Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ахьямова Инна Анатольевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 23.07.2025 11:05:54
Уникальный программный ключ:
82a7403979511441bcf64f6cec44[illegible]

Управление культуры Администрации города Екатеринбурга

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

**Кафедра актуальных культурных практик**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины Б2.О.04(Пд)

# ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА

Направление подготовки
**50.03.01 Искусства и гуманитарные науки**

Направленность (профиль)
**«Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем»**

Квалификация выпускника
Бакалавр

для обучающихся очной формы обучения

Екатеринбург
2024

Рабочая программа дисциплины составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, утв. Приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 № 532.

Разработчик(-и):

| | |
|---|---|
| кандидат исторических наук, доцент кафедры актуальных культурных практик | У.П. Ефремова |
| (должность, кафедра) | (И.О. Фамилия) |
| кандидат философских наук. доцент кафедры актуальных культурных практик | О.А. Цесевичене |
| (должность, кафедра) | (И.О. Фамилия) |

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик
протокол от 25.09.2024 № 2
(дата)

| | |
|---|---|
| Заведующий кафедрой | У.П. Ефремова |
| | (И.О. Фамилия) |

Согласовано:

| | |
|---|---|
| Заведующий Библиотечно-информационным центром | С.П. Кожинова |
| | (И.О. Фамилия) |

# 1. Пояснительная записка

## 1.1. Цель и задачи практики

Преддипломная практика является частью практической подготовки обучающихся.

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

**Задачи:**

– формирование системы знаний и умений, необходимых для выполнения самостоятельного творческого проекта на уровне квалифицированного бакалавра в различных сферах дизайна;

– развитие знаний, умений и навыков разработки и реализации проектов в различных сферах дизайна и визуальных коммуникаций;

– формирование опыта проектной работы в реальных производственных условиях конкретной практической области, связанной с разработкой проектов в различных сферах дизайна и визуальных коммуникаций;

– сбор материалов для выпускной квалификационной работы;

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

– развитие способностей профессиональной коммуникации при создании объектов дизайна и исполнения авторского надзора.

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

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

**2.1. Вид практики**: преддипломная.

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

Сроки прохождения практик для обучающихся очной формы обучения: 4 курс, 8 семестр.

**2.3. Способ проведения практики**

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

# 3. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики

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

ПК-1 – Способность создавать художественные произведения.

ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты 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** | | |
|---|---|---|---|
| ПК-1 | **Знать:**<br>– 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:**<br>– разрабатывать художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) | **Владеть:**<br>– приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) |
| ПК-2 | **Знать:**<br>– состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции);<br>– методы анализа целевой аудитории проекта;<br>– методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта;<br>– методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– методы работы над созданием и | **Уметь:**<br>– применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна;<br>– проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна;<br>– находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; | **Владеть:**<br>– способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна;<br>– методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна;<br>– методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и |

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | | |
|---|---|---|---|
| | реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы;<br>– компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна;<br>– технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>– приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики;<br>– приемы анализа результатов практической деятельности;<br>– этапы работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере;<br>– основы экономического обоснования проекта;<br>– приемы работы над созданием дизайн концепции;<br>– основы постановки проектной цели и задач | – создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы;<br>– использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации;<br>– учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>– презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики;<br>– анализировать результаты практической деятельности;<br>– поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;<br>– составлять смету дизайн проекта;<br>– разрабатывать дизайн-концепцию;<br>– корректно ставить цели и грамотно решать проектные задачи | предпочтений целевой аудитории;<br>– способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы;<br>– комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий;<br>– способностью реализовывать дизайн-проекты<br>– с учетом технологических свойств материалов;<br>– инструментам презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики;<br>– методами анализа результатов практической деятельности;<br>– методикой поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере;<br>– способами экономического обоснована проекта;<br>– приемами работы над созданием дизайн-концепции;<br>– способами постановки корректной цели и грамотного |

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | | |
|---|---|---|---|
| | | | решения проектных задач |
| ПК-3 | **Знать:**<br>– способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– приемы согласования этапов и сроков проектирования продуктов дизайна различной сложности;<br>– приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов;<br>– приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений и сметы проекта;<br>– приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения | **Уметь:**<br>– составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна совместно с заказчиком;<br>– использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности;<br>– обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов и смету проекта;<br>– использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения | **Владеть:**<br>– способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта, утвержденного с заказчиком);<br>– приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере;<br>– методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений и сметы проекта;<br>– приемами делового общения в профессиональной сфере |
| ПК-4 | **Знать:**<br>– нормативные документы по изготовлению продукта дизайна;<br>– технологические процессы изготовления дизайн продукции;<br>– оформления отчетной документации практики | **Уметь:**<br>– применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– создавать дизайн-продукты с учетом | **Владеть:**<br>– приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– способами создания дизайн-продуктов с |

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | | |
|---|---|---|---|
| | по результатам изготовления продуктов дизайна;<br>– инструменты проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям | технологических процессов изготовления;<br>– оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна;<br>– использовать инструменты для проведения проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям | учетом технологических процессов изготовления;<br>– приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики;<br>– инструментарием проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям |

## 4. Место практики в структуре образовательной программы

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

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

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

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

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

## 5. Объем практики

Объем преддипломной практики составляет 6 зачетных единиц, 216 часов, из них 216 часов практической подготовки.

## 6. Содержание практики

| № п/п | Этапы деятельности | Содержание деятельности | Количество часов |
|---|---|---|---|
| 1 | Организационный этап | 1. Участие в установочной конференции:<br>– ознакомление с целями и задачами практики;<br>– ознакомление с содержанием заданий практики;<br>– ознакомление с формами и требованиями к отчетной документации;<br>– знакомство с руководителями практики от кафедры и от профильного учреждения;<br>– прохождение инструктажа по технике безопасности.<br>2. Участие в составлении индивидуального плана прохождения практики.<br>3. Консультации с руководителями практики по срокам и способам выполнения общего и индивидуального заданий | 4 |
| 2 | Подготовительный этап | 1. Выполнение ознакомительных действий, выполнение задания №1: описать объекта проектирования.<br>2. Начать заполнение дневника практики (приложение 3).<br>3. Консультации с руководителем практики от учреждения, определение и согласование индивидуальных заданий практики | 40 |
| 3 | Технологический этап | 1. Выполнение задания №2: описать целевую аудиторию проекта (выявление особенностей и формулировка проблемы целевой аудитории).<br>2. Выполнение задания №3: собрать и проанализировать аналоги по проекту (зарубежные и отечественные примеры), выявить их сильные и слабые стороны (приложение 7).<br>3. Выполнение задания №4: разработать дизайн-концепцию проекта и описать ее в отчете по заданному алгоритму.<br>4. Выполнение задания №5: спроектировать и выполнить техническую разработку проекта по заданному алгоритму.<br>5. Выполнения задания № 6: разработать сметную и рабочую документацию (экономическое обоснование проекта). | 122 |

| № п/п | Этапы деятельности | Содержание деятельности | Количество часов |
|---|---|---|---|
| | | 6. Выполнение задания № 7: создать визуальное представление проекта (презентация).<br>7. Выполнение задания № 8: сформулировать итоги практики | |
| 4 | Аналитический этап | 1. Оформление материалов отчета по результатам прохождения практики.<br>2. Обсуждение отчета с руководителями практики, внесение корректировок в отчет.<br>3. Подготовка к итоговой конференции (написание доклада и создание мультимедийной презентации) | 40 |
| 5 | Заключительный этап | Участие в итоговой конференции по преддипломной практике, защита отчета с предоставлением доклада и презентации | 10 |
| | | **Итого:** | **216** |

## Задания на практику

**Задание 1.** Описать объект проектирования.

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

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

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

**Задание 4.** Разработать дизайн-концепцию проекта.

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

**Задание 5.** Спроектировать и выполнить техническую разработку проекта.

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

– сделать вывод о соответствии концепции и итогового варианта разработки проекта.

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

**Задание 7.** Создать визуальное представление проекта (презентация).

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

**Задание 8.** Сформулировать итоги практики.

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

## 7. Формы отчетности по практике

### 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 учебной практики

Отчет о прохождении практики содержит следующие компоненты:

1) Титульный лист (приложение 2).
2) Содержание.
3) Цели и задачи практики.
4) Проектное задание преддипломной практики (приложение 3).
5) Задание 1. Объект проектирования.
6) Задание 2. Целевая аудитории проекта.
7) Задание 3. Анализ аналогов проекта.
8) Задание 4. Концептуальные основы проекта.
9) Задание 5. Техническая разработка проекта.
10) Задание 6. Сметная документация.
11) Задание 7. Визуальное представление проекта.
12) Задание 8. Итоги преддипломной практики.
13) Список использованных источников (перечень учебной, научной, справочной литературы и ресурсов сети интернет).
14) Приложения (фотографии, рисунки, графики, таблицы и т.п.).
15) Дневник практики (приложение 4).
16) Совместный рабочий график (план) проведения преддипломной практики (приложение 10).
17) Отзыв (характеристика) руководителя практики от профильной организации (приложение 5).
18) Оценочный лист от руководителя практики от профильной организации (приложение 6).
19) Оценочный лист от руководителя практики от кафедры (приложение 7).

20) Благодарственные письма и иные документы, подтверждающие достижения студента во время практики, авторские публикации, рекомендации (при наличии).

21) Акт о внедрении (при наличии).

### 7.3. Общие требования к оформлению отчета

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

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

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

**Дневник практики.** Необходимо расписать по датам план и итог работы каждого дня практики в течение всего периода прохождения практики (приложение 4).

**Отзыв-характеристика** руководителя практики от профильной организации (приложение 5) заполняется руководителем принимающей (профильной) организации, который оценивает профессиональные качества практиканта, качество выполненной им работы за время прохождения практики, степени выполнения требований программы практики. Руководитель оценивает ответственность, самостоятельность, трудовую дисциплину и другие профессионально значимые личностные качества, и компетенции, проявленные практикантом. Руководитель может описать как достоинства, так и недостатки работы практиканта. Отзыв-характеристика может содержать рекомендации по дальнейшей специализации студента, развитию необходимых способностей и умений. Характеристика заверяется руководителем практики от профильной организации и печатью организации.

**Оценочные листы** руководителей практики от профильной организации и от кафедры (приложение 6, 7) учитываются при выставлении общей оценки за учебную практику. Они заверяются подписями и печатью соответствующей организации. Руководители, ориентируясь на предложенную шкалу оценки, определяют уровень сформированности компетенций практиканта.

**Выступление на итоговой конференции с докладом и презентацией**

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

## 8. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

### 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

ПК-1 – Способность создавать художественные произведения.

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

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

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

Профессиональные компетенции формируются на следующих этапах: пороговый, базовый, повышенный.

### 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 профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания | | |
|---|---|---|---|
| | **Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов** | **Базовый (хорошо) 71-85 баллов** | **Повышенный (отлично) 86-100 баллов** |
| ПК-1 | **Имеет представление:**<br>– о принципах и подходах создания художественных произведений, простых и сложных объектов дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) | **Знает:**<br>– 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) | **Имеет глубокие знания:**<br>– о принципах и подходах создания художественных произведений, простых и сложных объектов дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) |
| | **Умеет:**<br>– с помощью разрабатывать художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) | **Умеет:**<br>– разрабатывать художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) | **Умеет:**<br>– эффективно разрабатывать художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) |
| | **Владеет:**<br>– основными приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) | **Владеет:**<br>– приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) | **Владеет:**<br>– различными приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета) |
| ПК-2 | **Имеет представление:**<br>– о состоянии отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции);<br>– о методах анализа целевой аудитории проекта; | **Знает:**<br>– состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции);<br>– методы анализа целевой аудитории проекта; | **Имеет глубокие знания:**<br>– о состоянии отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции);<br>– о методах анализа целевой аудитории проекта; |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания | | |
|---|---|---|---|
| | **Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов** | **Базовый (хорошо) 71-85 баллов** | **Повышенный (отлично) 86-100 баллов** |
| | – о методах поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта;<br>– о методах разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– о методах работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы;<br>– о компьютерном программном обеспечении, используемом при разработке объектов дизайна;<br>– о приемах работы над созданием дизайн концепции;<br>– об основах постановки проектной цели и задач;<br>– о технологических свойствах материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>– о приемах презентации и защиты | – методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта;<br>– методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– методы работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы;<br>– компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна;<br>– приемы работы над созданием дизайн концепции;<br>– основы постановки проектной цели и задач;<br>– технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; | – о методах поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта;<br>– о методах разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– о методах работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы;<br>– о компьютерном программном обеспечении, используемом при разработке объектов дизайна;<br>– о приемах работы над созданием дизайн концепции;<br>– об основах постановки проектной цели и задач;<br>– о технологических свойствах материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>– о приемах презентации и защиты дизайнерских решений |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания | | |
|---|---|---|---|
| | **Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов** | **Базовый (хорошо) 71-85 баллов** | **Повышенный (отлично) 86-100 баллов** |
| | дизайнерских решений по результатам практики;<br>– о приемах анализа результатов практической деятельности;<br>– об этапах работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере;<br>– об основах экономического обоснования проекта | – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики;<br>– приемы анализа результатов практической деятельности;<br>– этапы работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере;<br>– основы экономического обоснования проекта | по результатам практики;<br>– о приемах анализа результатов практической деятельности;<br>– об этапах работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере;<br>– об основах экономического обоснования проекта |
| | **Умеет:**<br>– с помощью применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– с помощью проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна;<br>– с помощью проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна;<br>– с помощью находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– с помощью создавать и реализовывать | **Умеет:**<br>– применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна;<br>– проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна;<br>– находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– создавать и реализовывать самостоятельно или в | **Умеет:**<br>– в системе применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– в системе проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна;<br>– эффективно проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна;<br>– находить эффективные дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– эффективно создавать и реализовывать |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания | | |
|---|---|---|---|
| | **Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов** | **Базовый (хорошо) 71-85 баллов** | **Повышенный (отлично) 86-100 баллов** |
| | самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы;<br>– с помощью использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации;<br>– ситуативно учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>– с помощью презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики;<br>– с помощью анализировать результаты практической деятельности;<br>– с помощью поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; | составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы;<br>– использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации;<br>– учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>– презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики;<br>– анализировать результаты практической деятельности;<br>– поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;<br>– составлять смету дизайн проекта | самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы;<br>– эффективно использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации;<br>– в системе учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>– эффективно презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики;<br>– в системе анализировать результаты практической деятельности;<br>– эффективно поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;<br>– эффективно составлять смету дизайн проекта |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания | | |
|---|---|---|---|
| | **Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов** | **Базовый (хорошо) 71-85 баллов** | **Повышенный (отлично) 86-100 баллов** |
| | – с помощью составлять смету дизайн проекта | | |
| | **Владеет:**<br>– отдельными способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– основными методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна;<br>– отдельными методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна;<br>– основными методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– отдельными способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы;<br>– основными методами технического воплощения замысла в | **Владеет:**<br>– способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна;<br>– методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна;<br>– методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы;<br>– методами технического воплощения замысла в проектной деятельности с | **Владеет:**<br>– различными способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– системой методов анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна;<br>– различными методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна;<br>– комплексом методов разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– различными способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы;<br>– комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания | | |
|---|---|---|---|
| | **Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов** | **Базовый (хорошо) 71-85 баллов** | **Повышенный (отлично) 86-100 баллов** |
| | проектной деятельности с помощью компьютерных технологий;<br>– невыраженной способностью реализовывать дизайн-проекты с учетом технологических свойств материалов;<br>– отдельными инструментами презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики;<br>– основными методами анализа результатов практической деятельности;<br>– частично методикой поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере;<br>– отдельными способами экономического обоснована проекта | помощью компьютерных технологий;<br>– способностью реализовывать дизайн-проекты с учетом технологических свойств материалов;<br>– инструментам презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики;<br>– методами анализа результатов практической деятельности;<br>– методикой поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере;<br>– способами экономического обоснована проекта | компьютерных технологий;<br>– выраженной способностью реализовывать дизайн-проекты с учетом технологических свойств материалов;<br>– комплексом инструментов презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики;<br>– различными методами анализа результатов практической деятельности;<br>– в полном объеме методикой поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере;<br>– различными способами экономического обоснована проекта |
| ПК-3 | **Имеет представление:**<br>– о способе составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– о приемах выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; | **Знает:**<br>– способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– этапы и сроки проектирования продуктов дизайна различной сложности;<br>– приемы выстраивания эффективной деловой | **Имеет глубокие знания:**<br>– о способе составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– об этапах и сроках проектирования продуктов дизайна различной сложности;<br>– о приемах выстраивания |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания | | |
|---|---|---|---|
| | **Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов** | **Базовый (хорошо) 71-85 баллов** | **Повышенный (отлично) 86-100 баллов** |
| | – о профессиональной терминологии в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов;<br>– о приемах обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений;<br>– о приемах согласования этапов и сроков проектирования продуктов дизайна различной сложности | коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов;<br>– приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений;<br>– приемы согласования этапов и сроков проектирования продуктов дизайна различной сложности | эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– о профессиональной терминологии в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов;<br>– о приемах обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений;<br>– приемы согласования этапов и сроков проектирования продуктов дизайна различной сложности |
| | **Умеет:**<br>– с помощью составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– с помощью формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна;<br>– ситуативно использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– частично использовать профессиональную | **Умеет:**<br>– составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна;<br>– использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности; | **Умеет:**<br>– эффективно составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– в системе формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна;<br>– эффективно использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– в системе использовать профессиональную |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания | | |
|---|---|---|---|
| | **Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов** | **Базовый (хорошо) 71-85 баллов** | **Повышенный (отлично) 86-100 баллов** |
| | терминологию в проектной деятельности;<br>– с помощью обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов;<br>– ситуативно использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения | – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов;<br>– использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения | терминологию в проектной деятельности;<br>– эффективно обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов;<br>– эффективно использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения |
| | **Владеет:**<br>– частично способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– отдельными способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта);<br>– неуверенными приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере;<br>– основными приемами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения | **Владеет:**<br>– способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта);<br>– приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере;<br>– приемами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений по проекту; | **Владеет:**<br>– в полном объеме способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– различными способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта);<br>– уверенными приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере;<br>– системой приемов ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания | | |
|---|---|---|---|
| | **Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов** | **Базовый (хорошо) 71-85 баллов** | **Повышенный (отлично) 86-100 баллов** |
| | дизайнерских решений по проекту;<br>– основными приемами делового общения в профессиональной сфере | – приемами делового общения в профессиональной сфере | дизайнерских решений по проекту;<br>– комплексом приемов делового общения в профессиональной сфере |
| ПК-4 | **Имеет представление:**<br>– о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна;<br>– о технологических процессах изготовления дизайн продукции;<br>– об оформлении отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна | **Знает:**<br>– нормативные документы по изготовлению продукта дизайна;<br>– технологические процессы изготовления дизайн продукции;<br>– оформления отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна | **Имеет глубокие знания:**<br>– о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна;<br>– о технологических процессах изготовления дизайн продукции;<br>– об оформлении отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна |
| | **Умеет:**<br>– ситуативно применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– с помощью создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления;<br>– с помощью оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна | **Умеет:**<br>– применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления;<br>– оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна | **Умеет:**<br>– в системе применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– эффективно создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления;<br>– эффективно оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна |
| | **Владеет:**<br>– неуверенными приемами использования информации | **Владеет:**<br>– приемами использования информации нормативных | **Владеет:**<br>– уверенными приемами использования информации нормативных |

| Код компетенции | Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания | | |
|---|---|---|---|
| | **Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов** | **Базовый (хорошо) 71-85 баллов** | **Повышенный (отлично) 86-100 баллов** |
| | нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– отдельными способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления;<br>– неотработанными приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики | документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления;<br>– приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики | документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– различными способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления;<br>– отработанными приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики |

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

**Вопросы для обсуждения на итоговой конференции**:

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

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

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

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

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

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

**8.5. Формирование итоговой оценки**

Итоговая сумма баллов складывается из следующих показателей:

– средняя оценка руководителей практики, которая вычисляется как среднее арифметическое оценки руководителя практики от учреждения-базы практики (50-80 баллов) (приложение 5) и оценки руководителя практики от кафедры (50-80 баллов) (приложение 6);

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

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

| Код и название компетенции /компетенций | Содержание компетенции | Баллы | |
|---|---|---|---|
| | | min | max |
| ПК-1 – Способность создавать художественные произведения<br><br>ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, | **Знать:**<br>– 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)<br>– состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции);<br>– методы анализа целевой аудитории проекта;<br>– методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; | 10 | 20 |

| Код и название компетенции /компетенций | Содержание компетенции | Баллы | |
|---|---|---|---|
| | | min | max |
| идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере<br><br>ПК-3 – Способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере<br><br>ПК-4 – Способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере | – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– методы работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы;<br>– компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна;<br>– технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>– приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики;<br>– приемы анализа результатов практической деятельности;<br>– этапы работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере;<br>– основы экономического обоснования проекта;<br>– приемы работы над созданием дизайн концепции;<br>– основы постановки проектной цели и задач<br>– способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– приемы согласования этапов и сроков проектирования продуктов дизайна различной сложности;<br>– приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов;<br>– приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений и сметы проекта;<br>– приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; | | |

| Код и название компетенции /компетенций | Содержание компетенции | Баллы | |
|---|---|---|---|
| | | min | max |
| | – технологические процессы изготовления дизайн продукции;<br>– оформления отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна;<br>– инструменты проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям | | |
| | **Уметь:**<br>– разрабатывать художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета)<br>– применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна;<br>– проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна;<br>– находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы;<br>– использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации;<br>– учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>– презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики;<br>– анализировать результаты практической деятельности;<br>– поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;<br>– составлять смету дизайн проекта;<br>– разрабатывать дизайн-концепцию;<br>– корректно ставить цели и грамотно решать проектные задачи; | 20 | 30 |

| Код и название компетенции /компетенций | Содержание компетенции | Баллы | |
|---|---|---|---|
| | | min | max |
| | – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна совместно с заказчиком;<br>– использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности;<br>– обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов и смету проекта;<br>– использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления;<br>– оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна;<br>– использовать инструменты для проведения проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям | | |
| | **Владеть:**<br>– приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета);<br>– способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна;<br>– методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна;<br>– методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с | 20 | 30 |

| Код и название компетенции /компетенций | Содержание компетенции | Баллы | |
|---|---|---|---|
| | | min | max |
| | учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы;<br>– комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий;<br>– способностью реализовывать дизайн-проекты<br>– с учетом технологических свойств материалов;<br>– инструментам презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики;<br>– методами анализа результатов практической деятельности;<br>– методикой поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере;<br>– способами экономического обоснована проекта;<br>– приемами работы над созданием дизайн-концепции;<br>– способами постановки корректной цели и грамотного решения проектных задач;<br>– способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта, утвержденного с заказчиком);<br>– приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере;<br>– методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений и сметы проекта;<br>– приемами делового общения в профессиональной сфере<br>– приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления; | | |

| Код и название компетенции /компетенций | Содержание компетенции | Баллы | |
|---|---|---|---|
| | | min | max |
| | – приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики;<br>– инструментарием проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям | | |
| | **Итого:** | **50** | **80** |

Оценочные листы приведены в Приложении 4 и 5.

**Система оценивания защиты результатов прохождения практики**

| № | Вид | Критерии оценки | Баллы | |
|---|---|---|---|---|
| | | | min | max |
| 1 | Устный доклад | – полнота изложения;<br>– грамотность изложения, владение материалом;<br>– логичность и аргументированность выводов и обобщений;<br>– понимание проблемы;<br>– использование профессиональной и научной терминологии<br>– полное раскрытие темы с использованием примеров | 1 | 5 |
| 2 | Мультимедийная презентация | – соответствие требованиям к оформлению слайдов;<br>– наглядность, структурированность;<br>– компоновочное решение, гармония пропорций;<br>– информативность;<br>– целостность (смысл и объем текста на слайде);<br>– отсутствие дублирования текста выступления и текста на слайде;<br>– качество цветового оформления и наличие анимационных эффектов;<br>– оригинальность дизайн-решения;<br>– общая выразительность | 1 | 5 |
| 3 | Отчет | – соблюдение сроков сдачи;<br>– соответствие требованиям оформления;<br>– полнота и информативность изложения;<br>– грамотность изложения;<br>– логичность выводов и проведенного анализа;<br>– использование профессиональной и научной терминологии; | 2 | 5 |

| № | Вид | Критерии оценки | Баллы | |
|---|---|---|---|---|
| | | | min | max |
| | | – соответствие описания содержания отчета выполненным заданиям | | |
| 4 | Ответы на вопросы | – полнота и грамотность;<br>– развернутый ответ;<br>– логичность и аргументированность выводов;<br>– использование научной и профессиональной терминологии;<br>– ведение диалога, отстаивание собственной позиции | 1 | 5 |
| | | **Итого:** | **5** | **20** |

**Сводная таблица оценки результатов прохождения практики**

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

Итоговая оценка определяется по шкале оценивания результатов учебной практики:
- от 55до 70 – оценка «удовлетворительно»;
- от 71 до 85 – оценка «хорошо»;
- от 86 до 100 – оценка «отлично».

**8.6. Отзыв руководителя практики от профильной организации**

Руководителем практики от профильной организации составляется отзыв-характеристика (приложение 5), в котором руководитель оценивает профессиональные качества практиканта согласно профессиональным компетенциям, качество выполненной им работы за период прохождения практики, степени реализации программы практики. Руководитель оценивает ответственность, самостоятельность, трудовую дисциплину, коммуникабельность практиканта. Руководитель может описать как достоинства, так и недостатки работы практиканта. Отзыв-характеристика может содержать рекомендации по дальнейшей специализации студента, развитию необходимых способностей и умений. Характеристика заверяется руководителем практики от профильной организации и печатью организации.

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

**а) основная литература**

1. Алтунина, И. Р. Социальная психология : учебник для академического бакалавриата / И. Р. Алтунина, Р. С. Немов. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 409 с. // ЭБС Юрайт. Режим доступа: http://biblio-online.ru/bcode/431919.

2. Барышников, А. П. Основы композиции / А.П. Барышников, И.В. Лямин. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – Режим доступа: https://biblio-online.ru/viewer/osnovy-kompozicii-454699#page/101.

3. Восковская, Л. В. Психология ощущений и восприятия : учебное пособие для вузов / Л. В. Восковская. – М. : Издательство Юрайт, 2023. – 475 с. // ЭБС Юрайт [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/452171.

4. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2024. – 119 с. – Режим доступа: www.biblio-online.ru/book/graficheskiy-dizayn-sovremennye-koncepcii-444790.

5. Запекина, Н. М. Технологии полиграфии : учебное пособие для вузов. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 178 с. // Образовательная платформа «Юрайт». – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/474923.

6. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учеб. пособие для академического бакалавриата / Н. Л. Кузвесова. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 202 с.

7. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. // Образовательная платформа «Юрайт». – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/473415.

8. Лютов, В. П. Цветоведение и основы колориметрии : учебник и практикум для вузов / В. П. Лютов П. А. Четверкин, Г. Ю. Головастиков. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 224 с. // Образовательная платформа «Юрайт». – Режим доступа https://urait.ru/bcode/470301.

9. Махлина, С. Т. Семиотика культуры повседневности : учебник для вузов / С. Т. Махлина. – 2-е изд., доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 255 с. // Образовательная платформа «Юрайт». – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/477179.

10. Милорадов, Н. Г. Психология и педагогика : учебник и практикум для вузов / Н. Г. Милорадов. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 307 с. // ЭБС Юрайт. Режим доступа: http://biblio-online.ru/bcode/452094.

11. Одегов, Ю.Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Олегов. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – Режим доступа: https://biblio-online.ru/viewer/ergonomika-451199#page/2.

12. Пашков, И. В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии. Учебное пособие для вузов / И. В. Панков. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – Режим доступа: https://biblio-online.ru/viewer/proektirovanie-proektirovanie-upakovki-i-malyh-form-poligrafii-457011#page /1.

13. Петрушин, В. И. Психология художественного творчества : учебное пособие для вузов / В. И. Петрушин. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 180 с. // ЭБС Юрайт. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/454156.

14. Положение об оформлении всех видов учебных и аттестационных работ. Екатеринбург: ЕАСИ, в текущей редакции.

15. Положение о порядке проведения практики обучающихся. Екатеринбург: ЕАСИ, в текущей редакции.

16. Право интеллектуальной собственности : учебник и практикум для академического бакалавриата / Е. А. Позднякова [и др.] ; под общей редакцией Е. А. Поздняковой. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 374 с. // ЭБС Юрайт [сайт]. – Режим доступа: https://www.biblio-online.ru/bcode/448358/p.2.

17. Технология обработки материалов: учебное пособие для среднего профессионального образования / В. Б. Лившиц [и др.] ; ответственный редактор В. Б. Лившиц. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 381 с. // ЭБС Юрайт. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/456551.

18. Цифровые технологии в дизайне. история, теория, практика. Учебник и практикум для вузов. / под ред. А. Н. Лаврентьевой. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – Режим доступа: https://biblio-online.ru/viewer/cifrovye-tehnologii-v-dizayne-istoriya-teoriya-praktika-454519#page/1.

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

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

2. Быстрова, Т. Ю. Вещь, форма, стиль: введение в философию дизайна / Т. Ю. Быстрова. – М.-Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2018. – 150 с.

3. Быстрова, Т. Ю. Сувенир: назначение и проектирование : монография / Т. Ю. Быстрова. – Екатеринбург : Кабинетный ученый, ЕАСИ, 2018. – 132 с.

4. Желязны, Дж. Говори на языке диаграмм = Sayitwithcharts : пособие по визуальным коммуникациям / Дж. Желязны. – 4-е изд. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2011. – 301 с.

5. Калмыкова, Н. В. Дизайн поверхности: композиция, пластика, графика, колористка : учебное пособие / Н. В. Калмыкова, И. А. Максимова. – М. : Книжный дом «Университет», 2010. – 153 с.

6. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер. – СПб. : Питер, 2012. – 272 с.

7. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. – Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. – Книга 2, 2019. – 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.

8. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне : учебник / Д Ф. Миронов. – СПб. : БХВ-Петербург, 2008. – 538 с. .

9. Назаров, М. М. Визуальные образы в социальной и маркетинговой коммуникации: опыт междисциплинарного исследования / М. М. Назаров, М. А. Папантиму. – М. : Либроком, 2009. – 212 с.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**в) интернет-ресурсы**

1. ЭБС «Лань». Режим доступа: http://e.lanbook.com/.
2. ЭБС «Юрайт». Режим доступа: http://www.biblio-online.ru/.

## 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.

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

1. Учебная аудитория для защит 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.

## 12. 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 профессиональной образовательной программе высшего образования результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в ОПОП 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

**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
Зав. кафедрой
актуальных культурных практик
_____У.П. Ефремова
_____ 20__

ОТЧЕТ ПО ПРАКТИКЕ

Вид практики: преддипломная практика
Направление 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность (профиль)

«Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем»Сроки прохождения практики: 20.04.2024-22.05.2025

| | | |
|---|---|---|
| Студент гр. 423 | _____ | А.И. Иванов |
| Руководитель | _____ | О.А. Цесевичене, канд. философ. наук, доцент кафедры |
| Нормоконтролер | | У.П. Ефремова, канд ист. наук, доцент |

Екатеринбург, 20___

Приложение 2

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

**ПРОЕКТНОЕ ЗАДАНИЕ**
**на преддипломную практику обучающегося**

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

Календарный план работ:

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

Зав. кафедрой:_____ _____
Ф.И.О.

Руководитель практики от кафедры: _____
Ф.И.О.

Руководитель практики от учреждения – базы практики: _____
Ф.И.О.

М.П.

Приложение 3

## Дневник практики

| Дата | Содержание деятельности |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Приложение 4

**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.

Приложение 5

**Лист оценки руководителя практики от принимающей организации**

Учреждение: _____
Руководитель практики от учреждения: _____(ФИО)
Ф.И.О. студента, группа ____: _____

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | Баллы | | |
|---|---|---|---|---|
| | | min | max | Оценка |
| ПК-1 – Способность создавать художественные произведения<br><br>ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере<br><br>ПК-3 – Способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере<br><br>ПК-4 – Способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в | **Знать:**<br>– 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)<br>– состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции);<br>– методы анализа целевой аудитории проекта;<br>– методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта;<br>– методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– методы работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы;<br>– компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна;<br>– технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>– приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики;<br>– приемы анализа результатов практической деятельности;<br>– этапы работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере; | 10 | 20 | |

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | Баллы | | |
|---|---|---|---|---|
| | | min | max | Оценка |
| социально-культурной сфере | – основы экономического обоснования проекта;<br>– приемы работы над созданием дизайн концепции;<br>– основы постановки проектной цели и задач<br>– способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– приемы согласования этапов и сроков проектирования продуктов дизайна различной сложности;<br>– приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов;<br>– приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений и сметы проекта;<br>– приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– нормативные документы по изготовлению продукта дизайна;<br>– технологические процессы изготовления дизайн продукции;<br>– оформления отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна;<br>– инструменты проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям | | | |
| | **Уметь:**<br>– разрабатывать художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета)<br>– применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; | 20 | 30 | |

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | Баллы | | |
|---|---|---|---|---|
| | | min | max | Оценка |
| | – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна;<br>– находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы;<br>– использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации;<br>– учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>– презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики;<br>– анализировать результаты практической деятельности;<br>– поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;<br>– составлять смету дизайн проекта;<br>– разрабатывать дизайн-концепцию;<br>– корректно ставить цели и грамотно решать проектные задачи;<br>– составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна совместно с заказчиком;<br>– использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности; | | | |

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | Баллы | | |
|---|---|---|---|---|
| | | min | max | Оценка |
| | – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов и смету проекта;<br>– использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления;<br>– оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна;<br>– использовать инструменты для проведения проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям | | | |
| | **Владеть:**<br>– приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета);<br>– способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна;<br>– методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна;<br>– методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы;<br>– комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий; | 20 | 30 | |

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | Баллы | | |
|---|---|---|---|---|
| | | min | max | Оценка |
| | – способностью реализовывать дизайн-проекты<br>– с учетом технологических свойств материалов;<br>– инструментам презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики;<br>– методами анализа результатов практической деятельности;<br>– методикой поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере;<br>– способами экономического обоснована проекта;<br>– приемами работы над созданием дизайн-концепции;<br>– способами постановки корректной цели и грамотного решения проектных задач;<br>– способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта, утвержденного с заказчиком);<br>– приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере;<br>– методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений и сметы проекта;<br>– приемами делового общения в профессиональной сфере<br>– приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления;<br>– приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики;<br>– инструментарием проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям | | | |

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | Баллы | | |
|---|---|---|---|---|
| | | min | max | Оценка |
| | **Итого:** | **50** | **80** | |

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

_____
_____
_____
_____
_____
_____

_____
(подпись руководителя практики)

М.П.

Приложение 6

**Лист оценки руководителя практики от кафедры**

Подразделение: кафедра актуальных культурных практик
Руководитель практики от кафедры: _____ (ФИО)
Ф.И.О. студента, группа ____: _____

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | Баллы | | |
|---|---|---|---|---|
| | | min | max | Оценка |
| ПК-1 – Способность создавать художественные произведения<br><br>ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере<br><br>ПК-3 – Способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере<br><br>ПК-4 – Способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в | **Знать:**<br>– 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)<br>– состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции);<br>– методы анализа целевой аудитории проекта;<br>– методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта;<br>– методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– методы работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы;<br>– компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна;<br>– технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>– приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики;<br>– приемы анализа результатов практической деятельности;<br>– этапы работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере; | 10 | 20 | |

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | Баллы | | |
|---|---|---|---|---|
| | | min | max | Оценка |
| социально-культурной сфере | – основы экономического обоснования проекта;<br>– приемы работы над созданием дизайн концепции;<br>– основы постановки проектной цели и задач<br>– способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– приемы согласования этапов и сроков проектирования продуктов дизайна различной сложности;<br>– приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов;<br>– приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений и сметы проекта;<br>– приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– нормативные документы по изготовлению продукта дизайна;<br>– технологические процессы изготовления дизайн продукции;<br>– оформления отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна;<br>– инструменты проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям | | | |
| | **Уметь:**<br>– разрабатывать художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета)<br>– применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; | 20 | 30 | |

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | Баллы | | |
|---|---|---|---|---|
| | | min | max | Оценка |
| | – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна;<br>– находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы;<br>– использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации;<br>– учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>– презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики;<br>– анализировать результаты практической деятельности;<br>– поэтапно разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;<br>– составлять смету дизайн проекта;<br>– разрабатывать дизайн-концепцию;<br>– корректно ставить цели и грамотно решать проектные задачи;<br>– составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна совместно с заказчиком;<br>– использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности; | | | |

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | Баллы | | |
|---|---|---|---|---|
| | | min | max | Оценка |
| | – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов и смету проекта;<br>– использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения;<br>– применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления;<br>– оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна;<br>– использовать инструменты для проведения проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям | | | |
| | **Владеть:**<br>– приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета);<br>– способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности;<br>– методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна;<br>– методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна;<br>– методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;<br>– способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы;<br>– комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий; | 20 | 30 | |

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | Баллы | | |
|---|---|---|---|---|
| | | min | max | Оценка |
| | – способностью реализовывать дизайн-проекты<br>– с учетом технологических свойств материалов;<br>– инструментам презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики;<br>– методами анализа результатов практической деятельности;<br>– методикой поэтапной работы при создании и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере;<br>– способами экономического обоснована проекта;<br>– приемами работы над созданием дизайн-концепции;<br>– способами постановки корректной цели и грамотного решения проектных задач;<br>– способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;<br>– способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта, утвержденного с заказчиком);<br>– приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере;<br>– методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений и сметы проекта;<br>– приемами делового общения в профессиональной сфере<br>– приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;<br>– способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления;<br>– приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики;<br>– инструментарием проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям | | | |

| Код и название компетенции | Содержание компетенции | Баллы | | |
|---|---|---|---|---|
| | | min | max | Оценка |
| | Итого: | 50 | 80 | |

**Замечания и рекомендации руководителя практики от кафедры**

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

_____
(подпись руководителя практики)
М.П.

Приложение 7

## План анализа аналогов проекта

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

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

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

1. В анализе аналогов необходимо сравнивать отечественные и зарубежные образцы, как и отечественных, так и зарубежных образцов должно быть не менее трех.
2. Когда, где и кто сделал (год, город или страна, имя автора или название организации).
3. Определение перечня ключевых слов:

– наименование объекта рекламы;

– наименование фирмы-производителя;

– анализ смыслового значения ключевых слов, их этимология (языковое происхождение);

– составление перечня слов-синонимов и родственных понятий;

– описание фонетико-звукового образа ключевых слов, слов–синонимов и родственных понятий.

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

– текстовое описание;

– несколько листов цветных клаузур формата А3.

5. Составление и описание предполагаемого «портрета» потребителя:

– ответить на вопрос: «зачем знать своего клиента?»;

– определить ядро целевой аудитории;

– демографические характеристики (пол, возраст, местожительства, национальность, религия, состав и жизненный цикл семьи и др.);

– ключевые ценности (материальные и духовные);

– психографические характеристики (активность, хобби, жизненная позиция, личностные характеристики и взгляды, интересы и предпочтения, модели поведения, др.);

– мотиваторы ЦА (комфорт, безопасность, престиж, общение, любопытство, выгода, авторитетность, здоровье);

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

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

Приложение 8

## Разработка концепции проекта

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

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

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

**Этапы работы над концепцией:**

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

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

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

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

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

а) думаю и чувствую (Think and Feel)

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

б) вижу (See)

- в какой среде живет человек;
- какая информация о продукте к нему поступает из внешних источников;

– какие проблемы, связанные с продуктом, встречаются в его жизни;
– какие конкурирующие предложения он видит.

в) слышу (Hear)

- кто является авторитетом, влияющим на мнение человека (родители, муж/жена, коллеги, соседи);
– в какой степени человек подвержен влиянию авторитета;
– какие медиа сознательно или подсознательно воздействуют на него;
– что он слышит ежедневно.

г) говорю и делаю (Say and Do)

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

д) болевые точки (Pain)

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

е) успехи и стремления (Gain)

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

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

- Анализ профилей в социальных сетях дает возможность изучить, в каких группах состоит потребитель, какие мероприятия посещает, какими событиями интересуется. Эти данные полезны для заполнения блока «говорю и делаю».
- Если ваш товар уже существует на рынке можно использовать интернет-опросы на официальных сайтах продукта и опросы в социальных сетях.
- Хороший результат дает изучение специализированных форумов и интернет-сообществ, где люди общаются в неформальной манере. Из этих источников можно не только узнать официальные данные, но и понять эмоциональное отношение потребителя к продукту. То, что пишет сам человек, важно для заполнения блока «думаю и чувствую», а общая тематика, высказывания и настроение на форуме можно использовать для занесения информации в блок «слышу».
- Анализ медиасреды, в которой находится потребитель: наружная и телевизионная реклама, пресса и профессиональные издания, которые он получает. Это данные для заполнения блоков «вижу» и «слышу».
- Интервьюирование представителей целевой группы (блок «говорю и делаю»).
- В карту эмпатии обязательно внести личные наблюдения за потребителями и собственный опыт работы с ними. Иногда полезным будет наблюдение за успешными конкурентами и анализ полученной информации с адаптацией относительно собственной продукции.

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

4. Создание перечня необходимых действий. Что вы хотите от своих потребителей? Покупки товара или услуги? Распространения информации о вашей компании среди коллег и

друзей? Установление устойчивых ассоциаций между продуктом и сферой жизнедеятельности? И т.д.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6.6. Метод проективографии. Метод проектно-графической деятельности «построения различных вещей» на базе компьютерной техники, развивающий существующие учения «о фигурах, пропорциях и отображениях» (в частности, начертательную геометрию). Проективография – наукоемкий инструмент для достижения целей гармонизации в формотворчестве, в работе дизайнера, архитектора, инженера. Проективография сообщает

творческой работе некоторое новое качество научного мышления, которое дается только специальными «проективными» методами преобразований в сочетании с привлечением комбинаторного мышления на основе перебора и изучения всех возможных перестановок пространственных элементов. Переход из трехмерного пространства в двухмерное, отображение на особым образом упорядоченном поле чертежа, дающее специфические метрические эффекты, является ключом расшифровки проектографических отображений, в «памяти» которых удерживаются многовариантные пространственные пластические решения формообразования.

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

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

6.9. Метод сценарного моделирования обычно применяется:

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

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

в) для эффективного выполнения решения, включенного в программу.

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

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

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

6.13. Метод футурология (в дизайне). Творческий метод, ориентированный на прогноз и поисковое проектирование с изображением свойств будущих объектов на языке зрительных образов. Аналогом работ по футурологии является понятие теории изобретательства «идеальный конечный результат», при формулировании которого условно снимаются любые ограничения технического или экономического порядка, а вопрос, как достичь этого результата, решается позже. При этом, чем на более отдаленное будущее ориентирована разработка, тем менее эффективными становятся строго логические методы работы, уступая место общекультурным соображениям и интуиции специалиста. Дизайнерская футурология не только прогнозирует реализуемые впоследствии формы и пути развития нашего предметно-пространственного

окружения, но и необходима самому дизайну в качестве стимулятора и катализатора свежих проектных идей, так как отказываясь от проектирования «по прототипам», провоцирует и совершенствует неординарность мышления, умение ставить проблемы и моделировать любые ситуации. Жанры и виды дизайнерской футурологии – проекты утопии и антиутопии, проекты-предостережения, гипотезы, альтернативы, проекты-шутки и карикатуры как отдельных вещей и фрагментов среды, так и концепции жизнедеятельности. Предметом футурологических исследований может стать техническая возможность, свойства вещи, потребительские требования, структурно-морфологические характеристики, эксперименты в области формы, стиля, образа. Богатейшие возможности метода, как в сфере дизайнерского прогноза, так и в сфере художественных возможностей визуализации проекта, породили подлинный бум этого направления в 1960—1970-е годы (Футуродизайн, Бумажная архитектура).

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

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

6.17. Метод коллективного поиска идей. Метод решения актуальных проблем путем использования совместной работы группы специалистов; эффективная форма изобретательства, рационализаторства, проектирования. Коллективный поиск идей предполагает целенаправленный, систематический сбор и обобщение сведений об основных аспектах проектной проблемы и поиск ее решения с учетом реальных требований, изначально сформулированных в виде постановки проблемы, принципиального обзора важнейшей информации о ней, указания возможных направлений поиска и связанных с ними частных подзадачах. Формы коллективного поиска идей– проектный семинар, «мозговая атака» и др.

6.18. Метод комбинаторики. Метод формообразования в дизайне, основанный на применении закономерностей разновариантного изменения пространственных конструктивных, функциональных и графических структур объекта, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов. Специфика комбинаторики близка к природному формообразованию, дает возможность многократно и по разному использовать элементы дизайн-конструкций и имеет прямое отношение к унифицированному массовому производству. Благодаря комбинаторике мир окружающих нас форм не только бесконечно разнообразен, но и экономно устроен, т.к. многие из них есть производное от сочетаний одних и тех же элементов.

Комбинаторика - это механизм, порождающий по определенным правилам богатство форм с заданными свойствами. В дизайнерском творчестве комбинаторику можно условно разделить на два направления - функционально-содержательное (собирающее из одинакового набора разных деталей индивидуальные приборы и изделия – мебельные гарнитуры, кухонные комбайны и т.д.) и формально-образное, использующее возможности комбинаторики для обогащения облика дизайн-объекта за счет вариаций цвета, группировки, орнаментации элементов целого, например, в графическом дизайне.

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

7. Применение проектных принципов для выработки концепции:
- ритм и баланс;
- масштаб и масштабность;
- текстура;
- цвет;
- гештальт;
- иерархия подачи информации зрителю, движение глаза;
- модульность;
- сетка;
- паттерн.

8. Выработка и обоснование концепции с точки зрения:
- графического стиля;
- композиционного решения;
- цветового решения;
- шрифтового решения.

9. Подготовка вариантов эскизов для обсуждения концепции.

10. Выбор итоговой концепции для начала проектирования.

Приложение 9

ЕАСИ

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

Совместный рабочий график (план) проведения преддипломной практики
по направлению подготовки 05.03.01 Искусства и гуманитарные науки
направленность (профиль) подготовки: «Визуальная информация и коммуникация в области культуры: дизайн объектов и систем»
группы 423
Иванова Юлия Ивановна
в период с 20.04.2022 г. по 22.05.2022г.

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