

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Беспалов Владимир Александрович  
Должность: Ректор НИИЭТ  
Дата подписания: 01.09.2023 12:20:45  
Уникальный программный ключ:  
ef5a4fe6ed0ffdf3f1a49d6ad1b49464dc1bf7354f736d76c8f8b6ea882b6d602

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования  
«Национальный исследовательский университет  
«Московский институт электронной техники»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

И.Г.Игнатова

2020 г.



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРАКТИКИ

**Вид практики: производственная**

**Тип практики — технологическая (проектно-технологическая)**

Направление подготовки - 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Направленность (профиль) – «Информационные технологии в дизайне»

Москва 2020

## 1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

Практика участвует в формировании следующих компетенций/подкомпетенций:

Компетенция	Подкомпетенции, формируемые на практике	Индикаторы достижения подкомпетенций
<b>УК-2</b> Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<b>УК-2.ПрПр</b> Способен к решению поставленных задач в соответствии с запланированными результатами и при необходимости корректировать способы их решения	<b>Имеет опыт</b> выполнения проекта в соответствии с техническим заданием и ограничениями.
<b>УК-3</b> Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	<b>УК-3.ПрПр</b> Способен работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями, нести личную ответственность за общий результат	Имеет опыт планирования и ведения проектной работы в творческом коллективе в режиме эффективного функционального взаимодействия.

**Компетенция ПК-1** «Способен к созданию комплексного образно-стилистического решения дизайн-проектов объектов визуальной информации» сформулирована на основе профессионального стандарта **11.013 «Графический дизайнер»**.

**Обобщенная трудовая функция В** Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

**Трудовая функция В/02.6** Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Подкомпетенция	Задачи профессиональной деятельности	Индикаторы достижения подкомпетенции
<b>ПК-1.ПрПр</b> Способен к эскизному проектированию объектов визуальной информации	Выполнение художественно-графического проектирования (эскизов, колористических и композиционных решений) дизайн-объектов	<b>Имеет опыт</b> в создании образно-стилистического решения объектов визуальной информации в соответствии с техническим заданием

**Компетенция ПК-3** «Способен выполнять художественно-техническое проектирование и поддержку сетевого информационного ресурса» сформулирована на основе профессионального стандарта **06.035 «Разработчик Web и мультимедийных приложений».**

**Обобщенная трудовая функция С** Управление работами по созданию (модификации) и сопровождению информационных ресурсов.

**Трудовая функция С/03.6** Проектирование ИР.

<b>Компетенция</b>	<b>Задачи профессиональной деятельности</b>	<b>Индикаторы достижения подкомпетенции</b>
<b>ПК-3.ПрПр</b> Способен выполнять работы по созданию и сопровождению цифровых информационных ресурсов	Разработка, настройка и использование средств реализации информационных технологий (методических, информационных, математических, алгоритмических, технических и программных);	Имеет опыт в разработке пользовательских интерфейсов и информационных ресурсов в рамках технического задания

**Компетенция ПК-4** «Способен к компьютерному моделированию, визуализации и презентации дизайн-проекта» сформулирована на основе профессионального стандарта **11.013 «Графический дизайнер»**

**Обобщенная трудовая функция В/** Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

**Трудовая функция В/02.6** Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

<b>Компетенция</b>	<b>Задачи профессиональной деятельности</b>	<b>Индикаторы достижения подкомпетенции</b>
<b>ПК-4.ПрПр</b> Способен применять технологии моделирования, визуализации и анимации при реализации дизайн-проекта	Компьютерное моделирование, визуализация и анимация цифровых продуктов;	<b>Имеет опыт</b> в создании цифрового продукта по техническому заданию с использованием современных программных средств и приемов

## **2. МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Практика входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 2 «Практика» образовательной программы.

Входные требования к практике: компетенции, полученные при изучении дисциплины «Проектирование», «дизайн цифрового контента», «Колористика», «Трёхмерное моделирование и визуализация в среде 3DS Max», «Информатика», «Прикладные информационные программы», «Социокультурные процессы в современном мире», «Основы управления проектами»:

- принципы работы с растровой и векторной графикой,
- приемы композиционных решений на плоскости,
- приемы монтажа и обработки видеоизображений,
- основы создания и сопровождения информационных ресурсов,
- основы коллективного взаимодействия и управления временными ресурсами.

### **3. ОБЪЁМ ПРАКТИКИ**

Объём практики:

- 5 ЗЕТ (180 ак. часов) в 7 семестре.
- 13 ЗЕТ (468 ак. часов) в 8 семестре.

Для прохождения практики в расписании занятий выделяется 2 учебных дня каждую учебную неделю (с учётом самостоятельной работы студента по практике в течение недели).

Промежуточная аттестация – Зачет с оценкой.

### **4. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ**

Целью проведения производственной практики является:

- формирование всех компетенций, указанных в п.1, независимо от места прохождения практики,
- обеспечение практической подготовки учащихся;
- приобретение опыта планирования и проведения работы в коллективе;
- получение опыта профессиональной деятельности в области разработки цифрового контента, проектирования средств визуальной коммуникации, созданию и сопровождению информационных ресурсов
- обеспечение практической подготовки учащихся к самостоятельному выполнению обязанностей работника, осуществляющего профессиональную деятельность в соответствии с профилем подготовки.

Задачи производственной практики:

- проведение исследований по теме проектируемого объекта, изучение потребностей и предпочтений целевой аудитории, поиск, анализ и синтез информации.
- планирование этапов выполнения проекта;
- выполнение художественно-графического решения объекта проектирования;
- выполнение технического проектирования и программирования информационных сред и систем;
- выполнение проектов группового характера;
- изучение организационной структуры и принципов деятельности организации (структурного подразделения), на базе которой проходит практика.

При прохождении учебной практики студенты развивают приобретенные навыки, знакомятся с имеющимся технологическим оборудованием на производстве, изучают

инструкции по работе с оборудованием и технике безопасности, нормативную документацию, проводят сбор материала по тематике проекта и для написания выпускной квалификационной работы. Принимают участие и планируют выполнение проектов в составе проектной группы, под руководством руководителя. Планируют этапы выполнения проекта, учатся оформлять и утверждать техническое задание. Для получения опыта работы по своей будущей специальности принимают участие в конкретном проектно-производственном процессе, разработке или исследовании.

Места проведения практики:

- профильные организации, видами деятельности которых является: проектирование интерактивных интерфейсов, UX/UI дизайн, 3D моделирование и анимация, видео и медиа-дизайн, создание интерактивных сред в технологиях VR/AR/MR, разработка мобильных приложений и компьютерных игр, Web-дизайн, верстка и разработка сайтов, визуальные коммуникации и графический дизайн.
- институты, кафедры и структурные подразделения МИЭТ.

#### **Пример типового задания по практике**

Содержание пунктов типового задания	Код формируемой компетенции (подкомпетенции)
1. Составление технического задания. Формулирование задач в рамках поставленной цели. Выбор и использование оптимальные способы решения поставленных задач исходя из имеющихся ресурсов и ограничений. Планирование выполнения проекта и соблюдение сроков.	УК-2.ПрПр
2. Разработка образно-стилистического решения объектов визуальной информации в соответствии с техническим заданием.	ПК-1.ПрПр
3. Выполнение трехмерного моделирования, визуализации, анимации объектов и сцен, разработка презентационного видео-ролика по заданному сценарию или иные работы в области создания цифрового продукта в соответствии с техническим заданием и использованием современных программных средств и приемов.	ПК-4.ПрПр
4. Разработка графического интерфейса пользователя или информационного ресурса в рамках технического задания. Выполнение технического проектирования, сопровождения и программирования информационных сред и систем.	ПК-3.ПрПр
5. Планирование работы членов команды над коллективным проектом, и выполнение индивидуального этапа задания в рамках группового проекта.	УК-3.ПрПр

## 5. ФОРМЫ ОТЧЕТНОСТИ СТУДЕНТА

Обязательные:

Комплект документов:

- индивидуальное задание на практику,
- рабочий график (план) прохождения практики,
- отчет студента о результатах практики,
- отзыв руководителя от профильной организации с рекомендуемой оценкой,
- цифровая презентация.

Дополнительно могут быть представлены:

- публикации студента по результатам практики,
- сертификаты, дипломы, свидетельства и т.п.

## 6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕРКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

1. ФОС по подкомпетенции УК-2.ПрПр Способен к решению поставленных задач в соответствии с запланированными результатами и при необходимости корректировать способы их решения.

2. ФОС по подкомпетенции УК-3.ПрПр Способен работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями, нести личную ответственность за общий результат.

3. ФОС по подкомпетенции ПК-1.ПрПр Способность к эскизному проектированию средств визуальной коммуникации.

4. ФОС по подкомпетенции ПК-3.ПрПр Способен выполнять работы по созданию и сопровождению информационных ресурсов.

5. ФОС по подкомпетенции ПК-4.ПрПр Способен применять технологии моделирования, визуализации и анимации при реализации дизайн-проекта .

Фонды оценочных средств представлены отдельными документами и размещены в составе УМК практики электронной информационной образовательной среды ОРИОКС// URL: <http://orioks.miet.ru/>.

## ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

### Литература

1. Буцера О.В. Мультимедийные технологии в дизайне на базе Adobe Premiere Pro: Методические указания / О. В. Буцера, Е. Е. Евграфова ; Нац. исследоват. ун-т "МИЭТ", Кафедра "Инженерная графика и дизайн". - электрон. изд. - М., 2015. - 75 с.

2. Пол Дж. (Джошуа Пол). Цифровое видео: Полезные советы и готовые инструменты по видеосъемке, монтажу и авторингу / Пол Дж. - М. : ДМК Пресс, 2009. - 399 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/1279> (дата обращения: 14.09.2020). – Режим доступа: для авторизованных пользователей.

3. Катунин Г.П. Основы мультимедийных технологий: Учебное пособие / Катунин Г.П. – СПб.: Издательство «Лань», 2018. – 784с. с. – URL:

<https://e.lanbook.com/reader/book/103083/#2> (дата обращения: 01.09.2019). – Режим доступа: для авторизованных пользователей.

4. Лесняк В.И. Графический дизайн (основы профессии) : [Учеб. пособие] / В.И. Лесняк. - М. : ИндексМаркет, 2011. - 416 с. - ISBN 978-5-9901107-4-8 : 1300-00, 2000 экз.

5. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама / В.Д. Курушин. - М. : ДМК Пресс, 2008. - 272 с. - (Самоучитель). – ISBN 5-94074-087-1. – ЭБС «Лань». – URL: <https://e.lanbook.com/book/1103> (дата обращения: 11.09.2020). Режим доступа: для авторизованных пользователей.

6. Кулагин Б.Ю. Основы Autodesk 3ds Max: Учеб. пособие / Б. Ю. Кулагин; Министерство образования и науки РФ, Национальный исследовательский университет "МИЭТ". - М.: МИЭТ, 2012. - 92 с.

## **7. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ, ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ**

1. eLIBRARY.RU : Научная электронная библиотека: сайт. - Москва, 2000 -. - URL: <https://www.elibrary.ru/defaultx.asp> (дата обращения: 05.09.2020). - Режим доступа: для зарегистрированных пользователей.

2. Behance (Бихенс): Онлайн-платформа: сайт. – URL: [www.behance.net](http://www.behance.net) (дата обращения: 20.09.2020) – Режим доступа: Для зарегистрированных пользователей.

3. Pinterest (Пинтерест): Онлайн-платформа: сайт. – URL: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (дата обращения: 20.09.2020) – Режим доступа: свободный.

4. DRIBBBLE. Онлайн-платформа: сайт. – URL: <https://dribbble.com/> (дата обращения: 20.09.2020) Режим доступа: свободный

5. Adobe Premier Pro // Adobe: сайт. – 2021. – URL:<https://helpx.adobe.com/ru/support/premiere-pro.html> (дата обращения: 01.09.2020). – Режим доступа: свободный.

6. Adobe After Effects // Adobe: сайт. – URL: <https://helpx.adobe.com/ru/support/after-effects.html> (дата обращения: 20.02.2020). – Режим доступа: свободный.

## **8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Место прохождения практики должно быть оснащено техническими и программными средствами необходимыми для выполнения целей и задач практики: портативными и/или стационарными компьютерами с необходимым программным обеспечением и выходом в Интернет, в том числе предоставляется возможность доступа к информации, размещенной в открытых и закрытых специализированных базах данных.

Конкретное материально-техническое обеспечение практики и права доступа студента к информационным ресурсам определяется научным руководителем конкретного студента, исходя из Технического задания на практику.

## **9. СИСТЕМА КОНТРОЛЯ И ОЦЕНИВАНИЯ**

Для оценки успеваемости студентов по практике используется накопительная балльная система.

Баллами оцениваются: выполнение каждого контрольного мероприятия в семестре (в сумме 30 баллов), активность в семестре (в сумме 10 баллов) и промежуточная

аттестация, проводимая в форме публичной защиты результатов с оценением комиссией (60 баллов).

Контрольные мероприятия проводятся в формате просмотров, где фиксируется текущий этап выполнения типового задания по практике.

По сумме баллов выставляется итоговая оценка. Структура и график контрольных мероприятий доступен в ОРИОКС// URL: <http://orioks.miet.ru/>

Оценку осуществляет комиссия, сформированная из преподавателей, ведущих дисциплины «Проектирование», «Дизайн цифрового контента», «Мультимедиа», «Трехмерное компьютерное моделирование в среде 3dsMax». В комиссию могут входить представители работодателей и профессиональных сообществ.

## РАЗРАБОТЧИКИ

Зав. кафедрой ИГД  
(к.т.н, доцент)



/Т.Ю.Соколова/

Доцент кафедры ИГД



/Е.Е.Евграфова/

Методист кафедры ИГД  
(ст. преподаватель)



/И.В.Капитонова/

Рабочая программа производственной практики по направлению подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии», направленности (профилю) «Информационные технологии в дизайне» разработана на кафедре Инженерной графики и дизайна и утверждена на заседании кафедры 30 сентября 2020 года, протокол № 2.

Заведующий кафедрой ИГД



/Соколова Т.Ю./

### ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Рабочая программа согласована с Центром подготовки к аккредитации и независимой оценки качества

Начальник АНОК



/ И.М.Никулина /

Рабочая программа согласована с библиотекой МИЭТ

Директор библиотеки



/ Т.П.Филиппова /

Представитель профессионального сообщества

Канд. физ.-мат. наук,

Генеральный директор ООО «EligoVision»



/С.В. Матвеев/