

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Гаврилов Сергей Александрович
Должность: И.О. Ректора
Дата подписания: 12.09.2025 11:45:58
Уникальный программный идентификатор:
f17218015d82e3c1457d1df9e244def505047355

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

А.Г. Балашов

«04» марта 2025 г.

М.П.

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 2025

1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

Практика участвует в формировании следующих компетенций/подкомпетенций:

Компетенция	Подкомпетенции, формируемые на практике	Индикаторы достижения подкомпетенций
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.ПрПр Способен к решению поставленных задач в соответствии с запланированными результатами и при необходимости корректировать способы их решения	Имеет опыт выполнения проекта в соответствии с техническим заданием и ограничениями.
УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.ПрПр 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 анализа требований на рынке труда в области цифрового дизайн-проектирования.

Подкомпетенция	Задачи профессиональной деятельности	Индикаторы достижения подкомпетенции
ПК-1.ПрПр Способен к эскизному проектированию объектов визуальной информации	– проведение предпроектных исследований, изучение потребностей и предпочтений целевой аудитории (анализ и формализация требований, разработка технических спецификаций на информационные ресурсы);	Имеет опыт в создании образно-стилистического решения объектов визуальной информации в соответствии с техническим заданием

Компетенция ПК-2 «Способен разрабатывать и тестировать графический пользовательский интерфейс» сформулирована на основе профессионального стандарта **06.025** «Специалист по дизайну графических и пользовательских интерфейсов».

Обобщенная трудовая функция – Е Юзабилити-тестирование.

Трудовая функция – Е/01.6 Формирование гипотезы юзабилити-тестирования

Компетенция	Задачи профессиональной деятельности	Индикаторы достижения подкомпетенции
ПК-2.ПрПр Способен выполнять работы по разработке и тестированию цифровых информационных ресурсов	– проектирование информационных ресурсов; – юзабилити-тестирование	Иметь опыт в проектировании и тестировании пользовательских интерфейсов

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.

Компетенция	Задачи профессиональной деятельности	Индикаторы достижения подкомпетенции
ПК-3.ПрПр Способен выполнять работы по созданию и сопровождению цифровых информационных ресурсов	Разработка, настройка и использование средств реализации информационных технологий;	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 анализа требований на рынке труда в области цифрового дизайн-проектирования.

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.

Компетенция	Задачи профессиональной деятельности	Индикаторы достижения подкомпетенции
ПК-4.ПрПр Способен применять технологии моделирования, визуализации и анимации при реализации дизайн-проекта	– компьютерное моделирование, визуализация и анимация цифровых продуктов; – разработка и согласование всех видов проектной документации.	Имеет опыт 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 дисциплин: «Проектирование», «Дизайн цифрового контента», «Трёхмерное полигональное моделирование, визуализация и анимация», «Информатика», «Прикладные информационные программы», «Проектирование информационных систем», «Информационные системы и технологии», «Интерактивные системы и технологии», «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 тестирования 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 выделяются учебные дни 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 поздравления), 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. Проведение юзабилити-тестирования готовых интерфейсов, а также в процессе проектирования новых цифровых информационных ресурсов.	ПК-2.ПрПр
6. 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

Фонды оценочных средств по подкомпетенциям:

- УК-2.ПрПр «Способен к решению поставленных задач в соответствии с запланированными результатами и при необходимости корректировать способы их решения»,
- УК-3.ПрПр «Способен работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями, нести личную ответственность за общий результат»,
- ПК-1.ПрПр «Способность к эскизному проектированию средств визуальной коммуникации»,
- ПК-2.ПрПр «Способен выполнять работы по разработке и тестированию цифровых информационных ресурсов»,

- ПК-3.ПрПр «Способен выполнять работы по созданию и сопровождению информационных ресурсов»,
 - ПК-4.ПрПр «Способен применять технологии моделирования, визуализации и анимации при реализации дизайн-проекта»,
- представлены отдельными документами и размещены в составе УМК практики электронной информационной образовательной среды ОРИОКС// URL: <http://orioks.miet.ru/>.

ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Литература

1. Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие / В. С. Компаниец. — Ростов-на-Дону : ЮФУ, 2020. — 107 с. — ISBN 978-5-9275-3637-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/180709> (дата обращения: 20.02.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Малышев, К. В. Построение пользовательских интерфейсов / К. В. Малышев. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 268 с. — ISBN 978-5-97060-962-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/241073> (дата обращения: 20.02.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий / Г. П. Катунин. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2023. — 784 с. — ISBN 978-5-507-46863-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/322652> (дата обращения: 20.02.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
4. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515503> (дата обращения: 20.02.2025).
5. Динур, Э. Фотореализм в визуальных эффектах, рендеринге и играх : руководство / Э. Динур ; научный редактор Я. Е. Гурин ; перевод с английского Е. В. Шукшина. — Москва : ДМК Пресс, 2025. — 270 с. — ISBN 978-5-93700-291-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/464270> (дата обращения: 20.02.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
6. Полуэктова, Н. Р. Разработка веб-приложений : учебник для вузов / Н. Р. Полуэктова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 204 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18645-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567610> (дата обращения: 20.02.2025).
7. Стаяно, Ф. Figma проектирование и прототипирование интерфейсов : руководство / Ф. Стаяно ; перевод с английского В. С. Яценкова. — Москва : ДМК Пресс, 2024. — 370 с. — ISBN 978-5-93700-302-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-

- библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/456791> (дата обращения: 20.02.2025). — Режим доступа: для авториз. Пользователей
8. Окунь, Д. Настольная книга визуальных эффектов : руководство / Д. Окунь, С. Цверман ; научный редактор Я. Е. Гурин ; перевод с английского Я. Е. Гурина, Е. В. Фокиной. — Москва : ДМК Пресс, 2024. — 1090 с. — ISBN 978-5-97060-927-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/456755> (дата обращения: 20.02.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
9. Окунь, Д. Виртуальное кинопроизводство : руководство / Д. Окунь, С. Цверман ; под редакцией Д. Окуня, Цверман С. (научный редактор Я. Е. Гурин) ; перевод с английского И. Л. Люско. — Москва : ДМК Пресс, 2024. — 516 с. — ISBN 978-5-93700-293-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/456785> (дата обращения: 20.02.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

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: 20.02.2025). - Режим доступа: для зарегистрированных пользователей.
2. Behance (Бихенс): Онлайн-платформа: сайт. — URL: www.behance.net (дата обращения: 20.02.2025) — Режим доступа: Для зарегистрированных пользователей.
3. Pinterest (Пинтерест): Онлайн-платформа: сайт. — URL: www.pinterest.com (дата обращения: 20.02.2025) — Режим доступа: свободный.
4. DRIBBBLE. Онлайн-платформа: сайт. — URL: <https://dribbble.com/> (дата обращения: 20.02.2025) Режим доступа: свободный
5. SWRIT. Профессиональная разработка технической документации: сайт. - URL: <https://www.swrit.ru/gost-espd.html> (дата обращения: 20.02.2025)
6. PROGLIB : Библиотека программиста : сайт. — URL: <https://proglib.io/> (дата обращения: 20.02.2025). — Режим доступа: требуется авторизация.
7. Htmlbook.ru: Онлайн-платформа: сайт. — URL: <http://htmlbook.ru/> (дата обращения: 20.02.2025) — Режим доступа: для зарегистрированных пользователей
8. w3schools – Веб учебники на русском: Онлайн-платформа: сайт. — URL: <https://www.schoolsw3.com/?ysclid=mcys4ut7my526106326> / (дата обращения: 20.02.2025). — Режим доступа: для зарегистрированных пользователей.
9. MDN Web Docs : сайт . — URL: <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web> (дата обращения: 20.02.2025) Режим доступа: свободный.
10. WIX: Онлайн-платформа: сайт. — URL: <https://ru.wix.com/> (дата обращения: 20.02.2025). — Режим доступа: для зарегистрированных пользователей

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: текущие отчеты по выполнению индивидуального задания по практике (*в сумме 64 баллов*) и промежуточная аттестация, проводимая в форме публичной защиты результатов с оцениванием комиссией (*36 баллов*).

Контрольные мероприятия проводятся в формате просмотров, где фиксируется текущий этап выполнения индивидуального 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» и представители работодателей и профессиональных сообществ.

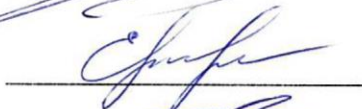
РАЗРАБОТЧИКИ

Директор Института ЦД
(к.т.н, доцент)



/Т.Ю.Соколова/

Доцент Института ЦД



/Е.Е.Евграфова/

Доцент Института ЦД



/И.В.Капитонова/

Рабочая программа производственной практики по направлению подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии», направленности (профилю) «Информационные технологии в дизайне» разработана Институтом цифрового дизайна и утверждена Ученым советом Института ЦД 27 февраля 2025 года, протокол № 6.

Директор Института ЦД



/ Т.Ю.Соколова /

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/