

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Алтайский государственный технический университет им. И.И. Ползунова»

Рабочая программа практики

Вид	Производственная практика
Тип	Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

Код и наименование направления подготовки (специальности): **54.03.01 Дизайн**

Направленность (профиль, специализация): **Web-дизайн**

Форма обучения: **заочная**

Статус	Должность	И.О. Фамилия
Разработал	доцент	А.В. Шадулин
Согласовал	Зав. кафедрой «ИЗО»	С.А. Прохоров
	Директор ИнАрхДиз	С.Б.Поморов
	руководитель ОПОП ВО	С.А. Прохоров

г. Барнаул

1. ВИД, ТИП, СПОСОБ и ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИКИ

Вид: Производственная

Тип: Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

Способ: стационарная и (или) выездная

Форма проведения: путем чередования с реализацией иных компонентов образовательной программы в соответствии с календарным учебным графиком и учебным планом

Форма реализации: практическая подготовка

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПРОХОЖДЕНИИ ПРАКТИКИ

Код компетенции из УП и этап её формирования	Содержание компетенции	В результате изучения дисциплины обучающиеся должны:		
		знать	уметь	владеть
ОК-3	способностью использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности	- основы экономических знаний в различных сферах деятельности.	- осуществление основных экономических расчётов проекта.	- методами технико-экономической оценки проектных решений.
ОК-4	способностью использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности	-основы правовых знаний в различных сферах деятельности.актуальные средства развития и выражения художественного замысла; •□основами колористики и цветоведения;	- не нарушать и отстаивать свои права на авторское право, используя закон о «Защите авторских прав».	- основами профессиональной этики.
ОК-6	способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия	- общие представления о стилях коммуникации; - региональные и местные художественные традиции, их истоки и значение.	эффективно взаимодействовать со всеми участниками проектного процесса; - оценивать взаимосвязи политических, социальных и других особенностей различных культур.	- навыками к кооперации с коллегами, работе в коллективе.
ОК-7	способностью к самоорганизации и самообразованию	- закономерности мышления.	- использовать исторические и теоретические знания при разработке художественных решений.	- навыками и культурой системного мышления.
ОК-10	способностью к абстрактному мышлению, анализу,	- основы теории графического	- владение культурой	- творческими приемами

Код компетенции из УП и этап её формирования	Содержание компетенции	В результате изучения дисциплины обучающиеся должны:		
		знать	уметь	владеть
	синтезу	дизайна как сферы профессиональной деятельности и отрасли знаний;	мышления, способность к обобщению, анализу, восприятию информации,	выдвижения авторского художественного замысла.
ОК-11	готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения	- закономерности развития общества, его нормы и ценности; - основы теории композиции, закономерности визуального восприятия; - основы профессиональной этики и менеджмента.	- в контексте проектирования строить прогностические модели и осуществлять их анализ; - оценивать взаимосвязи политических, социальных и других особенностей различных культур.	- основами профессиональной этики и менеджмента. - навыками и культурой системного мышления; - основами профессиональной этики и менеджмента.
ОПК-4	способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	- основы теории шрифтовой культуры, верстки и типографики; - основы компьютерной графики.	- использовать технологии шрифтового и компьютерного проектирования; - пользоваться графическим пакетом компьютерных.	- методами и технологиями шрифтового и компьютерного проектирования.
ОПК-6	способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	- основы информационной и библиографической культуры; - основы информационной безопасности; - основы поисковых систем.	- навыки отыскания нужной информации в сети Интернет; - навыки копирования материала; - готовность пользоваться нормативными документами на практике.	- общими представлениями о стилях коммуникации; - методами и технологиями компьютерного проектирования.
ОПК-7	способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	- основы информационной безопасности; - теорию основных программ Microsoft Office , таких как Word, PowerPoint, Excel; - основы поисковых систем; - основы	- навыки поиска, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием	- общими представлениями о стилях коммуникации; - основными программами Microsoft Office , таких как Word, PowerPoint, Excel, умение работать с электронной почтой.

Код компетенции из УП и этап её формирования	Содержание компетенции	В результате изучения дисциплины обучающиеся должны:		
		знать	уметь	владеть
		информационной безопасности.	информационных, компьютерных и сетевых технологий; - уверенно работать в основных программах Microsoft Office.	
ПК-1	способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	- основы теории композиции, закономерности визуального восприятия; - основы академического рисунка; - исторические и теоретические знания при разработке художественных решений;- основы цветной графики; - актуальные средства развития и выражения художественного замысла; - основами колористики и цветоведения.	- выдвигать художественную идею и последовательно развивать ее в ходе разработки проектного решения; - выбирать и использовать конструкции, материалы и полиграфические технологии; - выбирать формы и методы изображения. - использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта.	- владеть рисунком, владение принципами выбора техники выполнения конкретного рисунка; - приемами работы в макетировании и моделировании; - приемами работы с цветом и цветовыми композициями.
ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	- основы теории графического дизайна как сферы профессиональной деятельности и отрасли знаний; - основы теории композиции, закономерности визуального восприятия	- выдвигать художественную идею и последовательно развивать ее в ходе разработки проектного решения; - вести дискуссию, публично представлять результаты работы.	- творческими приемами выдвижения авторского художественного замысла; - основами профессиональной этики и менеджмента.
ПК-3	способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	- конструктивные, технологические, эргономические, экономические факторы проектирования изданий; - методы наглядного изображения и	- выбирать и использовать конструкции, материалы и полиграфические технологии; - выбирать формы и методы изображения.	- приемами и средствами композиционного моделирования; - методами конструирования макетов; - методами оценки и выбора

Код компетенции из УП и этап её формирования	Содержание компетенции	В результате изучения дисциплины обучающиеся должны:		
		знать	уметь	владеть
		моделирования трехмерной формы и пространства.	- использовать приемы и средства композиционного моделирования.	полиграфических материалов и технологий.
ПК-4	способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	требования к дизайн-проекту; набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	определять требования к дизайн-проекту; синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту; способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта
ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

3. ОБЪЕМ ПРАКТИКИ

Общий объем практики – 5 з.е. (3 1/3 недели)

Форма промежуточной аттестации – Зачет с оценкой.

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Семестр: 6

Форма промежуточной аттестации: Зачет с оценкой

Разделы (этапы) практики	Содержание этапа практики
1. Подготовительный этап практики {творческое задание} (48ч.) [2,4,5,6,7,8]	1. Знакомство с техникой безопасности при исполнении обязанностей штатного работника полиграфического производства, при посещении типографии работниками издательства. 2. Экскурсионное знакомство с местом проведения практики (с базой практики). Роль WEB-дизайнера как участника процесса преобразования оригинал-макета визуально-пространственного оформления в реальную WEB-продукцию на данном предприятии (в данной организации).

	<p>3. Изучение способов создания сайтов. Способы тиражирования WEB- продукции на данном предприятии (в организации). Приобретение общих сведений о виртуальных процессах и компьютерной техники, используемых для изготовления WEB-продукции на данном предприятии.</p> <p>4. Знакомство с процессом приема заказа, методы построения диалога с заказчиком. Изучение документации приема заказа.</p> <p>5. Изучение программного обеспечения по работе над заказом.</p> <p>6. Ведение календарного дневника (на каждый день работы). Способен владеть техниками рисунка и приемами макетирования и моделирования с цветом и цветовыми композициями в цифровых технологиях.</p> <p>Опрос</p>
<p>2.Получение профессиональных умений и навыков {творческое задание} (64ч.)[3,9,10,11,12,13,14]</p>	<p>1. Изучение порядка прохождения оригинал-макета издания от его приема к производству до выхода его в интернет.</p> <p>2. Изучение особенностей изготовления WEB-сайтов. Основы Создания документов online.</p> <p>3. Виды операционных систем на данном предприятии, где создаются WEB- издания данной организации. Подготовка к публикации, публикация контента, постпубликационные работы с сайтом т.д.).</p> <p>4. Эскизирование, процесс обсуждения и согласования эскизов. Изучение этого процесса, должностной состав участников, влияние на дальнейшее формирование продукции. Совершенствование навыков и изучение программного обеспечения по работе над заказом.</p> <p>5. Ведение процесса работы с заказчиком. Составление заданий на проектирование. График согласования.</p> <p>6. Ведение календарного дневника (на каждый день работы). Определяет композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта. Применяет техники рисунка.</p>
<p>3.Получение профессиональных умений и навыков {творческое задание} (64ч.)[3,15,16,17,18,19,20]</p>	<p>1. Материалы, используемые в WEB-дизайне Программы, редакторы, языки программирования. просмотр</p> <p>2. WEB-издания, выпускаемые на данном предприятии. Характер оформления.</p> <p>3. Изготовление цифрового контента - буклетов, брошюр, журналов. Автоматизированное</p>

	<p>Производство интернет-брошюр, журналов, блоков новостей. Как осуществляется первичные процессы?</p> <p>4. Изготовление малоформатной WEB-продукции: электронных визиток, приглашений, открыток.</p> <p>5. Работа с заказчиком, согласование эскиза с учетом технических возможностей предприятия. Изучение и совершенствование навыков работы с программным обеспечением. Передача согласованного эскиза-оригинала в работу. Анализ характера изменений претерпеваемых продукцией под влиянием технической базы предприятия. Способы решения задач по устранению изменений с минимальным отклонением от сложившегося художественного образа и дизайнерского решения. Способен обосновывать предлагаемые концептуальные и проектные решения.</p>
<p>4. Подготовка и сдача отчета о практике {творческое задание} (4ч.) [21,22,23,24,25,26,27,28,29]</p>	<p>6. Ведение календарного дневника (на каждый день работы). На последней неделе студенты подводят итоги своих наблюдений и личного практического опыта, приобретенных на практике в организации. Способен обосновывать предлагаемые концептуальные и проектные решения. (6 часов)</p>

5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ПРАКТИКИ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

Для успешного освоения дисциплины используются ресурсы электронной информационно-образовательной среды, образовательные интернет-порталы, глобальная компьютерная сеть Интернет. В процессе изучения дисциплины происходит интерактивное взаимодействие обучающегося с преподавателем через личный кабинет студента.

№пп	Используемое программное обеспечение
1	LibreOffice
2	Windows
3	Антивирус Kaspersky

№пп	Используемые профессиональные базы данных и информационные справочные
-----	---

	системы
1	Бесплатная электронная библиотека онлайн "Единое окно к образовательным ресурсам" для студентов и преподавателей; каталог ссылок на образовательные интернет-ресурсы (http://Window.edu.ru)
2	Национальная электронная библиотека (НЭБ) — свободный доступ читателей к фондам российских библиотек. Содержит коллекции оцифрованных документов (как открытого доступа, так и ограниченных авторским правом), а также каталог изданий, хранящихся в библиотеках России. (http://нэб.рф/)

6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И РЕСУРСОВ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИКИ

а) основная литература

1. Прохоров С.А. Цветографические преобразования в проектной культуре. Учебно-методическое пособие. - 2017. Электронный ресурс. - Режим доступа: http://elib.altstu.ru/eum/download/izo/Prokhorov_cvet_kult.pdf

2. Прохоров С.А. Цветографические преобразования в архитектурном проектировании. Учебно-методическое пособие. - 2020. - Электронный ресурс. - Режим доступа: http://elib.altstu.ru/eum/download/izo/Prohorov_CPvAP_ump.pdf

б) дополнительная литература

3. Прохоров С.А. Информационные технологии и цветографические интерпретации живописи в архитектурном пространстве. Монография. - 2020. Электронный ресурс. - Режим доступа: http://elib.altstu.ru/eum/download/izo/Prohorov_ITCIZhAP_mono.pdf

в) ресурсы сети «Интернет»

4. <http://www.sovetnik.ru/documents/> — Федеральные акты РФ. Законодательные акты РФ, кодексы, хартии.

5. <http://www.compuart.ru> — ежемесячный электронный журнал по полиграфии, дизайну и компьютерной графике;

6. <http://www.museumpack.ru> – виртуальный музей упаковки;

7. <http://kak.ru> - Журнал [кАк) — периодическое издание по дизайну;

8. <http://www.bookarchive.ru/> — интернет-ресурс по искусству и живописи;

9. <http://www.arthistory.ru> — интернет-ресурс по истории искусства;

10. <http://www.museum-online.ru/> — интернет-ресурс путеводитель по музеям;

11. <http://www.advertology.ru/> — «Лаборатория рекламы». Журнал РИП-холдинг;

12. www.ir-magazine.ru — «Индустрия рекламы»;

13. www.advertisingmagazine.ru — «Рекламный журнал»;

14. www.rm.ru — «Рекламный мир». Ежемесячная газета; 28

15. www.fashiontrendsetter.com — портал, представляющий модные тенденции;

16. www.diesel.com — пример рекламных кампаний Diesel, каждая из которых — произведение искусства;

17. www.fashionmission.nl — каталог ссылок о моде, стиле, тенденциях и дизайне;

18. www.i-dmagazine.com — сайт журнала i-D; архив старых номеров; материал про 150 самых важных дизайнеров современности;

19. abduzeedo.com — сайт про логотипы и дизайн;

20. behance.net — сайт, собравший в себе портфолио художников, дизайнеров и людей искусства со всего мира;

21. designiskinky.net — австралийский сайт о дизайне, новостях дизайна;
22. vandelaydesign.com — собрание статей о моде и дизайне из медиаресурсов;
23. thedieline.com — лучшие работы в дизайне упаковки;
24. logopond.com — все о логотипах;
25. designyoutrust.com — ежедневный дизайнерский журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, дизайнерские портфолио и выборочные дизайнерские проекты со всего мира;
26. bangbangstudio.ru — российский сайт для иллюстраторов с работами по иллюстрации;
27. colourlovers.com — один из самых крупных ресурсов с огромной коллекцией цветовых сочетаний;
28. coloribus.com — подборка качественной рекламы со всего мира;
29. hypebeast.com — модный журнал о дизайне и культуре.

7. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИКИ

Учебные аудитории для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

При организации практики АлтГТУ или профильные организации предоставляют оборудование и технические средства обучения в объеме, позволяющем выполнять определенные виды работ, указанные в задании на практику.

Практика для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов проводится с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

8. ФОРМЫ ОТЧЕТНОСТИ ПО ПРАКТИКЕ

Оценка по практике выставляется на основе защиты студентами отчетов по практике. При защите используется фонд оценочных материалов, содержащийся в программе практики. К промежуточной аттестации допускаются студенты, полностью выполнившие программу практики и представившие отчет.

Сдача отчета по практике осуществляется на последней неделе практики. Для преддипломной практики – не позднее дня, предшествующего началу государственной итоговой аттестации.

Формой промежуточной аттестации по практике является зачет с оценкой.