Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ахьямова Инна Анатольевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 23.07.2025 11:05:56
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.03(П)

ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА 2 (ПРОЕКТНАЯ)

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 педагогических наук, доцент кафедры актуальных культурных практик	М.М. Дудина
(должность, кафедра)	(И.О. Фамилия)
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

Производственная практика 2 (проектная) является частью практической подготовки обучающихся.

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

Задачи:

- формирование у обучающихся знаний, умений и навыков, необходимых для успешной разработки и реализации проектов в различных сферах дизайна;
- формирование у обучающихся опыта работы в условиях производственной среды учреждения (организации) создании объектов визуальной информации и коммуникации совместно с заказчиком;
- формирование насмотренности как средства расширения кругозора, необходимого при разработке дизайн-проектов и отдельных объектов визуальной информации и коммуникации;
- развитие у обучающихся умений работать в творческом коллективе профильной организации для решения реальных проектных задач в сфере дизайна, художественных произведений и визуальных коммуникаций, применяемые, в том числе для выполнения в курсовой работе № 2;
- развитие способностей профессиональной коммуникации при создании объектов дизайна и исполнения авторского надзора;
- воспитание этических и нравственных норм, художественно-эстетического вкуса и стиля, уважительного отношения к культурному наследию при разработке и реализации дизайн-проектов.

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

2. Вид, тип, форма и способ проведения практики

2.1. Вид практики: производственная.
2.2. Тип практики: производственная 2 (проектная)
2.3. Формы проведения практики:

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

Сроки прохождения практики для обучающихся очной формы обучения: 3 курс, 6 семестр.
2.4. Способ проведения практики.

Производственная практика 2 (проектная) – стационарная – проводится в образовательной организации или учреждении культуры, а также в иных учреждениях и организациях, расположенных на территории города Екатеринбурга.

3. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики

3.1. Практика направлена на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки.

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

Код и название компетенции	Содержание компетенции		
	– методы работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; – компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна; – технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – приемы анализа результатов практической деятельности	предпочтений целевой аудитории; – создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – анализировать результаты практической деятельности	предпочтений целевой аудитории; – способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий; – способностью реализовывать дизайн-проекты с учетом технологических свойств материалов; – инструментам презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики; – методами анализа результатов практической деятельности
ПК-3	**Знать:** – способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – этапы и сроки проектирования продуктов дизайна различной сложности;	**Уметь:** – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна;	**Владеть:** – способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы

Код и название компетенции	Содержание компетенции		
	– приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений	– использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов	распределения и соблюдения сроков создания проекта); – приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере; – методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений по проекту
ПК-4	**Знать:** – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – технологические процессы изготовления дизайн продукции; – оформления отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна	**Уметь:** – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна	**Владеть:** – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления; – приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики

4. Место практики в структуре образовательной программы

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

Производственная практика концептуально связана с другими видами практик, в частности она выступает базой для преддипломной практики, поскольку позволяет получить (или актуализировать) и развить знания, умения и навыки, необходимые для разработки и реализации объектов визуальной информации и коммуникации (арт, медиа, дизайн проектов). Последние в данном случае должны опираться на специфику профессиональных компетенций и специальных знаний, обучающихся направленности (профиля) «Визуальная информация и коммуникация в области культуры: дизайн объектов и систем», и должны быть посвящены созданию объектов визуальной информации и коммуникации и художественному производству, связанному с визуальными искусствами.

Производственная практика во многом реализуется благодаря знаниям, умениям и способностям, полученным в результате изучения таких дисциплин, как «История и теория дизайна», «Теория и практика коммуникаций», «Рисунок», «Графический дизайн», «Дизайн проектирование», «Технологический практикум по профилю», «Живопись», «Кураторство проектов», «Кураторство арт-проектов», «Дизайн сувенирной продукции», «Правовое регулирование в сфере культуры», а также связана с задачами курсовой работы №2.

5. Объем практики

Объем производственной практики составляет 4 зачетные единицы, 144 часа, из них 144 часа практической подготовки.

6. Содержание практики

№	Этапы деятельности	Содержание деятельности	Количество часов
1	Организационный этап	1. Участие в установочной конференции: – ознакомление с целями и задачами производственной практики; – ознакомление с содержанием заданий производственной практики; – ознакомление с формами отчетной документации по итогам производственной практики; – знакомство с руководителями производственной практики от кафедры и от профильного учреждения; – прохождение инструктажа по технике безопасности. 2. Участие в составлении индивидуального плана прохождения практики. 3. Консультации с руководителями практики от кафедры по срокам и способам индивидного заданий	4
2	Подготовительный этап	1. Консультации с руководителем практики от учреждения, определение и согласование технического задания практики. 2. Осмысление задания, полученного в организации – месте прохождения практики. 3. Начало заполнения дневника практики (приложение 3).	40

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

Задания на практику

Задание 1. Описать объект проектирования.

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

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

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

Задание 4. Описать концептуальные основы проекта:

- определить цели и задачи проекта;
- разработать, обосновать и описать концепцию проекта (выставочного проекта, дизайн проекта, арт-/медиа проекта) учреждения культуры;
- представить цветографическое решение итогового эскиза по заданию.

Задание 5. Выполнить техническую разработку проекта.

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

Описать проектное решение, которое разрабатывается на основе дизайн-концепции. В описание проектного решения входит текст, в котором изложены конкретные проектные решения: описывается окончательная визуальная стилистика, каждый разработанный элемент проекта и технологические свойства используемых материалов.

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

Задание 6. Подвести итоги производственной практики.

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

7. Формы отчетности по практике

7.1. Формы отчетности:

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

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

7.2. Структура отчета о прохождении учебной практики

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

1) Титульный лист (приложение 1).
2) Содержание.
3) Цели и задачи практики.
4) Техническое задание на производственную практику (приложение 2).
5) Задание 1. Объект проектирования.
6) Задание 2. Целевая аудитория проекта.
7) Задание 3. Анализ аналогов проекта.
8) Задание 4. Концептуальные основы проекта.
9) Задание 5. Техническая разработка проекта.
10) Задание 6. Итоги производственной практики 2.

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

12) Приложения (фотографии, эскизы и т. п.);

13) Дневник практики (приложение 3).

14) Совместный рабочий график (план) проведения производственной практики.

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

16) Оценочный лист от руководителя практики от профильной организации (приложение 5).

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

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

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 производственной практики, и завершается в последнюю неделю практики.

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

Дневник практики необходимо расписать по датам итоги работы каждого дня выполнения практической работы на практики в течение всего периода прохождения практики (приложение 3).

Отзыв-характеристика руководителя практики от профильной организации (приложение 4) заполняется руководителем принимающей (профильной) организации, который оценивает профессиональные качества практиканта, качество выполненной им работы за время прохождения практики, степени выполнения требований программы практики. Руководитель оценивает ответственность, самостоятельность, трудовую дисциплину, коммуникабельность практиканта и другие личностные качества и компетенции, проявленные практикантом. Руководитель может описать как достоинства, так и недостатки работы практиканта. Отзыв-характеристика может содержать рекомендации по дальнейшей специализации студента, развитию необходимых способностей и умений. Характеристика заверяется руководителем практики от профильной организации и печатью организации.

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

Выступление на итоговой конференции с докладом и презентацией

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

8. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

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.

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:** – 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:** – 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:** – 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: – 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:** – разрабатывать художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета)	**Умеет:** – 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: – основными приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для	**Владеет:** – приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной	**Владеет:** – различными приемами создания художественного замысла в проектной деятельности для

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**
	социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета)	сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета)	социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета)
ПК-2	**Имеет представление:** – о состоянии отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – о методах анализа целевой аудитории проекта; – о методах поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; – о методах разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – о методах работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; – о компьютерном программном обеспечении, используемом при разработке объектов дизайна; – о технологических свойствах материалов используемых для	**Знает:** – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – методы анализа целевой аудитории проекта; – методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – методы работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; – компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна;	**Имеет глубокие знания:** – о состоянии отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – о методах анализа целевой аудитории проекта; – о методах поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; – о методах разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – о методах работы над созданием и реализацией продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; – о компьютерном программном обеспечении, используемом при разработке объектов дизайна; – о технологических свойствах материалов используемых для

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**
	создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – о приемах презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – о приемах анализа результатов практической деятельности	– технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – приемы анализа результатов практической деятельности	создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – о приемах презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – о приемах анализа результатов практической деятельности
	Умеет: – с помощью применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – с помощью проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – с помощью проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – с помощью находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – с помощью создавать и реализовывать	**Умеет:** – применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – создавать и реализовывать самостоятельно или в	**Умеет:** – в системе применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – в системе проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – эффективно проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – находить эффективные дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – 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; – с помощью использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – ситуативно учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – с помощью презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – с помощью анализировать результаты практической деятельности	составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – анализировать результаты практической деятельности	самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – эффективно использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – в системе учитывать технологические свойства материалов при реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – эффективно презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – в системе анализировать результаты практической деятельности
	Владеет: – отдельными способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности; – основными методами анализа целевой аудитории для	**Владеет:** – способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности; – методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна;	**Владеет:** – различными способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности; – системой методов анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна;

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**
	разработки продукта дизайна; – отдельными методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; – основными методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – отдельными способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы; – основными методами технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий; – невыраженной способностью реализовывать дизайн-проекты с учетом технологических свойств материалов; – отдельными инструментами презентации и защиты	– методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; – методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы; – методами технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий; – способностью реализовывать дизайн-проекты с учетом технологических свойств материалов; – инструментам презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики;	– различными методами поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; – комплексом методов разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – различными способами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий; – выраженной способностью реализовывать дизайн-проекты с учетом технологических свойств материалов; – комплексом инструментов презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики;

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**
	дизайн-проектов по результатам практики; – основными методами анализа результатов практической деятельности	– методами анализа результатов практической деятельности	– различными методами анализа результатов практической деятельности
ПК-3	**Имеет представление:** – о способе составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – об этапах и сроках проектирования продуктов дизайна различной сложности; – о приемах выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – о профессиональной терминологии в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – о приемах обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений	**Знает:** – способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – этапы и сроки проектирования продуктов дизайна различной сложности; – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений	**Имеет глубокие знания:** – о способе составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – об этапах и сроках проектирования продуктов дизайна различной сложности; – о приемах выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – о профессиональной терминологии в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – о приемах обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений
	Умеет: – с помощью составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для	**Умеет:** – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для	**Умеет:** – эффективно составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для

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**
	социально-культурной сферы; – с помощью формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна; – ситуативно использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – частично использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности; – с помощью обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов	социально-культурной сферы; – формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна; – использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов	социально-культурной сферы; – в системе формировать этапы и устанавливать сроки создания продуктов дизайна; – эффективно использовать приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – в системе использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности; – эффективно обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов
	Владеет: – частично способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – отдельными способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта);	**Владеет:** – способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта); – приемами выстраивания	**Владеет:** – в полном объеме способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – различными способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания 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**
	– неуверенными приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере; – основными методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений по проекту	принципов делового общения в профессиональной сфере; – методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений по проекту	– уверенными приемами выстраивания принципов делового общения в профессиональной сфере; – системой методов ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений по проекту
ПК-4	**Имеет представление:** – о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна; – о технологических процессах изготовления дизайн продукции; – об оформлении отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна	**Знает:** – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – технологические процессы изготовления дизайн продукции; – оформления отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна	**Имеет глубокие знания:** – о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна; – о технологических процессах изготовления дизайн продукции; – об оформлении отчетной документации практики по результатам изготовления продуктов дизайна
	Умеет: – ситуативно применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – с помощью создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – с помощью оформлять отчетную документацию по практике по результатам	**Умеет:** – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна	**Умеет:** – в системе применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – эффективно создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – эффективно оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления продуктов дизайна

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**
	изготовления продуктов дизайна		
	Владеет: – неуверенными приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – отдельными способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления; – неотработанными приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики	**Владеет:** – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления; – приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления продуктов дизайна и прохождения практики	**Владеет:** – уверенными приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – различными способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления; – 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. Объект проектирования: общая характеристика.
2. Особенности делового общения в учреждении.
3. Этапы разработки и представления художественного продукта и дизайн-проекта.
4. Проектное задание: общая характеристика.
5. Принципы проектирования визуальных коммуникаций, арт-объектов и др.
6. Методы анализа целевой аудитории и аналогов проекта.
7. Методы разработки навигационных систем в условиях городской среды
8. Технология разработки навигационных систем в интерьерах общественных зданий.
9. Основы тайм-менеджмента при разработке дизайн-проекта.
10. Основные методы работы в команде: теория и практика.
11. Работа с заказчиком: этапы, приемы презентации дизайнерских решений.
12. Виды нормативных документов и способы работы с ними при технологическом процессе реализации художественного и дизайн-продукта.
13. Перечислите профессиональные навыки специалиста по визуальным коммуникациям (дизайнера)
14. Влияние дизайн/арт/ медиа и выставочных проектов на развитие эстетического, нравственного и художественного вкуса.

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

16. Сохранение культурного наследия с помощью дизайна.

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

18. Охарактеризуйте этап работы над дизайн-проектом.

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

20. Нормативные документы по изготовлению продукта дизайна.

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

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

Дифференцированный зачет по производственной практике 2 (проектной) проводится в виде итоговой конференции. Каждый студент представляет результаты прохождения практики в виде письменного отчета по практике и устного доклада о результатах прохождения практики, сопровождаемого мультимедийной презентацией.

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

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

8.5. Формирование итоговой оценки

Итоговая сумма баллов складывается из следующих показателей:

– средняя оценка руководителей практики, которая вычисляется как среднее арифметическое оценки руководителя практики от учреждения-базы практики (50-80 баллов) (приложение 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	Содержание компетенции	Баллы	
		min	max
ПК-1 – Способность создавать художественные произведения ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации,	**Знать:** – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы;	10	20

Код и название компетенции	Содержание компетенции	Баллы	
		min	max
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	– этапы и сроки проектирования продуктов дизайна различной сложности; – методы анализа целевой аудитории проекта; – методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; – принципы и подходы разработки художественных произведений, простых и сложных объектов дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – профессиональное компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна; – приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений; – методы создания и реализации продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; – технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – технологические процессы изготовления дизайн продукции; – методы оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна; – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – приемы анализа результатов практической деятельности		
	Уметь: – применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – использовать приемы выстраивания деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности	20	30

Код и название компетенции	Содержание компетенции	Баллы	
		min	max
	– составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; – формировать этапы и устанавливать сроки создания продукта дизайна; – проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов; – создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – создавать и реализовывать дизайн-продукты с учетом технологических свойств материалов; – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления объектов дизайна; – презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – анализировать результаты практической деятельности		
	Владеть: – способами применения знаний креативных индустрий в проектной деятельности; – приемами выстраивания делового общения в профессиональной сфере; – профессиональными терминами разработке и реализации арт, медиа и дизайн проектов;	20	30

Код и название компетенции	Содержание компетенции	Баллы	
		min	max
	– способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; – способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта); – методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – о методах поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; – методами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – навыками работы в профессиональных компьютерных программах для создания продуктов дизайна; – основными методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений по проекту; – методами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; – способами реализации дизайн-проектов с учетом технологических свойств материалов; – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления; – приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна и прохождения практики; – современными инструментами презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики; – методами анализа результатов практической деятельности		
	Итого:	**50**	**80**

Оценочные листы приведены в приложении 5 и 6.

Система оценивания защиты результатов прохождения практики

№	Вид	Критерии оценки	Баллы	
			min	max
1	Устный доклад	– полнота изложения; – грамотность изложения, владение материалом; – логичность и аргументированность выводов и обобщений; – понимание проблемы; – использование профессиональной и научной терминологии; – раскрытие темы с использованием примеров	1	5
2	Мультимедийная презентация	– соответствие требованиям к оформлению; – наглядность, структурированность; – компоновочное решение, гармония пропорций; – информативность; – целостность (смысл и объем текста на слайде); – отсутствие дублирования текста выступления и текста на слайде; – качество цветового оформления и наличие анимационных эффектов; – оригинальность дизайн-решения; – общая выразительность	1	5
3	Отчет	– соблюдение сроков сдачи; – соответствие требованиям оформления; – полнота и информативность изложения; – грамотность изложения; – логичность выводов и проведенного анализа; – использование профессиональной и научной терминологии; – соответствие описания содержания отчета заданиям практики	2	5
4	Ответы на вопросы	– полнота и грамотность; – развернутый ответ; – логичность и аргументированность выводов; – использование научной и профессиональной терминологии; – ведение диалога, отстаивание собственной позиции	1	5
		Итого:	**5**	**20**

Сводная таблица оценки результатов прохождения практики

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

Итоговая оценка определяется по шкале оценивания результатов производственной практики:

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

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, 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. 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.

2. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебное пособие для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт», 2024. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/456768.

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

4. 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», 2024. – 202 с.

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

6. Паранюшкин, Р. В. Композиция. Теория и практика изобразительного искусства : учебное пособие / Р. В. Паранюшкин. – 6-е изд. – СПб. : Планета музыки, 2024. – 100 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/133859.

7. Пашков, И. В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии : Учебное пособие для вузов. / И.В. Пашков. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт», 2024. – Режим

доступа: https://biblio-online.ru/viewer/proektirovanie-proektirovanie-upakovki-i-malyh-form-poligrafii-457011#page /1.

8. Положение об оформлении всех видов учебных и аттестационных работ. Екатеринбур г: ЕАСИ, в текущей редакции.

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

10. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2024. – 208 с. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/454519.

9.2. Дополнительная литература

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

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

3. Болотова, Т. Ф. Предметная среда в рисунке дизайнера. Натюрморт и его графические интерпретации : учебно-методическое пособие / Т. Ф. Болотова, В. Л. Ганзин, О. Н. Севостьянова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 128 с. Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131241.

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

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

6. Иттен, Иоханнес. Искусство формы : мой форкурс в Баухаузе и других шк.: [пер. с нем.] / Иоханнес Иттен. – М. : Издатель Д. Аронов, 2008. – 135 с.

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

8. Клещев, О. И. Типографика и основы полиграфии: учебное пособие / О. И. Клещев ; Управление культуры Администрации г. Екатеринбурга (Екатеринбург), Екатеринбург. акад. соврем. искусства. – Екатеринбург : Издательство ЕАСИ, 2014. – 124 с.

9. 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.

10. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ; Лань. 2018. – 91 с. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

11. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна. / Б. Мартин, Б. Ханингтон. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

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

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

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

15. 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.

16. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учебник / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2010. – 218 с.
17. Роэм, Д. Визуальное мышление: Как «продавать» свои идеи при помощи визуальных образов = Thebackofthenapkin: SolvingProblemsandSellingIdeaswithPictures / Д. Роэм. – М. : Манн, Иванов и Фербер : Эксмо, 2013. – 285 с.
18. Рэнд, П. Дизайн: форма и хаос = Designformandchaos / П. Рэнд. – М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. – 237 с.
19. Управление проектом в сфере графического дизайна = A graphicdesignprojectfromstarttofinish. / пер. с англ. Т. Мамедовой. М.: Альпина Паблишер, 2013. – 219 с.
20. Феличи, Дж. Типографика. Шрифт, верстка, дизайн / Дж. Феличи. – СПб. : БХВ-Петербург, 2018. – 496 с.
21. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль: руководство дизайнера = Logodesignlove: a GuidetoCreatingIconicBrandIdentities / Д. Эйри. – СПб. : Питер, 2013. – 202 с.
22. Элам, К. Графический дизайн. Принцип сетки / К. Элам. – СПб. : Питер, 2014. – 119 с.

в) интернет-ресурсы

1. Библиотека гуманитарные науки. Режим доступа: http://www.gumer.info/.
2. Библиотека им. В. Г. Белинского. Режим доступа: http://book.uraic.ru.
3. Журнал по графическому дизайну. Режим доступа: http://kak.ru.
4. НИЦ Информкультура (Научно-информационный центр по культуре и искусству). Режим доступа: http://infoculture.rsl.ru/.
5. НЭБ ELIBRARY.RU. Режим доступа: http://elibrary.ru/.
6. Российская государственная библиотека. Режим доступа: http://www.rsl.ru.
7. ЭБС «Лань». Режим доступа: http://e.lanbook.com/.
8. ЭБС «Юрайт». Режим доступа: http://www.biblio-online.ru/.
9. Электронная гуманитарная библиотека. Режим доступа: http://www.gumfak.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: производственная практика 2 (проектная)
Направление 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки
Направленность (профиль): Визуальная информация и коммуникация в области культуры: дизайн объектов и систем
Сроки прохождения практики: 04.10.2024-30.04.2025

Студент гр. 323	_____	А.И. Иванов
Руководитель	_____	О.А. Цесевичене, канд. философ. наук, доцент кафедры
Нормоконтролер	_____	У.П. Ефремова, канд. ист. наук, доцент кафедры

Екатеринбург, 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 производственную практику обучающегося

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

№	Наименование работ	Срок	Примечание
1	Всесторонне ознакомится с деятельностью учреждения		
2			
3	Анализ целевой аудитории		
4			
5			

Зав. кафедрой:_____ _____
Ф.И.О.

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

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

М.П.

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 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	**Знать:** – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – этапы и сроки проектирования продуктов дизайна различной сложности; – методы анализа целевой аудитории проекта; – методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; – принципы и подходы разработки художественных произведений, простых и сложных объектов дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – профессиональное компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна; – приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений; – методы создания и реализации продуктов дизайна самостоятельно или в	10	20	

Код и название компетенции	Содержание компетенции	Баллы		
		min	max	Оценка
социально-культурной сфере	составе творческой группы для социально-культурной сферы; – технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – технологические процессы изготовления дизайн продукции; – методы оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна; – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – приемы анализа результатов практической деятельности			
	Уметь: – применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – использовать приемы выстраивания деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; – формировать этапы и устанавливать сроки создания продукта дизайна; – проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий	20	30	

Код и название компетенции	Содержание компетенции	Баллы		
		min	max	Оценка
	заказчика и предпочтений целевой аудитории; – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов; – создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – создавать и реализовывать дизайн-продукты с учетом технологических свойств материалов; – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления объектов дизайна; – презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – анализировать результаты практической деятельности			
	Владеть: – способами применения знаний креативных индустрий в проектной деятельности; – приемами выстраивания делового общения в профессиональной сфере; – профессиональными терминами разработке и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; – способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта);	20	30	

Код и название компетенции	Содержание компетенции	Баллы		
		min	max	Оценка
	– методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – о методах поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; – методами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – навыками работы в профессиональных компьютерных программах для создания продуктов дизайна; – основными методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений по проекту; – методами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; – способами реализации дизайн-проектов с учетом технологических свойств материалов; – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления; – приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна и прохождения практики; – современными инструментами презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики; – методами анализа результатов практической деятельности			
	Итого:	**50**	**80**	

Замечания и рекомендации руководителя практики
от 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 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	**Знать:** – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии, тенденции); – приемы выстраивания эффективной деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – профессиональную терминологию в области разработки и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – способ составления проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для социально-культурной сферы; – этапы и сроки проектирования продуктов дизайна различной сложности; – методы анализа целевой аудитории проекта; – методы поиска, сбора и анализа визуальной информации необходимой для разработки дизайн-проекта; – принципы и подходы разработки художественных произведений, простых и сложных объектов дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – профессиональное компьютерное программное обеспечение, используемое в разработке объектов дизайна; – приемы обоснования, согласования и утверждения с заказчиком дизайнерских решений;	10	20	

Код и название компетенции	Содержание компетенции	Баллы		
		min	max	Оценка
коммуникации в социально-культурной сфере	– методы создания и реализации продуктов дизайна самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; – технологические свойства материалов используемых для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – технологические процессы изготовления дизайн продукции; – методы оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна; – приемы презентации и защиты дизайнерских решений по результатам практики; – приемы анализа результатов практической деятельности			
	Уметь: – применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – использовать приемы выстраивания деловой коммуникации с использованием норм и этики делового общения; – использовать профессиональную терминологию в проектной деятельности – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; – формировать этапы и устанавливать сроки создания продукта дизайна; – проводить анализ целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – художественные продукты, простые и сложные объекты дизайна для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной	20	30	

Код и название компетенции	Содержание компетенции	Баллы		
		min	max	Оценка
	информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации; – обосновывать, согласовывать и утверждать дизайнерские решения проектов; – создавать и реализовывать самостоятельно или в составе творческой группы дизайн проекты для социально-культурной сферы; – создавать и реализовывать дизайн-продукты с учетом технологических свойств материалов; – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления; – оформлять отчетную документацию по практике по результатам изготовления объектов дизайна; – презентовать результаты практической деятельности и защищать результаты практики; – анализировать результаты практической деятельности			
	Владеть: – способами применения знаний креативных индустрий в проектной деятельности; – приемами выстраивания делового общения в профессиональной сфере; – профессиональными терминами разработке и реализации арт, медиа и дизайн проектов; – способом разработки проектного задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере; – способами работы с проектной документацией: тайм-менеджмент (способы распределения и соблюдения сроков создания проекта);	20	30	

Код и название компетенции	Содержание компетенции	Баллы		
		min	max	Оценка
	– методами анализа целевой аудитории для разработки продукта дизайна; – о методах поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки продукта дизайна; – методами создания художественного замысла в проектной деятельности для социально-культурной сферы, в том числе на основе культурного наследия (создание эскиза или макета); – методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – навыками работы в профессиональных компьютерных программах для создания продуктов дизайна; – основными методами ведения диалога для обоснования, согласования и утверждения дизайнерских решений по проекту; – методами разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно или в составе творческой группы для социально-культурной сферы; – способами реализации дизайн-проектов с учетом технологических свойств материалов; – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления; – приемами оформления отчетной документации по результатам изготовления объектов дизайна и прохождения практики; – современными инструментами презентации и защиты дизайн-проектов по результатам практики; – методами анализа результатов практической деятельности			
	Итого:	**50**	**80**	

Замечания и рекомендации руководителя практики от кафедры

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

_____
(подпись руководителя практики)

М.П.

Приложение 7

Пример плана анализа аналогов проекта

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

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

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

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

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

3. Определение перечня ключевых слов:

– наименование объекта рекламы;

– наименование фирмы-производителя;

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

– составление перечня слов-синонимов и родственных понятий;

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

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

– текстовое описание;

– несколько листов цветных клаузур формата А3.

5. Составление и описание предполагаемого «портрета» потребителя:

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

– определить ядро целевой аудитории;

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

– ключевые ценности (материальные и духовные);

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

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

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

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

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

Совместный рабочий график (план) проведения производственной практики 2 (проектной)
по направлению подготовки 05.03.01 Искусства и гуманитарные науки
направленность (профиль) подготовки: «Визуальная информация и коммуникация в области культуры: дизайн объектов и систем» группы 323
Иванова Юлия Ивановна
в период с 18.10.2022 г. по 30.04.2023 г.

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