

АННОТАЦИЯ

Учебной практики «Учебно-ознакомительная практика»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место практики в учебном плане	Учебно-ознакомительная практика к учебным практикам обязательной части Блок 2. Практика	
Цели прохождения практики	<ol style="list-style-type: none"> 1. Изучение основных направлений деятельности структурного подразделения/ отдела/ организации; 2. Освоение методов и способов сбора информации, ее обработки; 3. Развитие профессиональных навыков в условиях профессиональной деятельности. 	
Трудоемкость практики в з.е. / ак. часах	6 з.е. / 21 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате прохождения практики		
УК-1 (УК-1.1, УК-1.2), УК-2 (УК-2.1), УК-6 (УК-6.1, УК-6.2), УК-8 (УК-8.1), ОПК-3 (ОПК-3.1 ОПК-3.2), ОПК-6 (ОПК-6.1, ОПК-6.2), ОПК-7 (ОПК-7.1, ОПК-7.2)		
Планируемые результаты прохождения практики, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты прохождения практики
УК-1.1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1 - Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных	<ul style="list-style-type: none"> - знать источники специализированной информации по актуальным профессиональным проблемам; - уметь осуществлять поиск профессиональной литературы и электронных образовательных ресурсов; - владеть навыками подготовки литературных обзоров и обзоров электронных информационных ресурсов для решения задач профессиональной деятельности;
	УК-1.2 - Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением	<ul style="list-style-type: none"> - знать виды деятельности компании, перечень работ, выполняемых на отдельных рабочих местах; - уметь изучать и анализировать бизнес-процессы компании, в том числе процесс разработки программного

	принципов системного подхода	<ul style="list-style-type: none"> - продукта; - владеть навыками профессионального системного мышления;
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1 - Определяет круг задач в рамках поставленной цели, в том числе с использованием цифровых ресурсов	<ul style="list-style-type: none"> - знать цели и задачи на практику в профессиональной сфере и в целях личностного саморазвития; - уметь самостоятельно определять круг задач на практику и на перспективу, планировать их реализацию с учетом имеющихся возможностей; - владеть навыками рефлексии и планирования деятельности;
УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.1 – Применяет технологии самоменеджмента и тайм-менеджмента в различных видах деятельности	<ul style="list-style-type: none"> - знать средства и методы самоменеджмента и тайм-менеджмента; - уметь оценивать собственные действия, полученные результаты, допущенные ошибки; - владеть навыками самоуправления деятельностью по приобретению профессиональных умений и навыков на рабочем месте;
	УК-6.2 – Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни, с фиксированием и отслеживанием в цифровой среде результатов собственной деятельности	<ul style="list-style-type: none"> - знать свои потребности и приоритеты в профессиональной сфере; - уметь выстраивать траекторию дальнейшего саморазвития; - владеть навыками схематизации и планирования своей деятельности;
УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	УК-8.1 – Поддерживает безопасные условия жизнедеятельности в повседневной жизни и профессиональной сфере для сохранения природной среды и обеспечения устойчивого развития общества	<ul style="list-style-type: none"> - знать технику безопасности работы на конкретном рабочем месте в организации; - уметь соблюдать безопасный режим работы при прохождении практики; - владеть навыками анализа условий работы и прогнозирования опасных ситуаций;

<p>ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ОПК-3.1 Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p>- <i>знать</i> процесс выполнения поисковых эскизов дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики; основу творческого подхода к решению дизайнерской задачи в процессе выполнения поисковых эскизов дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики; - <i>уметь</i> выполнять поисковые эскизы дизайн-объектов дизайна изобразительными средствами и способами проектной графики; выполнять поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики для решения задач методологии дизайн-проектирования; - <i>владеть</i> навыками выполнения эскизной проработки авторских графических изображений в выбранной технике</p>
--	--	---

	<p>ОПК-3.2 Решает профессиональные задачи по разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезирует набор возможных решений и обосновывает предложения проектировании объектов, удовлетворяющих утилитарные эстетические потребности человека (техника, оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать основные приемы решения практических профессиональных задач по разработке проектной идеи основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; - основные приемы к решению профессиональных проектных задач на основе научного подхода; - уметь делать выбор оптимальных методов решения практических проектных задач в разработке художественного замысла оригинального авторского дизайна, соответствующего современным тенденциям графического дизайна; - применять и обосновывать основные приемы в решении профессиональных проектных задач на основе научного подхода; - владеть приемами решения практических профессиональных задач по разработке проектной идеи основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; - приемами решения профессиональных проектных задач на основе научного подхода;
<p>ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>ОПК-6.1 Проводит анализ современных информационных технологий и программных средств с учетом их возможностей и принципов работы</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать принципы работы современных профессиональных информационных технологий для решения практических проектных задач в профессиональной деятельности в цифровой среде - уметь принципы работы современных профессиональных информационных технологий для решения практических проектных задач в профессиональной деятельности в цифровой среде - владеть принципами работы современных профессиональных информационных технологий для решения практических проектных задач в профессиональной деятельности в цифровой среде
	<p>ОПК-6.2 Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать принципы работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде. - уметь применять принципы работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде - владеть навыками применения принципов работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде
<p>ОПК-7. Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного</p>	<p>ОПК-7.1 Решает профессиональные художественные задачи, в том числе в педагогической деятельности в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать основные приемы решения профессиональных художественных задач по разработке проектной идеи - уметь решать профессиональные практические художественные задачи, - владеть навыками обоснования предложений, творческих подходов при разработке проектной идеи и художественного замысла;

образования	дополнительного образования	
	ОПК-7.2 Решает профессиональные проектные задачи, в том числе в педагогической деятельности в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	-знать методы последовательного решения профессиональных проектных задач дизайн-проектирования. - уметь применять методы последовательного решения профессиональных проектных задач на основе методологии дизайн-проектирования. - владеть навыками применения методов последовательного решения профессиональных проектных задач в дизайн-проектировании.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля результатов прохождения данной практики учебным планом предусмотрен зачет с оценкой.	

АННОТАЦИЯ

Учебной практики «Проектная практика»
 Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
 Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»
 Программа разработана на кафедре дизайна
 Форма обучения очная

Место практики в учебном плане	Проектная практика относится к учебным практикам Обязательная часть Блок 2. Практика.
Цели прохождения практики	4. Изучение основных направлений деятельности структурного подразделения; 5. Освоение методов и способов сбора информации, ее обработки, анализа и интерпретации об организации; 6. Тренировка навыков, полученных в учебной деятельности, на функциональном месте; 7. Развитие профессиональных навыков в условиях профессиональной деятельности.
Трудоемкость практики в з.е. / ак. часах	6 з.е. / 21 академических часов

Компетенции, формируемые в результате прохождения практики

УК-1 (УК-1.1, УК-1.2), УК-2 (УК-2.1), УК-3 (УК-3.1, УК-3.2), УК-6 (УК-6.1, УК-6.2), УК-8 (УК-8.1), ОПК-1 (ОПК-1.1 ОПК-1.2), ОПК-2 (ОПК-2.1, ОПК-2.2), ОПК-4 (ОПК-4.1, ОПК-4.2), ОПК-5 (ОПК-5.1, ОПК-5.2), ОПК-6 (ОПК-6.1, ОПК-6.2), ОПК-8 (ОПК-8.1, ОПК-8.2)

Планируемые результаты прохождения практики, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

Шифр и наименование	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты прохождения практики
----------------------------	-------------------------------	--

компетенции		
<p>УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>УК-1.1 - Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать источники специализированной информации по актуальным профессиональным проблемам; - уметь осуществлять поиск профессиональной литературы и электронных образовательных ресурсов; - владеть навыками подготовки литературных обзоров и обзоров электронных информационных ресурсов для решения задач профессиональной деятельности;
	<p>УК-1.2 - Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать виды деятельности компании, перечень работ, выполняемых на отдельных рабочих местах; - уметь изучать и анализировать бизнес-процессы компании, в том числе процесс разработки программного продукта; - владеть навыками профессионального системного мышления;
<p>УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p>УК-2.1 Определяет круг задач в рамках поставленной цели, в том числе с использованием цифровых ресурсов</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать цели и задачи на практику в профессиональной сфере и в целях личного саморазвития; - уметь самостоятельно определять круг задач на практику и на перспективу, планировать их реализацию с учетом имеющихся возможностей; - владеть навыками рефлексии и планирования деятельности;
<p>УК-3 - Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p>	<p>УК-3.1 - Определяет свою роль в команде и способы ее реализации</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать свои возможности, сильные и слабые стороны; - уметь определять свою роль в команде, выбирать продуктивные способы ее реализации; - владеть навыками оценивания своих профессиональных знаний и умений, соизмерения их с потребностями команды;
	<p>УК-3.2 - Осуществляет социальное взаимодействие с участниками команды, в том числе с использованием ресурсов и инструментов цифровой среды</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать основные правила корпоративной культуры и профессиональных коммуникаций; - уметь оценивать достоинства и недостатки существующей технологии взаимодействия в проектных командах, выдвигать предложения по ее совершенствованию; - владеть навыками ведения деловой коммуникации и совместной работы в проектных командах;

<p>УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни</p>	<p>УК-6.1 – Применяет технологии самоменеджмента и тайм-менеджмента в различных видах деятельности</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать средства и методы самоменеджмента и тайм-менеджмента; - уметь оценивать собственные действия, полученные результаты, допущенные ошибки; - владеть навыками самоуправления деятельностью по приобретению профессиональных умений и навыков на рабочем месте;
	<p>УК-6.2 – Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни, с фиксированием и отслеживанием в цифровой среде результатов собственной деятельности</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать свои потребности и приоритеты в профессиональной сфере; - уметь выстраивать траекторию дальнейшего саморазвития; - владеть навыками схематизации и планирования своей деятельности;
<p>УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов</p>	<p>УК-8.1 – Поддерживает безопасные условия жизнедеятельности в повседневной жизни и профессиональной сфере для сохранения природной среды и обеспечения устойчивого развития общества</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать технику безопасности работы на конкретном рабочем месте в организации; - уметь соблюдать безопасный режим работы при прохождении практики; - владеть навыками анализа условий работы и прогнозирования опасных ситуаций;

<p>ОПК-1. Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>ОПК-1.1 Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>знать</i> основные этапы развития, направления и истин мировой художественной культуры; - <i>уметь</i> определять на практике современные виды искусств, их классификации на основе достояний произведений искусства, дизайна, в том числе с применением цифровых технологий в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода; - <i>владеть</i> навыками изучения и анализа тенденций и перспектив развития современной отечественной и мировой художественной культуры в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий;
	<p>ОПК-1.2 Использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>знать</i> современные требования, предъявляемые к проектируемым объектам дизайна в контексте развития истории и теории искусств и дизайна, в том числе с применением цифровых технологий. - <i>уметь</i> обосновывать на практике новизну и уникальность собственных концептуальных проектных решений на основе достояний произведений искусства, дизайна, в том числе с применением цифровых технологий в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода. - <i>владеть</i> навыками решения профессиональных задач на основе достояний произведений искусства, дизайна и техники, в том числе с применением цифровых технологий.
<p>ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>ОПК-2.1 Выполняет работу с научной литературой; собирает, анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает полученную информацию</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>знать</i> приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации в процессе решения проектных практических. - <i>уметь</i> применять приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации для решения проектных практических задач. - <i>владеть</i> навыками применения на практике приемов анализа и обобщения результатов научных исследований, оценивания полученной информации для решения проектных практических задач.
	<p>ОПК-2.2 Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>знать</i> методы создания нового продукта дизайна на основе научно-исследовательской работы; - <i>уметь</i> на практике проводить научно-исследовательскую работу; - <i>владеть</i> навыками подготовки к участию в научно-исследовательской деятельности на основе выполнения практических проектных задач.

<p>ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики,</p>	<p>ОПК-4.1 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение</p>	<p>- знать приемы выполнения графических изображений с использованием линейно-конструктивного построения - уметь разрабатывать дизайн макет полиграфической продукции с использованием линейно-конструктивного построения - владеть навыками редактирования графических изображений с использованием линейно-конструктивного построения</p>
	<p>ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна</p>	<p>- знать процесс редактирования графических изображений с использованием современных информационных технологий, графических редакторов - уметь применять средства разработки дизайн-проекта (шрифтовой культуру) с использованием цифровых инструментов дизайна - владеть навыками верстки графических изображений в макете полиграфической продукции, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна</p>

<p>ОПК-5. Способен организовывать ,проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>ОПК-5.1 Выполняет работу по организации, проведении выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать особенности и инструменты организации предметно - пространственной среды экспозиций выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий. - уметь выбирать оптимальные решения поставленной задачи в рамках творческой концепции в целях дальнейшей организации экспозиции выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий. - владеть навыками анализа и применения технологических инноваций современной выставочной деятельности по организации проведения выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий.
	<p>ОПК-5.2 Выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать требования к разработке и оформлению командных проектных решений для экспозиционной выставки, конкурса, фестиваля и других творческих мероприятий. уметь адаптировать командные проектные решения практических работ для дальнейшего участия в экспозиционной выставке, конкурсе, фестивале и других творческих мероприятиях. - владеть приемами проектирования командных проектных работ для дальнейшего участия в экспозиционной выставке, конкурсе, фестивале и других творческих мероприятиях в соответствии с предъявляемыми требованиями.
<p>ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>ОПК-6.1 Проводит анализ современных информационных технологий и программных средств с учетом их возможностей и принципов работы.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать принципы работы современных профессиональных информационных технологий для решения практических проектных задач в профессиональной деятельности в цифровой среде - уметь принципы работы современных профессиональных информационных технологий для решения практических проектных задач в профессиональной деятельности в цифровой среде - владеть принципами работы современных профессиональных информационных технологий для решения практических проектных задач в профессиональной деятельности в цифровой среде
	<p>ОПК-6.2 Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать принципы работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде. - уметь применять принципы работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде - владеть навыками применения принципов работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде

ОПК-8. Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	ОПК-8.1 Проводит анализ проблематики современной культурной политики Российской Федерации	- <i>знать</i> приемы аналитической работы по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств; - <i>уметь</i> на практике проводить аналитическую работу по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств; - <i>владеть</i> навыками аналитической работы на практике по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств.
	ОПК-8.2 Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации	- <i>знать</i> проблематику современной культурной политики Российской Федерации на основе подхода к проектированию инновационных решений, ориентированных на человека; - <i>уметь</i> решать профессиональные практические задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации; - <i>владеть</i> навыками решения проектных практических профессиональных задач на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля результатов прохождения данной практики учебным планом предусмотрен зачет с оценкой.	

АННОТАЦИЯ

Производственная практика «Проектно-технологическая»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место практики в учебном плане	Практика проектно-технологическая относится к производственным практикам части формируемой участниками образовательных отношений Блок 2. Практики
Цели прохождения практики	Изучение основных процессов, мест, функций и взаимосвязей в организации. - Тренировка навыков, полученных в учебной деятельности, на функциональном месте. - Приобретение опыта работы при решении задачи в области дизайна. - Развитие профессиональных навыков в условиях профессиональной деятельности
Трудоемкость практики в з.е. /ак. часах	9 з.е. / 324 академических часов
Компетенции, формируемые в результате прохождения практики	

УК-1 (УК-1.1, УК-1.2), УК-2 (УК-2.1), УК-6 (УК-6.1, УК-6.2), УК-8 (УК-8.1), ПК-1 (ПК-1.1 ПК-1.2), ПК-2 (ПК-2.1, ПК-2.2), ПК-3 (ПК-3.1, ПК-3.2)

Планируемые результаты прохождения практики, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты прохождения практики
<p>УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>УК-1.1 - Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать источники специализированной информации по актуальным профессиональным проблемам; - уметь осуществлять поиск профессиональной литературы и электронных образовательных ресурсов; - владеть навыками подготовки литературных обзоров и обзоров электронных информационных ресурсов для решения задач профессиональной деятельности;
	<p>УК-1.2 - Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать виды деятельности компании, перечень работ, выполняемых на отдельных рабочих местах; - уметь изучать и анализировать бизнес-процессы компании, в том числе процесс разработки программного продукта; - владеть навыками профессионального системного мышления;
<p>УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p>УК-2.1 - Определяет круг задач в рамках поставленной цели, в том числе с использованием цифровых ресурсов</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать цели и задачи на практику в профессиональной сфере и в целях личного саморазвития; - уметь самостоятельно определять круг задач на практику и на перспективу, планировать их реализацию с учетом имеющихся возможностей; - владеть навыками рефлексии и планирования деятельности;
<p>УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в</p>	<p>УК-6.1 – Применяет технологии саморазвития и тайм-менеджмента в различных видах деятельности</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать средства и методы саморазвития и тайм-менеджмента; - уметь оценивать собственные действия, полученные результаты, допущенные ошибки; - владеть навыками самоуправления деятельностью по приобретению профессиональных умений и навыков на рабочем месте;

<p>течение всей жизни</p>	<p>УК-6.2 Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни, с фиксированием и отслеживанием в цифровой среде результатов собственной деятельности</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать свои потребности и приоритеты в профессиональной сфере; - уметь выстраивать траекторию дальнейшего саморазвития; - владеть навыками схематизации и планирования своей деятельности;
<p>УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов</p>	<p>УК-8.1 – Поддерживает безопасные условия жизнедеятельности в повседневной жизни и профессиональной сфере для сохранения природной среды и обеспечения устойчивого развития общества</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать технику безопасности работы на конкретном рабочем месте в организации; - уметь соблюдать безопасный режим работы при прохождении практики; - владеть навыками анализа условий работы и прогнозирования опасных ситуаций;
<p>ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна</p>	<p>ПК-1.1 Разрабатывает и объекты дизайна с использованием художественных средств в</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием художественных средств в области 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр. - уметь разрабатывать художественно-технические решения задач по проектированию объектов визуальной информации идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории в области 2-D и 3- D анимации и графике компьютерных игр. - владеть навыками применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием художественных средств в области 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр.

	<p>ПК-1.2 Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств</p>	<p><i>знать</i> приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием компьютерной графики и технических средств в области 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр</p> <p>- <i>уметь</i> находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p>- <i>владеть</i> навыками согласования дизайн-макета с заказчиком и руководством;</p> <p>выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки в процессе разработки объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием компьютерной графики и технических средств</p>
<p>ПК-2 Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p>ПК-2.1 Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p>- <i>знать</i> практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации; принципы работы с многослойными цифровыми изображениями</p> <p>- <i>уметь</i> использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен</p> <p>- <i>владеть</i> навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>
	<p>ПК-2.2 Визуализирует трехмерные компьютерные сцены анимационного кино</p>	<p>- <i>знать</i> программное обеспечение для трехмерной визуализации;</p> <p>- <i>уметь</i> использовать компьютерные программы для композитинга;</p> <p>- <i>владеть</i> навыками технологического контроля оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>
<p>ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p>ПК-3.1. Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p>- <i>знать</i> основы компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен</p> <p>- <i>уметь</i> разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике; использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации с целью осуществления деятельности, связанной с компоновкой и финальной постобработкой результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p> <p><i>владеть</i> навыками работы над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике; навыками контроля поступающих в отдел компоновки и постобработки результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на предмет их соответствия технологическим и художественным требованиям производственного процесса</p>
	<p>ПК-3.2. Осуществляет обоснование</p>	<p>- <i>знать</i> принципы работы с многослойными цифровыми изображениями</p>

	соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	- уметь организовывать и осуществлять контроль процесса распределения, выполнения и утверждения задач внутри отдела композитинга. - владеть навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
Форма промежуточной аттестации	Для контроля результатов прохождения данной практики учебным планом предусмотрен зачет с оценкой.	

АННОТАЦИЯ

Производственной практики «Преддипломная практика»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место практики в учебном плане	Преддипломная практика относится к производственным практикам части формируемой участниками образовательных отношений Блок 2. Практики.	
Цели прохождения практики	<ul style="list-style-type: none"> – Приобретение и тренировка профессиональных навыков работы, соответствующих направлению подготовки. – Подготовка практических материалов для выпускной квалификационной работы. 	
Трудоемкость практики в з.е. / ак. часах	9 з.е. / 324 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате прохождения практики		
УК-1 (УК-1.1, УК-1.2), УК-8 (УК-8.1), ПК-4 (ПК-4.1 ПК-4.2), ПК-5 (ПК-5.1, ПК-5.2)		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты прохождения практики
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1 - Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных	<ul style="list-style-type: none"> - знать источники специализированной информации по актуальным профессиональным проблемам; - уметь осуществлять поиск профессиональной литературы и электронных образовательных ресурсов; - владеть навыками подготовки литературных обзоров и обзоров электронных информационных ресурсов для решения задач профессиональной деятельности;

	<p>УК-1.2 - Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать виды деятельности компании, перечень работ, выполняемых на отдельных рабочих местах; - уметь изучать и анализировать бизнес-процессы компании, в том числе процесс разработки программного продукта; - владеть навыками профессионального системного мышления;
<p>УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов</p>	<p>УК-8.1 – Поддерживает безопасные условия жизнедеятельности в повседневной жизни и профессиональной сфере для сохранения природной среды и обеспечения устойчивого развития общества</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать технику безопасности работы на конкретном рабочем месте в организации; - уметь соблюдать безопасный режим работы при прохождении практики; - владеть навыками анализа условий работы и прогнозирования опасных ситуаций;
<p>ПК-4 Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики</p>	<p>ПК-4.1 Применяет методы формы контроля для соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать производственные этапы создания и воплощения творческого замысла дизайн-проекта на основе технологических требований к 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр - уметь применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по воплощению творческого замысла дизайн-проекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр - владеть навыками определения методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по воплощению дизайн-проекта, визуального эффекта в компьютерной графике, в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр
	<p>ПК-4.2 Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать технологии создания приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр - уметь определять несоответствия промежуточных результатов работ по воплощению творческого замысла дизайн-проекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр

		- владеть навыками контроля и приемки разработанных художественно-технологических решений в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр.
ПК-5 Способен внедрять новые технологические решения в процессы разработки дизайн-проекта	ПК-5.1 Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде	- знать современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр - уметь применять стратегические и тактические методы анализа и планирования процесса технологического сопровождения разработки дизайн- проекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр - владеть навыками оценки материально- технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр
	ПК-5.2 Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде	- знать производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и компьютерных игр. - уметь выстраивать эффективные коммуникации между сотрудниками разных подразделений организации и создавать приемы и способы художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и компьютерных игр. - владеть навыками внедрения новых и совершенствования существующих технологических решений для оптимизации работы подразделения по созданию художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и компьютерных игр.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля результатов прохождения данной практики учебным планом предусмотрен зачет с оценкой.	