Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ахьямова Инна Анатольевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 18.06.2026 10:35:02
Уникальный программный ключ:
82a7403979511441bcf64f6cec44

Департамент культуры Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Кафедра прикладной информатики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины Б2.О.01(У)

УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА
(ознакомительная)

Направление подготовки
09.03.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль)
«Цифровое искусство»

Квалификация выпускника
Бакалавр

для обучающихся очной формы обучения

Екатеринбург
2024

Рабочая программа производственной практики (с изм. и доп.) составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 09.03.03 Прикладная информатика, утв. Приказом Минобрнауки России от 19.09.2017 № 922.

Разработчик (-и):
Старший преподаватель кафедры прикладной информатики Н.Ю. Сероштанова

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры прикладной информатики
протокол от 26.02.2026 № 07

Заведующий кафедрой Г.Т. Солдатова

Согласовано:
Заведующий Библиотечно-информационным центром С.П. Кожинова

Оглавление

1. Пояснительная записка 4
2. Вид, тип, форма и способ проведения практики 4
3. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики 4
4. Место практики в структуре образовательной программы 7
5. Объем практики 7
6. Содержание практики 7
7. Формы отчетности по практике 11
8. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся 12
9. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет, необходимых для проведения учебной практики (ознакомительной) 18
10. Перечень информационных технологий, используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости) 20
11. Описание материально-технической базы, необходимой для проведения практики 21
12. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья 21
13. Приложения 22

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Учебная практика (ознакомительная) является частью практической подготовки обучающихся.

Цель учебной практики: получение первичных профессиональных умений и навыков и закрепление на практике умений самопланирования, самоорганизации, самообразования и самоанализа деятельности посредством участия обучающихся в проектах, мероприятиях, деятельности учреждений города

Задачи практики:

1. Знакомство с учреждениями культуры города.
2. Знакомство с основными общегородскими проектами, а также проектами и мероприятиями учреждений сферы культуры города, а также с технологией их организации и проведения.
3. Изучение технического обеспечения площадок учреждений культуры.
4. Изучение современных арт объектов.
5. Формирование навыков самопланирования, самоорганизации, самообразования и самоанализа.
6. Формирование навыков по участию в разработке цифровых арт-объектов и ИТ-проектов.

2. Вид, тип, форма и способ организации практики

2.1. Вид практики: учебная.
2.2. Тип практики: учебная практика (ознакомительная).
2.3. Форма проведения практики: дискретная.

Сроки прохождения практики для студентов очной формы обучения: 1 курс, 2 семестр.

2.4. Способ проведения практики.

Учебная практика проводится в учреждениях и организациях культуры и спорта, расположенных на территории города Екатеринбурга и иных территорий.

3. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики

3.1. Практика направлена на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика:

ПК-1 – способность создавать изображения, видео и визуальные эффекты в компьютерной графике, трехмерные компьютерные сцены, осуществлять их анимацию и техническое сопровождение, создавать аранжировку музыкальных электронных произведений и разрабатывать художественно-конструкторские проекты.

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	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-1	ПК-1.1. Способен создавать изображения, видео и визуальные эффекты в компьютерной графике, трехмерные сцены, осуществлять их	**Знать:** – основы конструирования; – основы управления роботами; – базовую теорию автоматического управления;

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
	анимацию и техническое сопровождение	– основные понятия и основы электротехники; – основы работы платформы Arduino; – основы композиции, цвета и света; – основы компьютерной графики; – основные схемы освещения; – принципы работы с многослойными цифровыми изображениями; – технологии создания видео и визуальных эффектов в компьютерной графике; – программное обеспечение, используемое для создания изображений, видео и визуальных эффектов в компьютерной графике; – технологии интерактивных систем движения (захвата движения); – программное обеспечение, используемое в анимации объектов посредством интерактивных систем движения (захвата движения). **Уметь:** – создавать и использовать электронные и роботизированные устройства для создания объектов цифрового искусства; – разрабатывать художественно-технические решения для производства изображений, видео и визуального эффекта под конкретную задачу проекта в компьютерной графике; – оценивать сроки разработки изображений, видео и визуального эффекта в компьютерной графике; – выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства изображений, видео и визуального эффекта в компьютерной графике; – использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения и постановки задач на создание изображений, видео и визуальных эффектов в компьютерной графике; – применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания изображений, видео и

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		визуальных эффектов в компьютерной графике; **Владеть:** – реализацией проектов на основе использования электронных и роботизированных устройств для создания объектов цифрового искусства; – подбором примеров (референсов) и постановкой задач специалистам по работе над изображениями, видео и визуальным эффектом в компьютерной графике; – определением постановочных технических и технологических решений для выполнения поставленных задач проекта; – решением программных задач процесса создания проектов методом захвата движения объектов
	ПК-1.3. Способен разрабатывать художественно-конструкторские проекты	**Знать:** – технологию производства, принципы работы, требования, предъявляемые к разработке и оформлению художественно-конструкторской документации; – технические характеристики и свойства материалов; – основы эргономики, декоративного искусства; – технические характеристики материалов, применяемых в проектируемых конструкциях; – передовые технологии в области художественного проектирования рекламы. **Уметь:** – применять знания при оформлении предъявляемых заказчиком документов по рекламной продукции; создавать проекты в графике - плакаты и печатную продукцию по эскизам художников, оформлять выставочные стенды; – вести самостоятельно или в составе группы разработку художественно-конструкторских проектов; – обрабатывать информацию из различных источников по разработке и редактированию – художественно-конструкторских проектов эскизов выставок; – представлять материалы для разработки художественно-конструкторских проектов и осуществления выставок –

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		Владеть: – подготовкой по эскизам и чертежам деталей и узлов из различных материалов для макетно-модельного проектирования; – монтажом и сборкой художественно-декоративных экспонатов в выставочных залах; – разработкой художественно-конструкторских проектов

4. Место практики в структуре образовательной программы

Учебная практика является обязательным видом учебной работы обучающихся, входит в раздел Блок 2 «Практика. Обязательная часть» по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика.

Учебная практика (ознакомительная) связана с содержанием дисциплин «Введение в профильную деятельность», «Основы рисунка», «Основы композиции», «Основы схемотехники», «Информатика и программирование», а также искусствоведческих дисциплин. Наличие знаний, умений и опыта деятельности, приобретенных в результате прохождения данного вида практики, является необходимым условием для дальнейшего освоения образовательной программы и успешной профессиональной деятельности.

Результаты данного вида практики используются при изучении таких дисциплин «Социально-культурная деятельность», «Технологический практикум по профилю», «Цифровые технологии в медиаискусстве» и при прохождении производственной практики 1, производственной практики 2, преддипломной практики.

5. Объем практики

Объем учебной практики (ознакомительной) составляет 4 зачетные единицы, 144 часа, из них 140 часов практической подготовки.

6.Содержание практики

№	Вид деятельности	Содержание деятельности	Кол-во часов
1.	Организационные мероприятия	1. Участие в установочной конференции по практике 2. Знакомство с программой практики, ее целями и задачами. 3. Знакомство с основными и индивидуальными заданиями практики, формами отчетности (Приложения 1-4) 4. Знакомство с совместным графиком проведения учебной практики 1 5. Инструктаж по составлению индивидуального плана прохождения практики 6. Инструктаж по технике безопасности	2

№	Вид деятельности	Содержание деятельности	Кол-во часов
2.	Выполнение общих заданий практики	**Задание 1. Участие в экскурсиях** Участие в экскурсиях по учреждениям культуры не менее 5 мероприятий за время практики (спектакли, концерты, выставки, фестивали и др.) **Заполнение дневника практики** (Приложение 2) Приводится перечень посещенных мест и даты выхода	14
		Задание 2. **Характеристика двух учреждений** сферы культуры города**, в которых проводились экскурсии.** План характеристики: 1. Наименование учреждения (полное и сокращенное) 2. Адрес (индекс, город, улица, номер дома) 3. График работы 4. Телефон/факс, адрес электронной почты 5. Сайт 6. Ведомственная принадлежность 7. Руководитель учреждения (ФИО) 8. Структура учреждения (существующие отделы (управления) учреждения) 9. Руководители отделов(управлений) с которыми можно сотрудничать в проектной деятельности 10. Основной вид деятельности учреждения 11. Цель и задачи деятельности 12. Другие виды деятельности учреждения (которые интересны для сотрудничества в сфере цифрового искусства) 13. Целевая аудитория учреждения (возраст, гендерная принадлежность, интересы, образование и т.д.) 14. Техническая база учреждения культуры (описание используемой аппаратуры, программ, технологий) 15. Использование современных (каких) мультимедийных и цифровых технологий на площадке учреждения культуры 16. Сделать вывод, сформулировав предложение о совместной проектной деятельности с учреждением.	5

№	Вид деятельности	Содержание деятельности	Кол-во часов
7.	Выполнение индивидуальных заданий практики	**Задание 3. Участие в качестве волонтера** в общегородских проектах, а также в проектах, мероприятиях и текущей деятельности учреждений города на основании заявок и писем учреждений города. **Для обучающихся направленности (профиля) «Цифровое искусство» I курса очной формы обучения обязательно участие в трех городских мероприятиях:** - городском фестивале светового искусства «Не темно»; - городской фестиваль цифрового искусства; - городская акция «Ночь музеев». **Кроме того студенты обязательно принимают участие в мероприятиях академии:** - студенческая научно-практическая конференция кафедры Прикладной информатики «Информационные технологии в культуре и искусстве»; - Хакатон ЕАСИ; - день Искусства «Огни ЕАСИ»: видеоинсталляция на окна по ул. Культуры 3 - корпоративное мероприятие кафедры прикладной информатики по цифровому искусству. В отчете приводится полный перечень мероприятий, в которых обучающийся принимал участие в качестве волонтера, и количество отработанных на мероприятии часов.	60
		Характеристика мероприятий, в которых обучающийся принимал участие в качестве волонтера, с использованием ресурсов сети Интернет по плану: 1. Название мероприятия 2. Сайт мероприятия, или информация на сайте организатора, или аккаунтах в социальных сетях. 3. Дата, время и место проведения 4. Цель проведения 5. Содержание мероприятия 6. Организаторы (краткая характеристика) 7. Партнеры мероприятия и медиа поддержка 8. Целевая аудитория 9. Количество участников 10. Описать функции, которые выполнял, как волонтер и приобретённые компетенции 11. Обосновать качества, которые проявил для выполнения поставленных задач (коммуникабельность, толерантность, креативность, внимательность, мобильность, знание этикета и. т.д.) 12. Описать перспективы саморазвития (в чём нужно совершенствоваться дальше) Характеристика для каждого мероприятия пишется связным текстом.	5

№	Вид деятельности	Содержание деятельности	Кол-во часов
		Задание 4. Участие в разработке цифровых объектов искусства Каждый студент во время прохождения практики должен принять участие в создании 2-ух объектов искусства на фестиваль светового искусства «НЕ ТЕМНО» (декабрь) и городском фестивале цифрового искусства (март). План описания: 1. Описать деятельность по созданию объекта искусства План описания: 1. Название объекта искусства и место экспонирования. 2. Визуальное описание объекта искусства. 3. Авторы (ФИО). 4. Концепция объекта искусства (описать идею, которую вложили авторы в работу, визуальные образы или высказывания, которые авторы хотели донести до аудитории). 5. Описание целевой аудитории. 6. Характеристика направления (вида) современного цифрового искусства, в котором создан объекта искусства. 7. Способы раскрытия концепции (используемые материалы, использование современных (каких) мультимедийных и цифровых технологий, дизайнерские и инженерные, композиционные и колористические решения и др.) 8. Техническая база, используемая при создании объекта искусства (описание аппаратуры, программ, технологий) 9. Распределение обязанностей (ролей в команде) и характеристика собственной роли в команде и деятельности по созданию объекта искусства 10. Сделать вывод о проделанной работе с точки зрения развития объекта искусства и собственного профессионального развития в сфере цифрового искусства Описание деятельности по созданию объекта искусства пишется связным текстом	38

№	Вид деятельности	Содержание деятельности	Кол-во часов
		Задание 5. Характеристика 3-х цифровых объектов искусства, которые встретились во время ознакомительной практики в каком-либо учреждении культуры или мероприятии. План характеристики: 1. Название арт-объекта и место экспонирования 2. Визуальное описание объекта искусства 3. Автор (ФИО, возраст, место проживания), биография автора, направление (вид) современного искусства, в котором работает автор и были созданы работы, наиболее значимые проекты или яркие работы 4. Концепция объекта искусства (описать идею, которую вложил автор в работу, и визуальные образы или высказывания, которые автор хотел создать) 5. Целевая аудитория 6. Способы раскрытия концепции (используемые материалы, использование современных (каких) мультимедийных и цифровых технологий, дизайнерские и инженерные, композиционные и колористические решения и др.) 7. Техническая база, используемая при создании объекта искусства (описание аппаратуры, программ, технологий). Характеристика для каждого объекта искусства пишется связным текстом	4
4	Оформление отчетной документации	**Задание 6.** 1. Оформить дневник учебной практики 2. Оформить отчет по учебной практике 3. Провести самоанализ деятельности по итогам прохождения практики	10
5	Подготовка к итоговой конференции по практике	1. Подготовить доклад о прохождении учебной практики (4-5 стр.) 2. Подготовить презентацию к докладу (не более 10-15 слайдов) 3. Подготовиться к обсуждению вопросов на итоговой конференции	4
6	Участие в итоговой конференции	1. Выступление с докладом (время выступления 3-5 мин.) 2. Участие в обсуждении итоговых вопросов 3. Обсуждение с руководителем итогов прохождения практики	2
	ИТОГО:		**144**

7.Формы отчетности по практике

7.1. Формы отчетности:

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

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

7.2. Структура отчета о прохождении производственной практики

Отчет о прохождении практики содержит следующие компоненты:

1. Титульный лист

2. Содержание
3. Цели и задачи практики.
4. Задание 1. Участие в экскурсиях по учреждениям сферы культуры города (перечень учреждений и дата выхода на экскурсию, в виде нумерованного списка + приложенные билеты.
5. Задание 2. Характеристика 2х учреждений культуры по плану (для характеристики могут быть выбраны как учреждения, в которых была проведена экскурсия, так и учреждения, в которых обучающийся работал в качестве волонтера.
6. Задание 3. Участие в качестве волонтера и характеристика мероприятий, в которых обучающийся принимал участие в качестве волонтера, с использованием ресурсов сети Интернет.
7. Задание 4. Участие в разработке цифровых объектов искусств.
8. Задание 5. Характеристика трех цифровых объектов искусства, которые встретились во время ознакомительной практики в каком-либо учреждении культуры или мероприятии.
9. Самоанализ и самооценка результатов практики.
10. Список использованных источников (не менее 10)
11. Приложения

Приложения, включают:

- свод-график практики (приложение 4);
- дневник практики (приложение 5);
- отзыв-характеристика руководителя практики от профильной организации (приложение 6);
- лист оценки руководителя практики от учреждения – базы практики с печатью (приложение 7);
- лист оценки руководителя практики от кафедры (приложение 8, 9);
- прочие документы (фотографии с мероприятий и другие свидетельства активности студента в ходе учебной практики, благодарственные письма, подтверждающие достижения студента, и др.; документы должны быть представлены в цветной печати).

7.3. Общие требования к оформлению отчета

Отчет выполняется в соответствии с требованиями положения «Об оформлении всех видов учебных и аттестационных работ» МБОУ ВО ЕАСИ (в текущей редакции).

Работа над отчетом ведется планомерно, в течение всего периода учебной практики, и завершается в последнюю неделю практики.

Презентация результатов учебной практики (защита отчета) производится в конце последней недели практики или, по усмотрению кафедры, переносится на другую, более позднюю дату.

Дневник практики. Необходимо расписать по календарным датам результат работы каждого дня практики (приложение 4).

Оценочный лист руководителя практики от кафедры и лист самооценки (приложение 5, 6) учитываются при выставлении общей оценки за учебную практику.

Выступление на итоговой конференции с докладом и презентацией.

Доклад продолжительностью 5-7 минут включает рассказ практиканта об основных целях, задачах, этапах и результатах учебной практики. Обязательной является электронная презентация, сопровождающая доклад.

8. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

ПК-1 – способность создавать изображения, видео и визуальные эффекты в компьютерной графике, трехмерные компьютерные сцены, осуществлять их анимацию и техническое

сопровождение, создавать аранжировку музыкальных электронных произведений и разрабатывать художественно-конструкторские проекты.

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

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
ПК-1.1.	**Имеет представление:** об основах конструирования; основах управления роботами; о базовой теории автоматического управления; об основных понятиях и основах электротехники; об основах работы платформы Arduino; основах композиции, цвета и света; о технологиях интерактивных систем движения (захвата движения); о программном обеспечении, используемом в анимации объектов посредством интерактивных систем движения (захвата движения). **Умеет с помощью:** создавать и использовать электронные и роботизированные устройства для создания объектов цифрового искусства; эксплуатировать оборудование и аксессуары систем захвата движения; выполнять	**Знает:** основы конструирования; основы управления роботами; базовую теорию автоматического управления; основные понятия и основы электротехники; основы работы платформы Arduino; основы композиции, цвета и света; основы компьютерной графики; технологии интерактивных систем движения (захвата движения); программное обеспечение, используемое в анимации объектов посредством интерактивных систем движения (захвата движения). **Умеет самостоятельно:** создавать и использовать электронные и роботизированные устройства для создания объектов цифрового искусства; использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения и	**Имеет глубокие знания:** об основах конструирования; основах управления роботами; о базовой теории автоматического управления; об основных понятиях и основах электротехники; об основах работы платформы Arduino; основах композиции, цвета и света; о технологиях интерактивных систем движения (захвата движения); о программном обеспечении, используемом в анимации объектов посредством интерактивных систем движения (захвата движения). **Умеет самостоятельно, быстро и эффективно:** создавать и использовать электронные и роботизированные устройства для создания объектов цифрового искусства; разрабатывать художественно-

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	редактирование полученных цифровых данных; проводить технологическую интеграцию в рамках технологического решения проекта **Слабо владеет:** реализацией проектов на основе использования электронных и роботизированных устройств для создания объектов цифрового искусства; подбором примеров (референсов) и постановкой задач специалистам по работе над изображениями, видео и визуальным эффектом в компьютерной графике; определением постановочных технических и технологических решений для выполнения поставленных задач проекта; решением программных задач процесса создания проектов методом захвата движения объектов	постановки задач на создание изображений, видео и визуальных эффектов в компьютерной графике; эксплуатировать оборудование и аксессуары систем захвата движения; выполнять редактирование полученных цифровых данных; проводить технологическую интеграцию в рамках технологического решения проекта. **Владеет:** реализацией проектов на основе использования электронных и роботизированных устройств для создания объектов цифрового искусства; подбором примеров (референсов) и постановкой задач специалистам по работе над изображениями, видео и визуальным эффектом в компьютерной графике; выбором способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства изображений, видео и визуального эффекта в компьютерной графике; определением постановочных технических и технологических решений для выполнения	технические решения для производства изображений, видео и визуального эффекта под конкретную задачу проекта в компьютерной графике; эксплуатировать оборудование и аксессуары систем захвата движения; выполнять редактирование полученных цифровых данных; проводить технологическую интеграцию в рамках технологического решения проекта. **Уверенно владеет:** реализацией проектов на основе использования электронных и роботизированных устройств для создания объектов цифрового искусства; подбором примеров (референсов) и постановкой задач специалистам по работе над изображениями, видео и визуальным эффектом в компьютерной графике; определением постановочных технических и технологических решений для выполнения поставленных задач проекта; решением программных задач процесса создания проектов методом

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
		поставленных задач проекта; решением программных задач процесса создания проектов методом захвата движения объектов	захвата движения объектов
ПК1.3.	**Имеет представление:** о технологии производства, принципах работы, требованиях, предъявляемых к разработке и оформлению художественно-конструкторской документации; о технических характеристиках и свойствах материалов; об основах эргономики, декоративного искусства; о технических характеристиках материалов, применяемых в проектируемых конструкциях; о передовых технологиях в области художественного проектирования рекламы. **Умеет с помощью:** применять знания при оформлении предъявляемых заказчиком документов по рекламной продукции; создавать проекты в графике - плакаты и печатную продукцию по эскизам художников,	**Знает:** технологию производства, принципы работы, требования, предъявляемые к разработке и оформлению художественно-конструкторской документации; технические характеристики и свойства материалов; основы эргономики, декоративного искусства; технические характеристики материалов, применяемых в проектируемых конструкциях; передовые технологии в области художественного проектирования рекламы. **Умеет самостоятельно:** применять знания при оформлении предъявляемых заказчиком документов по рекламной продукции; создавать проекты в графике - плакаты и печатную продукцию по эскизам художников, оформлять выставочные стенды; вести самостоятельно	**Имеет глубокие знания:** о технологии производства, принципах работы, требованиях, предъявляемых к разработке и оформлению художественно-конструкторской документации; о технических характеристиках и свойствах материалов; об основах эргономики, декоративного искусства; о технических характеристиках материалов, применяемых в проектируемых конструкциях; о передовых технологиях в области художественного проектирования рекламы. **Умеет самостоятельно, быстро и эффективно:** применять знания при оформлении предъявляемых заказчиком документов по рекламной продукции; создавать проекты в графике -

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	оформлять выставочные стенды; вести самостоятельно или в составе группы разработку художественно-конструкторских проектов; обрабатывать информацию из различных источников по разработке и редактированию художественно-конструкторских проектов эскизов выставок; представлять материалы для разработки художественно-конструкторских проектов и осуществления выставок. **Слабо владеет:** подготовкой по эскизам и чертежам деталей и узлов из различных материалов для макетно-модельного проектирования; монтажом и сборкой художественно-декоративных экспонатов в выставочных залах; разработкой художественно-конструкторских проектов	или в составе группы разработку художественно-конструкторских проектов; обрабатывать информацию из различных источников по разработке и редактированию художественно-конструкторских проектов эскизов выставок; представлять материалы для разработки художественно-конструкторских проектов и осуществления выставок. **Владеет:** подготовкой по эскизам и чертежам деталей и узлов из различных материалов для макетно-модельного проектирования; монтажом и сборкой художественно-декоративных экспонатов в выставочных залах; разработкой художественно-конструкторских проектов	плакаты и печатную продукцию по эскизам художников, оформлять выставочные стенды; вести самостоятельно или в составе группы разработку художественно-конструкторских проектов; обрабатывать информацию из различных источников по разработке и редактированию художественно-конструкторских проектов эскизов выставок; представлять материалы для разработки художественно-конструкторских проектов и осуществления выставок. **Уверенно владеет:** подготовкой по эскизам и чертежам деталей и узлов из различных материалов для макетно-модельного проектирования; монтажом и сборкой художественно-декоративных экспонатов в выставочных залах; разработкой художественно-конструкторских проектов

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

Вопросы для обсуждения на итоговой конференции:

1. Приемы самопланирования, самоорганизации и самопознания для успешного прохождения практики.
2. Приемы саморегуляции и ситуации, предполагающие их применение.
3. Поиск информации в рамках прохождения практики и ее источники.
4. Планирование траектории профессионального развития после прохождения практики.
5. Основные культурные институты, действия которых обеспечивают взаимодействие между различными социальными, конфессиональными и культурными группами.
6. Анализ структуры и состава волонтерской группы и их влияние на работу.
7. Выстраивание первичной коммуникации в волонтерской группе: знакомство и адаптация.
8. Разрешение конфликтных ситуаций, поддержка, работа на достижение общей поставленной цели.
9. Толерантность и взаимоуважение. Работа с различными социальными группами.
10. Работа с аудиторией/посетителями: применяемые навыки и постановка задачи.
11. Приемы работы с информационными источниками.
12. Приемы работы с аудиторией при демонстрации объекта цифрового искусства.

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

Дифференцированный зачет по учебной практике (ознакомительной) 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 минут, последующее обсуждение – 5-10 минут.

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

8.5. Формирование итоговой оценки

Итоговая сумма баллов складывается из следующих показателей:

– оценка руководителя практики от кафедры (до 40 баллов) (приложение 5);

– самооценка прохождения учебной практики обучающимся (до 20 баллов) (приложение 6);

– оценка за защиту результатов прохождения практики на итоговой конференции (до 40 баллов).

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

Код и название компетенции	Содержание компетенции	Баллы	
		min	max
ПК-1 – способность создавать изображения, видео и визуальные эффекты в компьютерной графике, трехмерные	Способен создавать изображения, видео и визуальные эффекты в компьютерной графике, трехмерные сцены, осуществлять их анимацию и техническое сопровождение	20	30
	Способен разрабатывать художественно-конструкторские проекты	30	50

Код и название компетенции	Содержание компетенции	Баллы	
		min	max
компьютерные сцены, осуществлять их анимацию и техническое сопровождение, создавать аранжировку музыкальных электронных произведений и разрабатывать художественно-конструкторские проекты			
	Итого:	**50**	**80**

Система оценивания защиты результатов прохождения практики

№	Вид	Критерии оценки	Баллы	
			min	max
1	Устный доклад	– логичность изложения, степень свободы владения материалом; – обоснование результатов реализации проекта и его мониторинга; – способность к демонстрации собственной позиции	1	5
2	Мультимедийная презентация	– логика структурирования презентации; – соответствие требованиям к техническому оформлению презентации; – демонстрация уровня ИКТ-компетентности	1	5
3	Отчет	– владение инструментами исследования и постановки проблемы; – знание алгоритма и элементов проектной разработки; – демонстрация умения обобщать материал и делать выводы; – своевременное предъявление отчета, оформленного в соответствии с требованиями	1	5
4	Ответы на вопросы	– умение оппонировать, аргументировано отвечать на вопросы; – демонстрация мотивированной потребности в профессиональном развитии; – полнота и грамотность ответа, наличие культуры коммуникации	2	5
		Итого:	**5**	**20**

Сводная таблица оценки результатов прохождения практики

№	Вид оценки	Баллы	
		min	max
1	Оценка руководителя от кафедры	25	40
2	Самооценка прохождения учебной практики обучающимся	10	20
3	Оценка защиты результатов практики	20	40
	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».

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

9.1. Основная литература

1. Воронов, М. В. Автоматическое управление. Управление организационными системами. Цифровые платформы: учебник для вузов / М. В. Воронов, В. И. Пименов, И. А. Небаев. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 475 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19845-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/589867.

2. Городнова, А. А. Развитие информационного общества: учебник и практикум для вузов / А. А. Городнова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 294 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18716-8. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/584003.

3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 182 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18905-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/586107.

4. Проектирование информационных систем: учебник и практикум для вузов / Д. В. Чистов, П. П. Мельников, А. В. Золотарюк, Н. Б. Ничепорук. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 273 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-20361-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/583207.

5. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 215 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/586108.

6. Чекмарев, А. В. Управление цифровыми проектами и процессами: учебник для вузов / А. В. Чекмарев. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 424 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18522-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/586395.

9.2. Дополнительная литература, интернет-ресурсы

1. Гасумова, С. Е. Социальная информатика : учебник и практикум для вузов / С. Е. Гасумова. — 6-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 284 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11993-0. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/584415.

2. Гниденко, И. Г. Технологии и методы программирования: учебник для вузов / И. Г. Гниденко, Ф. Ф. Павлов, Д. Ю. Федоров. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 241 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18130-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/583784.

3. Грекул, В. И. Проектирование информационных систем: учебник и практикум для вузов / В. И. Грекул, Н. Л. Коровкина, Г. А. Левочкина. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 404 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19505-7. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/590554.

4. Загорулько, Ю. А. Искусственный интеллект. Инженерия знаний: учебное пособие для вузов / Ю. А. Загорулько, Г. Б. Загорулько. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 93 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07198-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/540987.

5. Зыков, С. В. Объектно-ориентированное программирование: учебник и практикум для вузов / С. В. Зыков. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 151 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16941-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/584131.

6. Казарин, О. В. Надежность и безопасность программного обеспечения: учебник для вузов / О. В. Казарин, И. Б. Шубинский. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 352 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19386-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/586060.

7. Казанский, А. А. Объектно-ориентированное программирование. Visual Basic : учебник для вузов / А. А. Казанский. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 295 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21383-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/584091.

8. Колкова, Н. И. Информационное обеспечение автоматизированных библиотечно-информационных систем (АБИС): учебник для вузов / Н. И. Колкова, И. Л. Скипор. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 355 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11098-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/566000.

9. Кудрина, Е. В. Основы алгоритмизации и программирования на языке C#: учебник для вузов / Е. В. Кудрина, М. В. Огнева. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 322 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09796-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/587031.

10. Морозова, О. А. Информационные технологии в государственном и муниципальном управлении: учебник для вузов / О. А. Морозова, В. В. Лосева, Л. И. Иванова. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 156 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18554-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/586356.

11. Огнева, М. В. Программирование на языке C++: практический курс: учебник для вузов / М. В. Огнева, Е. В. Кудрина, А. А. Казачкова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 342 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18949-0. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/585853.

12. Подбельский, В. В. Программирование. Базовый курс C#: учебник для вузов / В. В. Подбельский. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 369 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10616-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/598487.

13. Системы управления технологическими процессами и информационные технологии : учебное пособие для академического бакалавриата / В. В. Троценко, В. К. Федоров, А. И. Забудский, В. В. Комендантов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2021.

— 136 с. — (Бакалавр.Академический курс). — ISBN 978-5-534-09938-6. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://biblio-online.ru/bcode/438994.

14. Соколова, В. В. Вычислительная техника и информационные технологии. Разработка мобильных приложений: учебник для вузов / В. В. Соколова. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 160 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16302-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/561336.

15. Тузовский, А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений: учебник для вузов / А. Ф. Тузовский. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16300-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/561176.

16. Федоров, Д. Ю. Программирование на Python: учебное пособие для вузов / Д. Ю. Федоров. — 6-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 187 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19666-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/585806,.

17. Чекмарев, А. В. Управление цифровыми проектами и процессами: учебник для вузов / А. В. Чекмарев. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 424 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18522-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/586395.

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

1. Операционная система.
2. Пакет офисных программ.
3. Программа для чтения pdf файлов.
4. Антивирусная программа.
5. Браузер.
6. Программа для воспроизведения мультимедиа файлов.
7. Текстовый редактор (MSWord).
8. Редактор для создания мультимедийных презентаций (MSPowerPoint).

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

1. Учебная аудитория для защиты отчетов по практике, оснащенная мебелью для преподавателя (стол учительский, стул, трибуна) и мебелью для обучающихся (стол ученический – не менее 50 мест, стул ученический – не менее 50 мест), доской меловой, флипчартом, телевизором на передвижной стойке, компьютером, монитором, web-камерой, рециркулятором.

Аудитория приспособлена для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата, а также возможностью подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

13. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа практики 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 ответов на итоговой конференции по практике.

Приложение 1

ДЕПАРТАМЕНТ КУЛЬТУРЫ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ЕКАТЕРИНБУРГСКАЯ АКАДЕМИЯ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА» (институт)
(МБОУ ВО ЕАСИ)
Кафедра прикладной информатики

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ
Зав. кафедрой
_____ Г.Т. Солдатова
_____20___

ОТЧЕТ ПО ПРАКТИКЕ

вид практики: учебная практика (ознакомительная)
направление 09.03.03 Прикладная информатика
направленность (профиль) подготовки
«Цифровое искусство»
сроки прохождения практики: ___.202__ - __. 202__

Студент гр. _____ _____ И.О. Фамилия

Руководитель _____ И.О. Фамилия

Нормоконтролёр _____ И.О. Фамилия

Екатеринбург, 20__

Приложение 2

Самоанализ и самооценка результатов практики

В результате учебной практики я узнал(а): _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Практика позволила мне продемонстрировать следующие умения:_____

_____

_____

_____

_____

_____

Практика помогла мне развить такие личностные и профессиональные качества как: _____

_____

_____

_____

_____

_____

Сложности, которые возникли в ходе практики:_____

_____

_____

_____

_____

_____

Вывод по результатам прохождения практики:_____

_____

_____

_____

_____

_____

Предложения по организации практики: _____

_____

_____

_____

_____

_____

**самоанализ надо проводить, в том числе опираясь на содержание компетенций, см. таблицу «Лист оценки руководителя»*

Приложение 3

Содержание

Цель и задачи практики…….....	3
Задание №1. Участие в экскурсиях по учреждениям сферы культуры города	5
Задание №2. Характеристика 2х учреждений культуры по плану	
Задание №3. Участие в качестве волонтера и характеристика мероприятий	
Задание №4. Участие в разработке цифровых объектов искусства	
Задание №5. Характеристика трех цифровых объектов искусства	
Задание № 6. Самоанализ и самооценка результатов практики	
Список использованных источников…….	
Приложение 1. Свод-график практики……...	
Приложение 2. Дневник практики……..	
Приложение 3. Отзывы, оценочные листы …….....	
Приложение 4. Фотоматериалы……..	
Приложения 5. Другие документы……..	

Приложение 4

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

Свод-график прохождения учебной практики

Направление 09.03.03 Прикладная информатика,
Направленность (профиль): «Цифровое искусство»
Обучающегося Ф.И.О. _____ группы _____
в период с …… по …….. года

Даты/Вид деятельности	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Вс
апрель							
май							

Виды деятельности:
УК – установочная конференция
ИК – итоговая конференция
ПКМ – посещение культурных мероприятий (экскурсии, театры, выставки)
ВУ – волонтерское участие в мероприятиях (для первого курса)
РАО – участие в разработке арт-объекта
КРК – консультация с руководителем практики от кафедры
Д – оформление документации (написание отчёта)

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель практики от кафедры
_____
Ф.И.О., должность
_____ «___»_____ 20___г.
Подпись

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель практики от места практики_____
Ф.И.О., должность
_____ «___»_____ 20___г.
Подпись
МП

Приложение 5

Дневник практики

Дата	Содержание деятельности	Кол-во часов *(не более 4 часов в день)*	
		Волонтерская работа	**Другие виды деятельности**
	Участие в установочной конференции по практике		2
…			
..			
	Оформление отчетной документации		
…	Консультация с руководителем практики от кафедры		
	Участие в итоговой конференции		4
		60	**84**
	Итого	**144**	

Приложение 6

Лист оценки руководителя практики от кафедры

Учреждение: _____
Руководитель практики от кафедры (ФИО и должность): _____
Ф.И.О. студента_____группа_____

Код и название компетенции	**Содержание компетенции**	**Баллы**		
		min	**max**	**Оценка**
ПК-1 – способность создавать изображения, видео и визуальные эффекты в компьютерной графике, трехмерные компьютерные сцены, осуществлять их анимацию и техническое сопровождение, создавать аранжировку музыкальных электронных произведений и разрабатывать художественно-конструкторские проекты	Способен создавать изображения, видео и визуальные эффекты в компьютерной графике, трехмерные сцены, осуществлять их анимацию и техническое сопровождение	20	30	
	Способен разрабатывать художественно-конструкторские проекты	30	50	
	Итого:	**50**	**80**	

Замечания и рекомендации

_____
_____
_____
_____
_____

Подпись