

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное образовательное учреждение
высшего образования**
**«Северо-Осетинский государственный университет имени Коста
Левановича Хетагурова»**

**Аннотации рабочих программ практик
по направлению 54.04.01 Дизайн**

**Магистерская программа:
«Графический дизайн»**

Руководитель программы – к.т.н., доцент Хохаева Зельяна Зауровна

**Квалификация (степень)
Магистр**

Владикавказ 2023

Аннотация рабочей программы

«УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА, НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА (ПОЛУЧЕНИЕ ПЕРВИЧНЫХ НАВЫКОВ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ)»

Курс -1, Семестр -2

Общая трудоемкость 6 зач. ед. (216 час.)

Форма контроля – зачет с оценкой

1. Цели освоения дисциплины

Целью практики «Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)»:

- развитие способности самостоятельного осуществления научно-исследовательской работы в области искусствоведческих, культурологических и проектных проблем современного дизайна;
- совершенствование проектной культуры будущего дизайнера в разработке средовых пространств и объектов визуальных коммуникаций;
- формирование умений использовать современные технологии сбора информации, обработки и интерпретации полученных экспериментальных и эмпирических данных, владение современными методами исследований;
- систематизация, расширение и закрепление профессиональных знаний, формирование у студентов навыков самостоятельного ведения теоретических и экспериментальных исследований;
- совершенствование профессиональных компетенций, направленных на генерацию и реализацию проектной идеи с учетом современных тенденций в дизайнерской деятельности;
- формирование навыков экспертной деятельности и владения методами авторского надзора в сфере дизайнерского проектирования;
- обеспечение готовности к профессиональному самосовершенствованию, развитию инновационного мышления и творческого потенциала, профессионального мастерства;
- самостоятельное формулирование и решение задач, возникающих в ходе научно-исследовательской и педагогической деятельности и требующих углубленных профессиональных знаний;
- формирование готовности проектировать и реализовывать в образовательной практике содержание учебных программ, владеть инновационными образовательными технологиями;
- проведение библиографической работы с привлечением современных информационных технологий.

А также углубление, закрепление теоретической подготовки обучающихся и продолжение формирования у них компетенций в сфере профессиональной деятельности..

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)» относится к обязательной части Блока 2 «Практики» дисциплин учебного плана ОПОП.

«Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)» логически и содержательно-методически связана с дисциплинами:

«Проектирование в графическом дизайне», «Дизайн-проектирование», «Дизайн презентаций» и др., связана с производственной практикой.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс прохождения практики «Учебная практика, научно-исследовательская работа(получение первичных навыков научно-исследовательской работы)» направлен на формирование следующих компетенций: **УК-1,УК-4,УК-5,ОПК-1,ОПК-2**

Категория универсальных компетенций	Код универсальной компетенции	Формулировка компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Системное и критическое мышление	УК-1	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий	<p>УК-1.1 Знает процедуры критического анализа, методики анализа результатов исследования и разработки стратегий проведения исследований, организации процесса принятия решения</p> <p>УК-1.2 Умеет принимать конкретные решения для повышения эффективности процедур анализа проблем, принятия решений и разработки стратегий</p> <p>УК-1.3 Владеет методами установления причинно-следственных связей и определения наиболее значимых среди них; методиками постановки цели и определения способов ее достижения; методиками разработки стратегий действий при проблемных ситуациях</p>
Коммуникация	УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	<p>УК-4.1 Знает современные коммуникативные технологии на государственном и иностранном языках; закономерности деловой устной и письменной коммуникации</p> <p>УК-4.2 Умеет применять на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения</p> <p>УК-4.3 Владеет методикой межличностного делового общения на государственном и иностранном языках, с применением профессиональных языковых форм и средств</p>
Межкультурное взаимодействие	УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	<p>УК-5.1 Знает сущность, разнообразие и особенности различных культур, их соотношение и взаимосвязь</p> <p>УК-5.2</p>

			<p>Умеет обеспечивать и поддерживать взаимопонимание между обучающимися – представителями различных культур и навыки общения в мире культурного многообразия УК-5.3</p> <p>Владеет способами анализа разногласий и конфликтов в межкультурной коммуникации и их разрешения</p>
История и теория искусств и дизайна	ОПК-1	<p>Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности;</p> <p>рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>ОПК-1.1</p> <p>Знает принципы сбора, отбора и обобщения информации, методики системного подхода для решения профессиональных задач</p> <p>ОПК-1.2</p> <p>Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности</p> <p>ОПК-1.3</p> <p>Имеет навыки навыками научного поиска и практической работы с информационными источниками</p>
Научно-исследовательская деятельность	ОПК-2	<p>Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения</p>	<p>ОПК-2.1</p> <p>Знает методы научных исследований, методику написания статей, этапы проведения научно-исследовательской деятельности, современные научные методы</p> <p>ОПК-2.2</p> <p>Умеет работать с научной литературой для поиска новых знаний и умений в профессиональной области; участвовать в научно-практических конференция</p> <p>ОПК-2.3</p> <p>Имеет навыки подготовки докладов, сообщений, научных статей</p>

В результате прохождения «Практики по получению первичных профессиональных умений и навыков» студент должен:

знать:

- эффективные технологии организации научно-исследовательских и проектных работ в больших и малых производственных коллективах;
- методики планирования научно-исследовательских и проектных работ,
- сбора и обработки информации для исследования,
- фиксирование и обобщение полученных результатов;
- тенденции в моде или в полиграфии;
- основные теоретические положения истории костюма, пропедевтики, цветоведения и колористики, техники графики.
- основные теоретические положения в области живописного этюда натюрморта, пейзажа, фигуры человека в пейзаже;
- понимание выразительных особенностей различных изобразительных материалов и техник;

уметь:

- сформулировать концепцию проектной идеи;
- организовать ее эффективную реализацию;
- представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, а также проектно-творческих материалов
- применять нормативно-правовую базу;
- вести деловые переговоры и деловую переписку;

владеть:

- методами творческого процесса дизайнеров;
- навыками публичной презентации результатов научно-исследовательской и проектно-творческой работы; опытом выступлений с научными докладами и сообщениями и т.п.
- навыками анализа музейных экспозиций и тенденций моды или полиграфии
- изобразительными средствами и техникой акварели и гуаши в живописи, передачей пространства живописными средствами с соблюдением цветовых и тональных отношений.

Процесс прохождения практики обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых на практике, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).

Аннотация рабочей программы «ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА, ПРОЕКТНАЯ»

Курс -1,2 Семестр -2,4

Общая трудоемкость 15 зач. ед. (540 час.)

Форма контроля – зачет с оценкой

1. Цели и задачи освоения дисциплины

- Обеспечение необходимого уровня усвоения систематизированных знаний в области графического дизайна;
- Воспитание устойчивого интереса и любви к профессии, потребности в профессиональном образовании;
- Производительный и коллективный характер труда, разнообразие и усложнение трудовых операций, эстетика и научная организация труда, рациональный режим труда и отдыха, положительный и эмоциональный настрой;
- Включение студентов в направленную самостоятельную творческую деятельность в процессе индивидуального углубленного изучения тем учебной дисциплины за счет непосредственного участия в проектной деятельности, процессе создания графических проектов;
- Проведение предпроектных дизайнерских исследований
- Проведение предпроектных дизайнерских исследований

- Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
- Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
- Овладение методикой работы со специальной литературой и нормативно-технической документацией
- Способность совершенствоваться и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень
- Готовность участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах)

2. Место в структуре ОПОП

Дисциплина «Производственная практика, проектная» относится к обязательной части Блока 2 «Практики» дисциплин учебного плана ОПОП.

Практика логически и содержательно-методически связана с дисциплинами:

«История и методология научных исследований», «Цифровая живопись», «Информационные технологии в дизайне», «Цвет в дизайне» и т.д. связана с практиками:

«Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков в научно-исследовательской работы)», «Производственная практика, научно-исследовательская», «Производственная практика, преддипломная».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс прохождения практики «Производственная практика, проектная» направлен на формирование следующих компетенций: **ОПК-3, ОПК-4, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4**

Категория общепрофессиональных компетенций	Код общепрофессиональной компетенции	Формулировка компетенции	Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции
Проектная деятельность	ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	ОПК-3.1 Знает методику проектирования объектов графического дизайна, требования к дизайн-макетам графических материалов ОПК-3.2 Умеет разрабатывать графические материалы с учетом утилитарных и эстетических требований ОПК-3.3 Имеет навыки реализации творческих идей с учетом утилитарных и эстетических требований
Организаторская деятельность	ОПК-4	Способен организовывать, проводить и участвовать	ОПК-4.1 Знает виды художественно-творческих мероприятий, основы живописи,

		в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу	композиции и цветоведения ОПК-4.2 Умеет разрабатывать художественные произведения для выставок, конкурсов, фестивалей в соответствии с требованиями, проявлять творческую заинтересованность в участии ОПК-4.3 Имеет навыки реализации инновационных художественно-творческих мероприятий, презентаций и инсталляций
--	--	---	---

Код и наименование профессиональной компетенции	Основание (ПС, анализ опыта)	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
Тип задачи профессиональной деятельности: научно-исследовательский		
ПК-1 Ставит задачи исследования по вопросам профессиональной деятельности в области дизайн-технологий. представляет результаты научных исследований в форме докладов, отчетов, рефератов, публикаций с привлечением современных средств редактирования и печати	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.1 Знает принципы определения предпочтений целевой аудитории, информационные источники профессиональной информации; осуществляет предпроектный анализ как метод создания концепции дизайн-проекта в контексте исторического опыта и тенденций в современной художественной культуре. ПК-1.2 Умеет проводить предпроектные дизайнерские исследования, применяет методические подходы в дизайнерском проектировании, выполняет критический анализ и формулирует концепцию проекта. ПК-2.3 Владеет методами проведения комплексных поисковых исследований в области дизайн-технологий и согласования с заказчиком проектного задания, технологиями сбора и анализа предпроектной информации, выполняет публичную презентацию результатов исследования, авторской идеи и ее проектной реализации.
Тип задачи профессиональной деятельности: художественно-творческий		
ПК-2 Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной	ПК-2.1 Знает теорию искусств и графического дизайна, нормативы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, показатели и

<p>творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.</p>	<p>информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих ПК-2.2 Умеет применять показатели и средства контроля качества воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве, выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн- проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей, работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-2.3 Владеет профессиональной терминологией в области дизайна, навыком поэтапного выполнения и презентации дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p>ПК-3 Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ПК-3.1 Знает методы организации творческого процесса дизайнера, теорию композиции, принципы художественного конструирования и технического моделирования; ПК-3.2 Умеет находить авторские варианты решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории, учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов; ПК-3.3 Владеет навыками творческой подачи разработки, в том числе с</p>

		использованием компьютерного программного обеспечения, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, навыком выбора технологических процессов производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.
Тип задачи профессиональной деятельности: проектный		
ПК4 Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4.1. Знает способы продвижения продукта средствами графического дизайна, рекламные технологии, информационные технологии в дизайне объектов визуальной коммуникации. планирует и координирует деятельность проекта, определяет его цели и задачи с точки зрения искусствоведческих и социокультурных аспектов дизайнерской деятельности. ПК-4.2 Умеет работать в информационных технологиях, используемых при проектировании объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласовывать дизайн-проект на всех этапах производства и использовать средства графического дизайна в рекламных технологиях ПК-4 выполняет оценку эффективности организации дизайнерской проектной деятельности, выполняет оценку качества проектных работ.

В результате обучения при прохождении педагогической практики обучающийся должен:

знать

-тенденции в моде или в полиграфии;

-основные теоретические положения истории графического дизайна, пропедевтики, цветоведения и колористики, техники графики.

-основные теоретические положения в области живописного этюда натюрморта, пейзажа, фигуры человека в пейзаже;

-понимание выразительных особенностей различных изобразительных материалов и техник;

уметь:

-оформлять художественно-творческие работы к кафедральному просмотру и для выставок.

-использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных

-Проводить пред проектные дизайнерские исследования

-демонстрировать навыки научно-исследовательской деятельности (планирование научного исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов), способностью представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати, а также владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями

владеть:

- навыками анализа музейных экспозиций или полиграфии
- изобразительными средствами и техникой акварели и гуаши в живописи
- передачей пространства живописными средствами с соблюдением цветовых и тональных отношений.

Процесс прохождения практики обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых на практике, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).

Аннотация рабочей программы «ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА, НАУЧНО- ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ»

Курс - 2, Семестр – 3,4

Общая трудоемкость 7,5 зач. ед. (270 час.)

Форма контроля – зачет с оценкой

1. Цели освоения дисциплины

Целью практики «Производственная практика, научно- исследовательская» является развитие способности самостоятельного осуществления деятельности в сфере образования и науки, связанной с решением сложных профессиональных задач в инновационных условиях.

Задачи дисциплины:

- обеспечение развития профессионального научно-исследовательского мышления магистрантов, формирование у них четкого представления об основных профессиональных задачах, способах их решения;
- формирование умений использовать современные технологии сбора информации, обработки и интерпретации полученных экспериментальных и эмпирических данных, владение современными методами исследований;
- формирование готовности проектировать и реализовывать в образовательной практике новое содержание учебных программ, осуществлять инновационные образовательные технологии;
- обеспечение готовности к профессиональному самосовершенствованию, развитию инновационного мышления и творческого потенциала, профессионального мастерства.
 - самостоятельное формулирование и решение задач, возникающих в ходе научно-исследовательской и педагогической деятельности и требующих углубленных профессиональных знаний. проведение библиографической работы с привлечением современных информационных технологий.
- овладение навыками оформления результатов научно-исследовательского процесса в различных жанрах научного дискурса, включая магистерскую диссертацию как итоговую квалификационную научную работу.
- формирование способности самостоятельно приобретать и применять новые знания и умения, успешно применять полученные знания, умения и навыки в своей профессиональной сфере деятельности, обладать универсальными и предметно-специализированными компетенциями, способствующими социальной мобильности и устойчивости выпускников на рынке труда в условиях конкурентной среды.

2. Место в структуре ОПОП

Дисциплина «Производственная практика, научно- исследовательская» относится к обязательной части Блока 2 «Практики» дисциплин учебного плана ОПОП.

Программа практики подразумевает преломление применительно к тематике научных

разработок магистранта знаний, умений и навыков, полученных при изучении дисциплин ОПОП магистратуры.

Практика логически и содержательно-методически связана с дисциплинами:

«Дизайн- проектирование», «Цифровая живопись», «Брэнддинг», «Веб-дизайн» и т.д.

Связана с практиками: «Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков в научно-исследовательской работы)», «Производственная практика, проектная», «Производственная практика, преддипломная»

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс прохождения практики «Производственная практика, научно-исследовательская» направлен на формирование следующих компетенций: **ОПК-2,ПК-1,ПК-2,ПК-3,ПК-4**

Категория общепрофессиональных компетенций	Код общепрофессиональной компетенции	Формулировка компетенции	Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции
История и теория искусств и дизайна	ОПК-1	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1 Знает принципы сбора, отбора и обобщения информации, методики системного подхода для решения профессиональных задач ОПК-1.2 Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности ОПК-1.3 Имеет навыки навыками научного поиска и практической работы с информационными источниками
Код и наименование профессиональной компетенции	Основание (ПС, анализ опыта)	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции	
Тип задачи профессиональной деятельности: научно-исследовательский			
ПК-1 Ставит задачи исследования по вопросам профессиональной деятельности в области дизайн-технологий. представляет результаты научных исследований в форме докладов, отчетов, рефератов, публикаций с привлечением современных средств редактирования и печати	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.1 Знает принципы определения предпочтений целевой аудитории, информационные источники профессиональной информации; осуществляет предпроектный анализ как метод создания концепции дизайн-проекта в контексте исторического опыта и тенденций в современной художественной культуре. ПК-1.2 Умеет проводить предпроектные дизайнерские исследования, применяет методические подходы в дизайнерском проектировании, выполняет критический анализ и формулирует концепцию проекта. ПК-2.3 Владеет методами проведения комплексных поисковых исследований в	

		области дизайн-технологий и согласования с заказчиком проектного задания, технологиями сбора и анализа предпроектной информации, выполняет публичную презентацию результатов исследования, авторской идеи и ее проектной реализации.
Тип задачи профессиональной деятельности: художественно-творческий		
ПК-2 Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-2.1 Знает теорию искусств и графического дизайна, нормативы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих ПК-2.2 Умеет применять показатели и средства контроля качества воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве, выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей, работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-2.3 Владеет профессиональной терминологией в области дизайна, навыком поэтапного выполнения и презентации дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3 Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Знает методы организации творческого процесса дизайнера, теорию композиции, принципы художественного конструирования и технического моделирования; ПК-3.2 Умеет находить авторские варианты решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой

авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.		аудитории, учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов; ПК-3.3 Владеет навыками творческой подачи разработки, в том числе с использованием компьютерного программного обеспечения, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, навыком выбора технологических процессов производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.
Тип задачи профессиональной деятельности: проектный		
ПК4 Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4.1. Знает способы продвижения продукта средствами графического дизайна, рекламные технологии, информационные технологии в дизайне объектов визуальной коммуникации. планирует и координирует деятельность проекта, определяет его цели и задачи с точки зрения искусствоведческих и социокультурных аспектов дизайнерской деятельности. ПК-4.2 Умеет работать в информационных технологиях, используемых при проектировании объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласовывать дизайн-проект на всех этапах производства и использовать средства графического дизайна в рекламных технологиях ПК-4 выполняет оценку эффективности организации дизайнерской проектной деятельности, выполняет оценку качества проектных работ.

Аннотация рабочей программы «ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА, ПРЕДДИПЛОМНАЯ»

Курс -3, Семестр -5

Общая трудоемкость 13,5 зач. ед. (486 час.)

Форма контроля – зачет с оценкой

1. Цели освоения дисциплины

Производственная практика, преддипломная - вид учебной деятельности, направленный на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций в процессе выполнения определенных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Цели Производственной практики, преддипломной: приобретение опыта и навыков в профессиональной деятельности дизайнера на предприятиях отрасли в соответствии с программой магистратуры; закрепление теоретической подготовки обучающихся и окончательное формирование у них компетенций в сфере профессиональной деятельности.

Задачами практики являются:

- закрепление необходимого уровня усвоения систематизированных знаний в области дизайна одежды;

- воспитание устойчивого интереса и любви к профессии, потребности в профессиональном образовании;
- формирование готовности к научно-исследовательской и проектной работе и проведение исследований в соответствии с темой выпускной квалификационной работы: сбор, анализ и систематизация материалов для ВКР;
- адаптация обучающегося в творческом коллективе исполнителей и формирование способности к организации его работы и к принятию обоснованных решений при создании продукции с учетом качества, надежности и стоимости.

2. Место в структуре ОПОП

«Производственная практика, преддипломная» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений обязательной части Блока дисциплин учебного плана ОПОП.

Практика логически и содержательно-методически связана со всеми дисциплинами учебного плана, а также с практиками и НИР.

Требования к «входным» знаниям, умениям и готовностям обучающегося, приобретенными в результате освоения предшествующих дисциплин (модулей):

«Дизайн- проектирование», «Цифровая живопись», «Брэнддинг», «Веб-дизайн» и др.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс прохождения практики направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2, ОПК-2, ОПК-3, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4.

Категория общепрофессиональных компетенций	Код общепрофессиональной компетенции	Формулировка компетенции	Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции
Разработка и управление проектов	УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.1 Знает методы управления проектами; этапы жизненного цикла проекта УК-2.2 Умеет разрабатывать и анализировать альтернативные варианты проектов для достижения намеченных результатов; разрабатывать проекты, определять целевые этапы и основные направления работ УК-2.3 Владеет навыками разработки проектов в избранной профессиональной сфере; методами оценки эффективности проекта, а также потребности в ресурсах
Научно-исследовательская деятельность	ОПК-2	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов;	ОПК-2.1 Знает методы научных исследований, методику написания статей, этапы проведения научно-исследовательской деятельности, современные научные методы ОПК-2.2 Умеет работать с научной литературой для поиска новых знаний и умений в профессиональной области; участвовать в научно-практических

		самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	конференция ОПК-2.3 Имеет навыки подготовки докладов, сообщений, научных статей
Проектная деятельность	ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	ОПК-3.1 Знает методику проектирования объектов графического дизайна, требования к дизайн-макетам графических материалов ОПК-3.2 Умеет разрабатывать графические материалы с учетом утилитарных и эстетических требований ОПК-3.3 Имеет навыки реализации творческих идей с учетом утилитарных и эстетических требований

Код и наименование профессиональной компетенции	Основание (ПС, анализ опыта)	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
Тип задачи профессиональной деятельности: научно-исследовательский		
ПК-1 Ставит задачи исследования по вопросам профессиональной деятельности в области дизайн-технологий. представляет результаты научных исследований в форме докладов, отчетов, рефератов, публикаций с привлечением современных средств редактирования и печати	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.1 Знает принципы определения предпочтений целевой аудитории, информационные источники профессиональной информации; осуществляет предпроектный анализ как метод создания концепции дизайн-проекта в контексте исторического опыта и тенденций в современной художественной культуре. ПК-1.2 Умеет проводить предпроектные дизайнерские исследования, применяет методические подходы в дизайнерском проектировании, выполняет критический анализ и формулирует концепцию проекта. ПК-2.3 Владеет методами проведения комплексных поисковых исследований в области дизайн-технологий и согласования с заказчиком проектного задания, технологиями сбора и анализа предпроектной информации, выполняет публичную презентацию результатов исследования, авторской идеи и ее проектной реализации.
Тип задачи профессиональной деятельности: художественно-творческий		
ПК-2 Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору	11.013 «Графический дизайнер»	ПК-2.1 Знает теорию искусств и графического дизайна, нормативы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и

<p>необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.</p>	<p>С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>коммуникации, технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих ПК-2.2 Умеет применять показатели и средства контроля качества воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве, выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей, работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-2.3 Владеет профессиональной терминологией в области дизайна, навыком поэтапного выполнения и презентации дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p>ПК-3 Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ПК-3.1 Знает методы организации творческого процесса дизайнера, теорию композиции, принципы художественного конструирования и технического моделирования; ПК-3.2 Умеет находить авторские варианты решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории, учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов; ПК-3.3 Владеет навыками творческой подачи разработки, в том числе с использованием компьютерного программного обеспечения, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, навыком выбора</p>

		технологических процессов производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.
Тип задачи профессиональной деятельности: проектный		
ПК4 Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4.1. Знает способы продвижения продукта средствами графического дизайна, рекламные технологии, информационные технологии в дизайне объектов визуальной коммуникации. планирует и координирует деятельность проекта, определяет его цели и задачи с точки зрения искусствоведческих и социокультурных аспектов дизайнерской деятельности. ПК-4.2 Умеет работать в информационных технологиях, используемых при проектировании объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласовывать дизайн-проект на всех этапах производства и использовать средства графического дизайна в рекламных технологиях ПК-4 выполняет оценку эффективности организации дизайнерской проектной деятельности, выполняет оценку качества проектных работ.

Требования к результатам прохождения практики (компетенции обучающегося, формируемые в результате прохождения практики)

В результате прохождения «Практики по получению первичных профессиональных умений и навыков» студент должен:

знать:

-Современные методы и методики научно-исследовательской деятельности

-Специфику методологии дизайнерского проектирования

-Средства презентации результатов исследовательской работы с привлечением современных информационных технологий

-Знать основные функции и должностные обязанности дизайнера на современном предприятии индустрии моды, обладать практическими навыками

-Структуру организаций и предприятий, работающих с графическими дизайнерами, их особенностей;

-Основные этапы проектирования по разработке новых дизайнерских решений образцов одежды, коллекций, серий;

-Основы художественно-промышленного производства

уметь:

-Применять знание методик исследования в рамках решения дизайнерской задачи

-Определить оптимальную методику решения конкретной проектной задачи

-Использовать современные компьютерные технологии для проведения и презентации научных исследований

-Самостоятельно ставить и решать творческие задачи;

-Пользоваться творческим источником;

-Систематизировать и обрабатывать информацию о перспективном направлении графического дизайна;

-Подготавливать приемо-сдаточную документацию; разрабатывать процедуры и методы контроля соответствия дизайн-макета объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации готовому изделию; контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов; осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов обеспечивать защиту авторского права

-Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками; подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах;

-Систематизировать и распределять действия подчиненных; использовать компьютерную технику и

программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности;

- Осуществлять календарно-ресурсное планирование

- Идейно- новаторски решать художественные задачи в соответствии с профилем предприятия

- Осуществлять подбор необходимых материалов и авторский надзор за изготовлением авторского образца, коллекции, серии;

- Применять нормативно-правовую базу на практике;

- Вести деловые переговоры и деловую переписку;

- Проводить презентации дизайн-продукта;

владеть:

- Навыками самостоятельного поиска и анализа исследуемого теоретического материала

- Способностью использовать проектный опыт выполнения дизайнерских заданий, в том числе, собственный, для определения методологических подходов дизайн-проектирования

- Навыками создания научных текстов – статей, рефератов, а также презентаций

- Графическими приемами моделирования

- Методами творческого процесса графического дизайнера; выполнение поисковых эскизов, композиционных решений дизайн-объектов; создание художественного образа;

- Практическими навыками различных видов изобразительного искусства и способов проектной графики и рекламной -графики;

Процесс прохождения практики обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых на практике, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).