

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

Проектная деятельность

по направлению 54.03.01 Дизайн

1. Цели и задачи практики

Цели прохождения практики:

Данная практика направлена на закрепление и углубление теоретической подготовки обучающегося, приобретение им практических навыков и компетенций, а также опыта самостоятельной профессиональной проектной деятельности.

Формирование систематизированных знаний в области творческой деятельности по созданию эстетически выразительной предметно-пространственной среды, по интеграции художественных, инженерно-конструкторских, научно-педагогических методик и технологий, направленных на создание и совершенствование высокоэстетичной, конкурентноспособной отечественной продукции, способствующей развитию экономики, повышению культуры и жизни населения.

Задачи прохождения практики:

Усвоение роли проектирования как ключевой деятельности для дизайнера; обретение навыков предпроектных исследований в дизайне; источниковедение, усвоение основ работы (исследовательской, аналитической, художественно-поисковой/эскизной) с необходимой для разработки проекта информацией; изучение основ и методов планирования этапов будущего проекта; обретение навыков формирования и формулирования задач для совместной (коллективной) проектной деятельности; свободное использование приобретенных знаний по художественной композиции и прочих художественных знаний/навыков в практической проектной деятельности дизайнера; применение инновационных креативных технологий и методик для развития/трансформации/ совершенствования творческих идей; а также создания актуальных современных дизайнерских проектов; обретение и закрепление проектной культуры дизайна как профессионального стержня личности дизайнера; обретение навыков правильного оформления готового проекта для презентации (в том числе, заказчику), для выставки, просмотра, печати, архива.

2. Место практики в структуре ОПОП ВО

Раздел основной профессиональной образовательной программы бакалавриата «Практики» является обязательным и представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку обучающихся. Практика «Проектная деятельность» в соответствии с УП ОПОП направления «Дизайн» предусмотрена в 4 семестре 2 курса обучения.

Данная практика базируется на ранее освоенных знаниях, умениях и компетенциях следующих дисциплин(модулей) ОПОП: История и теория культуры, Пропедевтика, Академический рисунок, Философия, Психология и педагогика, Культурные и креативные индустрии, а также компетенциях учебно-ознакомительной практики. Данная практика осваивается параллельно с дисциплинами: История дизайна, науки и техники, Создание и продвижение творческого продукта.

Прохождение практики «Проектная деятельность» необходимо для закрепления и углубления освоенных знаний умений и компетенций и дальнейшего освоения следующих дисциплин(модулей) ОПОП: Спецрисунок, История искусства, Организация проектной деятельности, Проектирование в графическом дизайне, Эргономика, Основы теории и методологии проектирования а также для прохождения Научно-исследовательской практики, Преддипломной практики, Подготовки к процедуре защиты и защите выпускной квалификационной работы.

3. Требования к результатам прохождения практики

Индекс и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов прохождения практики, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
<p>УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>ИД-1ук1 Знать методики поиска, сбора и обработки информации, метод системного анализа</p> <p>ИД-2ук1 Уметь применять методики поиска, сбора, обработки информации, системный подход для решения поставленных задач и осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из актуальных российских и зарубежных источников</p> <p>ИД-3ук1 Владеть методами сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации, методикой системного подхода для решения поставленных задач</p>
<p>УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p>	<p>ИД-1ук3 Знать основные приемы и нормы социального взаимодействия</p> <p>ИД-1.1ук3 Знать основные понятия и методы конфликтологии, технологии межличностной и групповой коммуникации в деловом взаимодействии</p> <p>ИД-2ук3 Уметь устанавливать и поддерживать контакты, обеспечивающие успешную работу в коллективе</p> <p>ИД-2.1ук3 Уметь применять основные методы и нормы социального взаимодействия для реализации своей роли и взаимодействия внутри команды</p> <p>ИД-3ук3 Владеть простейшими методами и приемами социального взаимодействия и работы в команде</p>
<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,</p>	<p>ИД-1опк3 Знать изобразительные средства эскизирования и проектной графики, различные графические материалы и их свойства</p> <p>ИД-1.1опк3 Знать методы академического рисунка, методы проектной графики, приемы выполнения работ;</p> <p>ИД-1.2опк3 Знать основы построения геометрических предметов, основы перспективы; пластическую анатомию на примере образцов классической культуры и живой природы; изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции;</p> <p>ИД-1.3опк3 Знать основы композиции в, её законы и правила; типологию композиционных средств и их взаимодействие, приемы и методы создания композиции; закономерности построения художественной формы и ее</p>

<p>удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>восприятия ИД-1.4 опк-3 Знать о проектной культуре и проектной деятельности, методологии проектирования, о типологии объектов дизайна ИД-2опк3 Уметь использовать в работе различные графические материалы и инструменты, понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка ИД-2.1опк3 Уметь, использовать рисунки в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта ИД-2.2опк3 Уметь разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи ИД-2.3опк3 Уметь создавать художественно-образные решения, отвечающие целям и задачам проектного задания ИД-3опк3 Владеть комплексом изобразительных средств для достижения выразительности различных художественных образов ИД-3.1опк3 Владеть навыками представления проектного замысла в виде графической и объемно-пространственной модели ИД-3.2опк3 Владеть навыками синтеза возможных решений и научного обоснования своих предложений при проектировании дизайн-объектов</p>
<p>ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>ИД-1опк6 Знать о современных информационных технологиях в дизайне, возможностях технических и программных средств компьютерной графики ИД-1.1опк6 Знать методы поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных ИД-2опк6 Уметь понимать принципы работы современных информационных технологий ИД-2.1опк6 Уметь представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий ИД-3 опк6 Владеть навыками использования современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности, с учетом основных требований информационной безопасности.</p>

4.Общая трудоемкость практики

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы (108 ч)

5.Образовательные технологии

При выполнении различных видов работ на практике используются следующие технологии:

1. Проблемное обучение - стимулирование студентов к самостоятельному приобретению знаний, необходимых для решения конкретной проблемы.

- предпроектный анализ исходной ситуации и аналогов объекта (объектов) – систематизация полученных данных с последующим обобщением и интерпретацией;

2. Контекстное обучение - мотивация студентов к усвоению знаний путем выявления связей между конкретным знанием и его применением.

- методику проблемного проектирования, поэтапного движения от первоначального эскизного замысла (клаузурной идеи, блиц-эскиза, форэскиза) в композиционном, художественно-образном, конструктивном аспекте к законченному творческому произведению.

3. Обучение на основе опыта - активизация познавательной деятельности студентов за счет ассоциации собственного опыта с предметом изучения.

- вариативное моделирование, технологический анализ, компьютерные технологии в дизайн-проектировании.

При прохождении практики студенты также изучают и применяют в работе передовой отечественный и зарубежный опыт из источников учебной, научной и специальной литературы, периодической печати и сети Интернет в соответствии с полученным индивидуальным заданием.

6.Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля: просмотры.

Промежуточная аттестация проводится в форме: дифференцированного зачета