эскиза по заданию.</p> <p>3. Выполнение задания №5. Выполнение технической разработки проекта.</p>	65
4	Аналитический этап	<p>1. Осмысление выполненной работы в предыдущих этапах практики выполнение задания № 6. Подведение итогов производственной практики.</p> <p>2. Оформление материалов отчета по результатам прохождения производственной практики.</p> <p>3. Обсуждение отчета с руководителями производственной практики, внесение корректировок в отчет.</p> <p>4. Подготовка к итоговой конференции (написание доклада и создание мультимедийной презентации).</p>	25
5	Заключительный этап	Участие в итоговой конференции по производственной практике 2 (проектной), защита отчета с предоставлением доклада и презентации.	10
Итого			144

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 визуальном пространстве, а также исторической и социокультурной основы проекта.

Задание 2. Описать целевую аудиторию проекта (выявление прямой и косвенной целевой аудитории, выявление особенностей и формулировка интересов целевой аудитории).

Задание 3. Собрать и проанализировать аналоги по проекту (зарубежные и отечественные примеры), выявить их сильные и слабые стороны (приложение 7).

Задание 4. Описать концептуальные основы проекта:

- определить цели 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.

Задание 5. Выполнить техническую разработку проекта.

Принять участие в рабочей группе проекта, выполнить часть технической разработки арт-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.

Для подтверждения выполненного задания необходимо прикрепить листы с иллюстрациями, демонстрирующие результат проектирования и конечный продукт.

Задание 6. Подвести итоги производственной 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.

7. Формы отчетности по производственной практике

Формы отчетности:

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

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

Структура отчета о прохождении производственной практики

Отчет о прохождении производственной практики 2 (проектной) содержит следующие компоненты:

- 1) Титульный лист (приложение 1).
- 2) Содержание.
- 3) Цели и задачи практики.

- 4) Техническое задание на производственную практику (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. Итоги производственной практики 2.
- 11) Список использованных источников (перечень учебной, научной, справочной литературы и ресурсов сети интернет).
- 12) Приложения (фотографии, эскизы и т. п.);
- 13) Дневник практики (приложение 3).
- 14) Совместный рабочий график (план) проведения производственной практики.
- 15) Отзыв (характеристика) руководителя практики от профильной организации (приложение 4).
- 16) Оценочный лист от руководителя практики от профильной организации (приложение 5).
- 17) Оценочный лист от руководителя практики от кафедры (приложение 6).
- 18) Благодарственные письма и иные документы, подтверждающие достижения студента во время 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, и завершается в последнюю неделю практики.

Презентация результатов производственной практики 2 (проектной) (защита отчёта) производится в конце последней недели практики или, по усмотрению кафедры, переносится на следующую за ней неделю.

Дневник практики необходимо расписать по датам итоги работы каждого дня выполнения практической работы на практике 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 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 производственной практики. Обязательным является электронная презентация, сопровождающая доклад.

8. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

Компетенция ПК-1 способность создавать художественные произведения;

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

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

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

1.2. 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	Имеет общие представления о: – состоянии отраслей креативных индустрий (проекты); – отдельных приемах выстраивания деловой коммуникации с использованием норм	Знает – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии); – основные приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;	Иметь глубокие знания о: – состоянии отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – комплексе приемов выстраивания эффективной деловой коммуникации с

	<p>и этики делового общения;</p> <p>–использовании профессиональной терминологии в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов;</p> <p>–способе составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;</p> <p>–этапах и сроках проектирования продуктов дизайна различной сложности;</p> <p>–основных методах анализа целевой аудитории проекта;</p> <p>–основных методах поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта;</p> <p>–об общих принципах разработки художественных произведений на основе культурного 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</p>	<p>–профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов;</p> <p>–способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;</p> <p>–этапы и сроки проектирования продуктов дизайна различной сложности;</p> <p>–методы анализа целевой аудитории проекта;</p> <p>–методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта;</p> <p>–принципы и подходы разработки художественных произведений, простых и сложных объектов дизайна для социально-культурной сферы, в 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,</p>	<p>использованием норм и этики делового общения;</p> <p>–профессиональной терминологии в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов;</p> <p>–способе составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;</p> <p>–этапах и сроках проектирования продуктов дизайна различной сложности;</p> <p>–методах анализа целевой аудитории проекта;</p> <p>– эффективных методах поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта;</p> <p>–приемах создания художественного замысла в проектной деятельности 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</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>предпочтений целевой аудитории;</p> <ul style="list-style-type: none"> –программном обеспечении, используемом в разработке объектов дизайна на низком уровне; –основных приемах обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений; –некоторых методах создания продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; –отдельные нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; –некоторых технологических свойствах материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; –отдельных технологических процессах изготовления дизайн продукции; –отдельных методах оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна; –основные приемы презентации и защиты дизайнерских 	<p>используемое в разработке объектов дизайна;</p> <ul style="list-style-type: none"> –приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений; –основные методы создания и реализации продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сфере; –основные технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; –основные нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; –основные технологические процессы изготовления дизайн продукции; –методы оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна; –приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; –приемы анализа результатов практической деятельности 	<p>предпочтений целевой аудитории;</p> <ul style="list-style-type: none"> –компьютерном программном обеспечении, используемом в разработке объектов дизайна; –комплексе приемов обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений; –методах создания и реализации продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; –технологических свойствах материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; –основные нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; –технологических процессах изготовления дизайн продукции; –комплексе методов оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна –комплексе эффективных приемов презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики;
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>решений по результатам практики; –приемы анализа результатов практической деятельности</p>		<p>–эффективных приемах анализа результатов практической деятельности</p>
<p>ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4</p>	<p>Умеет: –применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности с помощью руководителя практики; –использовать отдельные приемы выстраивания бесконфликтной коммуникации; –использовать основные профессиональные термины в проектной деятельности; –составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере под постоянным контролем руководителей; –формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна под контролем руководителя; –проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна под контролем руководителя; –проводить поиск, сбор и анализ визуальной</p>	<p>Умеет –применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; –использовать основные приемы выстраивания деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; –использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности –составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере без постоянного контроля со стороны руководителей; –формировать этапы и устанавливать сроки создания продукта дизайна без постоянного контроля руководителя; –проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; –проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна без постоянной помощи со стороны руководителей; –художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-</p>	<p>Умеет: –грамотно применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; –самостоятельно использовать комплекс приемов выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; –использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности на постоянной основе; –самостоятельно составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; –самостоятельно формировать этапы и устанавливать сроки создания продукта дизайна; –грамотно проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; –самостоятельно проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта</p>

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

	<p>контролем руководителя;</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать дизайн-продукты с учетом технологических свойств материалов под постоянным контролем руководителя; – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна с помощью руководителя; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления с помощью руководителя; – вести отчетную документацию по практике под контролем руководителя; – презентовать результаты практической деятельности в рамках защиты практики; – анализировать результаты практической деятельности 	<p>документов при изготовлении продукта дизайна под контролем руководителя;</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления под контролем руководителя; – оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления объектов дизайна; – презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – анализировать результаты практической деятельности 	<p>технологических свойств материалов;</p> <ul style="list-style-type: none"> – самостоятельно применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – грамотно и профессионально оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления объектов дизайна; – презентовать результаты практической деятельности и использовать эффективные методы защиты результатов практики; – анализировать результаты практической деятельности
<p>ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4</p>	<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 	<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 	<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;

	<p>профессиональной сфере;</p> <p>–ограниченным словарным запасом профессиональных терминов при разработке и реализации арт, медиа и дизайн проектов;</p> <p>–способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере на низком уровне;</p> <p>–отдельными способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта);</p> <p>–отдельными методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна;</p> <p>–отдельными методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна;</p> <p>–некоторыми приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета);</p>	<p>реализации арт, медиа и дизайн проектов;</p> <p>–способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;</p> <p>–основными способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта);</p> <p>–основными методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна;</p> <p>–основными методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна;</p> <p>–основными методами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета)</p> <p>–комплексом методов разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;</p> <p>–навыками работы в профессиональных</p>	<p>–профессиональным словарем при разработке и реализации арт, медиа и дизайн проектов;</p> <p>–способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;</p> <p>–системой приемов работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта);</p> <p>–комплексом эффективных методов анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна;</p> <p>–системой методов поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна;</p> <p>–системой методов создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета);</p> <p>–системой методов разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>–основными методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;</p> <p>–основными приёмами работы с инструментарием разработки дизайн-проектов с помощью профессиональных компьютерных программ;</p> <p>–отдельными приёмами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений по проекту;</p> <p>–основными способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и 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</p>	<p>компьютерных программах для создания продуктов дизайна;</p> <p>–основными методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений по проекту;</p> <p>–комплексом методов разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы;</p> <p>–способами реализации дизайн-проектов с учетом технологических свойств материалов;</p> <p>–основными приемами 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</p>	<p>учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;</p> <p>–комплексом методов технического воплощения художественного замысла в проектной деятельности с помощью профессиональных компьютерных технологий;</p> <p>–эффективными методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений по проекту;</p> <p>–системой методов разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы;</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>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>практической деятельности</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>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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

Контрольные вопросы:

1. Объект проектирования: общая характеристика.
2. Особенности делового общения в учреждении.
3. Этапы разработки и представления художественного продукта и дизайн-проекта.
4. Проектное задание: общая характеристика.
5. Принципы проектирования визуальных коммуникаций, арт-объектов и др.
6. Методы анализа целевой аудитории и аналогов проекта.
7. Методы разработки навигационных систем в условиях городской среды
8. Технология разработки навигационных систем в интерьерах общественных зданий.
9. Основы тайм-менеджмента при разработке дизайн-проекта.
10. Основные методы работы в команде: теория и практика.
11. Работа с заказчиком: этапы, приемы презентации дизайнерских решений.
12. Виды нормативных документов и способы работы с ними при технологическом процессе реализации художественного и дизайн-продукта.

13. Перечислите профессиональные навыки специалиста по визуальным коммуникациям (дизайнера)

14. Влияние дизайн/арт/ медиа и выставочных проектов на развитие эстетического, нравственного и художественного вкуса.

15. Насмотренность как средство расширения кругозора, необходимого при разработке объектов визуальной информации и коммуникации.

16. Сохранение культурного наследия с помощью дизайна.

17. Проанализируйте ведение делового общения с заказчиком в время практики. Обоснуйте выводы.

18. Охарактеризуйте этап работы над дизайн-проектом.

19. Методы работы над созданием и реализацией объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы (методы проектирования, анализа информации, работы в составе проектной группы, распределение обязанностей среди участников и др.).

20. Нормативные документы по изготовлению продукта дизайна.

21. Способы создания художественного и дизайн-продукта с учетом технологических процессов изготовления (ГОСТы, нормативные документы и др.).

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

Дифференцированный зачет по производственной практике 2 (проектной) 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 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 систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – 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 том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – профессиональное компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна; – приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений; – методы создания и реализации продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сфере; – технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – технологические процессы изготовления дизайн продукции; 	10	20

<p>ПК-3 способность разрабатывать совместно с заказчиком</p>	<ul style="list-style-type: none"> – методы оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна; – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – приемы анализа результатов практической деятельности 		
<p>проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – использовать приемы выстраивания деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; – формировать этапы и устанавливать сроки создания продукта дизайна; – проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов; – создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – создавать и реализовывать дизайн-продукты с учетом технологических свойств материалов; – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; 		
<p>ПК-4 способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере</p>	<ul style="list-style-type: none"> – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов; – создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – создавать и реализовывать дизайн-продукты с учетом технологических свойств материалов; – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; 	20	30

	<ul style="list-style-type: none"> – оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления объектов дизайна; – презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – анализировать результаты практической деятельности 		
	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способами применения знаний креативных индустрий в проектной деятельности; – приемами выстраивания делового общения в профессиональной сфере; – 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; – способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта); – методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – о методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; – методами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – методами 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 дизайнерских решений по проекту; – методами 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; 	20	30

	<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 объектов дизайна и прохождения практики; – современными инструментами презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики; – методами анализа результатов практической деятельности 		
Итого		50	80

Оценочные листы приведены в приложении 5 и 6.

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; – раскрытие темы с использованием примеров 	1	5
2	Мультимедийная презентация	<ul style="list-style-type: none"> – соответствие требованиям к оформлению; – 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; – логичность выводов и проведенного анализа; 	2	5

		– использование профессиональной и научной терминологии; – соответствие описания содержания отчета заданиям практики		
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 (<i>вычисляем среднее арифметическое оценок руководителей</i>)	$(50+50)/2$	$(80+80)/2$
3	Оценка защиты результатов практики	5	20
Итого		55	100

Итоговая оценка определяется по шкале оценивания результатов производственной практики:

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

1.6. 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 дальнейшей специализации студента, развитию необходимых способностей и умений. Характеристика заверяется руководителем практики от профильной организации и печатью организации.

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

10.1. Основная литература

1. 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>.
2. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика: учебное пособие для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. 2-е изд. Москва : Издательство Юрайт, 2020. URL: <https://urait.ru/bcode/456768>.
3. Болотова Т. Ф. Предметная среда в рисунке дизайнера. Натюрморт и его графические интерпретации: учебно-методическое пособие / Т. Ф. Болотова, В. Л. Ганзин, О. Н. Се-востьянова. Екатеринбург: УрГАХУ, 2019. 128 с. <https://e.lanbook.com/book/131241>.
4. Быстрова Т. Ю. Вещь, форма, стиль: введение в философию дизайна / Т. Ю. Быстрова. М.-Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2018. 150 с.
5. Графический дизайн. Современные концепции [Электронный ресурс] : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2021. 119 с. Режим доступа: www.biblio-online.ru/book/graficheskii-dizayn-sovremennye-konceptsii-444790.
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; Лань. 2018. 91 с. URL: <https://e.lanbook.com/book/115020>.
7. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учеб. пособие для академического бакалавриата. 2-е изд., испр. и доп. М.: Юрайт, 2021. 202 с.
8. Одегов Ю.Г. Эргономика: учебник и практикум для вузов. М.: Юрайт, 2019. Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/ergonomika-451199#page/2>.
9. Паранюшкин Р. В. Композиция. Теория и практика изобразительного искусства : учебное пособие . 6-е. Санкт-Петербург: Планета музыки, 2020. 100 с. // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/133859>.
10. Пашков И.В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии. 2-е изд. М.: Юрайт, 2019. Учебное пособие для вузов. Режим доступа: <https://biblio-online.ru/viewer/proektirovanie-proektirovanie-upakovki-i-malyh-form-poligrafii-457011#page/1>.
11. Положение об оформлении всех видов учебных и аттестационных работ. Екатеринбург: ЕАСИ, в текущей редакции.
12. Положение о порядке проведения практики обучающихся. Екатеринбург: ЕАСИ, в текущей редакции.
13. Феличи Дж. Типографика. Шрифт, верстка, дизайн. Спб.: БХВ-Петербург, 2018. 496 с.
14. 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. Москва : Издательство Юрайт, 2020. 208 с. URL: <https://urait.ru/bcode/454519>.

10.2. 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. Быстрова, Т. Ю. Сувенир: назначение и проектирование: монография / Т. Ю. Быстрова. Екатеринбург: Кабинетный ученый, ЕАСИ, 2018. 132 с.
3. Желязны, Дж. Говори на языке диаграмм = Sayitwithcharts: пособие по визуальным коммуникациям / Дж. Желязны. 4-е изд. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2011. 301 с.
4. Иттен, Иоханнес. Искусство формы : мой форкурс в Баухаузе и других шк.: [пер. с нем.] / Иоханнес Иттен. М.: Издатель Д. Аронов, 2008. 135 с.
5. Калмыкова, Н. В. Дизайн поверхности: композиция, пластика, графика, колористика: учебное пособие / Н. В. Калмыкова, И. А. Максимова. М.: Книжный дом «Университет», 2010. 153 с.
6. Клещев, О. И. Типографика и основы полиграфии: учебное пособие / О. И. Клещев ; Управление культуры Администрации г. Екатеринбурга (Екатеринбург), Екатеринбург. акад. соврем. искусства. Екатеринбург : Издательство ЕАСИ, 2014. 124 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. СПб.: Питер, 2012. 272 с.
8. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна. / Б. Мартин, Б. Ханнингтон. СПб.: Питер, 2014. 208 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 / Р. Ю. Овчинникова. М.: ЮНИТИ, 2010. 239 с.
12. 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. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://e.lanbook.com/reader/journalArticle/259179/#7>.
13. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна: учебник / И. А. Розенсон. СПб.: Питер, 2010. 218 с.
14. Роэм, Д. Визуальное мышление: Как «продавать» свои идеи при помощи визуальных образов = Thebackofthenapkin: SolvingProblemsandSellingIdeaswithPictures / Д. Роэм. М. : Манн, Иванов и Фербер : Эксмо, 2013. 285 с.
15. Рэнд, П. Дизайн: форма и хаос = Designformandchaos / П. Рэнд. М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. 237 с.
16. Управление проектом в сфере графического дизайна = А

graphicdesignprojectfromstarttofinish. / пер. с англ. Т. Мамедовой. М.: Альпина Паблишер, 2013. 219 с.

17. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль: руководство дизайнера = Logodesignlove: a GuidetoCreatingIconicBrandIdentities / Д. Эйри. СПб. : Питер, 2013. 202 с.

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

10.3 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].

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

Для осуществления производственной практики 2 (проектной) требуется ноутбук, оснащенный Windows и следующим программным обеспечением: Adobe Photoshop, Corel Draw или Adobe Illustrator, Adobe InDesign или Quark XPress, Adobe Acrobat, Microsoft Office, видео- и аудиопроигрыватели/редакторы, вьюверы 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 2 (проектной) требуется рабочее место (аудитория, кабинет, стол), ноутбук, оснащенный Windows и соответствующим дисциплине программным обеспечением: Adobe Photoshop, Corel Draw или Adobe Illustrator, Adobe InDesign или Quark XPress, Adobe Acrobat, Microsoft Office, видео- и аудиопроигрыватели/редакторы, вывереры 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
актуальных культурных
практик
_____ У.П. Ефремова
_____ 2022

ОТЧЕТ ПО ПРАКТИКЕ

Вид практики: производственная практика 2 (проектная)

Направление 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность (профиль): Визуальная информация и коммуникация в
области культуры: дизайн объектов и систем

Сроки прохождения практики: 18.10.2021-30.04.2022

Студент гр. 323

А.И. Иванов

Руководитель

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

Нормоконтролер

У.П. Ефремова,
канд. ист. наук,
доцент кафедры

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 производственную 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 ознакомиться с деятельностью учреждения		
2	Составить технологический паспорт учреждения		
3	Анализ целевой аудитории		
4			
5			

Зав. кафедрой: _____

Ф.И.О.

Руководитель практики от кафедры:

Ф.И.О.

Руководитель практики от учреждения – базы практики:

Ф.И.О.

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	Баллы		
		min	max	ИТОГОВЫЙ балл
<p>ПК-1 способность создавать художественные произведения</p> <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>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – 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 том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; 	10	20	

<p>ПК-3 способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере</p>	<ul style="list-style-type: none"> – профессиональное компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна; – приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений; – методы создания и реализации продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сфере; – технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – технологические процессы изготовления дизайн продукции; – методы оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна; – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – приемы анализа результатов практической деятельности 			
<p>ПК-4 способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – использовать приемы выстраивания деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; – формировать этапы и устанавливать сроки создания продукта дизайна; – проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; 	20	30	

	<ul style="list-style-type: none"> – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов; – создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – создавать и реализовывать дизайн-продукты с учетом технологических свойств материалов; – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления объектов дизайна; – презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – анализировать результаты практической деятельности 			
	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способами применения знаний креативных индустрий в проектной деятельности; – приемами выстраивания делового общения в профессиональной сфере; 	20	30	

	<ul style="list-style-type: none"> – 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; – способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта); – методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – о методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; – методами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – методами 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 дизайнерских решений по проекту; – методами 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; – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; 			
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления; – приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна и прохождения практики; – современными инструментами презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики; – методами анализа результатов практической деятельности 			
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 балл
<p>ПК-1 способность создавать художественные произведения</p> <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>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – 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 том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, 	10	20	

<p>ПК-3 способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере</p>	<p>идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;</p> <ul style="list-style-type: none"> – профессиональное компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна; – приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений; – методы создания и реализации продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сфере; – технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – технологические процессы изготовления дизайн продукции; – методы оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна; – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – приемы анализа результатов практической деятельности 			
<p>ПК-4 способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – использовать приемы выстраивания деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; – формировать этапы и устанавливать сроки создания продукта дизайна; 	20	30	

<p>социально-культурной сфере</p>	<ul style="list-style-type: none"> – проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов; – создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – создавать и реализовывать дизайн-продукты с учетом технологических свойств материалов; – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления объектов дизайна; – презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – анализировать результаты практической деятельности 			
	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способами применения знаний креативных индустрий в проектной деятельности; 	20	30	

	<ul style="list-style-type: none"> – приемами выстраивания делового общения в профессиональной сфере; – 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; – способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта); – методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – о методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; – методами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – методами 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 дизайнерских решений по проекту; – методами 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; – 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 объектов дизайна и прохождения практики; – современными инструментами презентации и защиты дизайн- проектов по результатам практики; – методами анализа результатов практической деятельности			
Итого		50	80	

Замечания и рекомендации руководителя практики от кафедры

(подпись руководителя практики)

М.П.

Пример плана 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 удается 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 2 (проектной)
по направлению подготовки 05.03.01 Искусства и гуманитарные науки
направленность (профиль) подготовки: «Визуальная информация и коммуникация в области культуры:
дизайн объектов и систем» группы 323
Иванова Юлия Ивановна
в период с 18.10.2021 г. по 30.04.2022 г.

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Вс
Май	Даты/Вид деятельности						
	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
	Июнь	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.