

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ Проектно-технологическая практика

по направлению 54.03.01 Дизайн

1. Цели и задачи практики

Цели прохождения практики: Целью проектно-технологической практики является закрепление и углубление теоретической подготовки студентов, приобретение ими практических навыков и компетенций, опыта самостоятельной профессиональной деятельности. Проектно-технологическая практика дает возможность студентам получить профессиональные компетенции в выбранной ими области дизайн-проектирования объектов различного назначения. Сформировать компетенции в области общих методов и приемов композиции в дизайне различных объектов в соответствии с индивидуальным планом работ.

Задачи прохождения практики:

- ознакомление с производственной деятельностью проектной, издательской или рекламной организации;
- изучение основных этапов полиграфического процесса и полиграфических технологий, особенностей организации полиграфического процесса на различных этапах;
- ознакомление с организацией работ на конкретном рабочем месте с управлением технологическим процессом, оборудованием, техническими средствами и их эксплуатацией;
- приобретение практических навыков проектирования объектов и систем в области графического дизайна, объектов полиграфии, рекламы;
- создание художественного образа и владение практическими навыками различных видов изобразительного искусства и способов проектной графики;
- формирование творческого отношения к труду и стремление к совершенствованию профессиональных и личностных качеств.

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. Проектно-технологическая практика предусмотрена УП направления «Дизайн» профиля «Дизайн графический» в шестом семестре.

Проектно-технологическая практика базируется на ранее освоенных знаниях, умениях и компетенциях следующих дисциплин(модулей) ОПОП: История орнамента, История декоративно-прикладного искусства, Компьютерная графика в графическом дизайне/Компьютерное моделирование в графическом дизайне, Технический рисунок/Основы перспективы и начертательная геометрия, Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне, Макетирование в графическом дизайне/Художественно-техническое редактирование, Проектирование в графическом дизайне.

Прохождение данной практики необходимо для закрепления и углубления освоенных знаний умений и компетенций и дальнейшего освоения следующих дисциплин(модулей) ОПОП: Типографика/Плакатная графика, Технология полиграфии/Основы печати, Техника графики/Иллюстрация. Проектно-технологическая практика предшествует прохождению Научно-исследовательской практики, Преддипломной практики, а также подготовке 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>ПК-1 Способен подготавливать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ИД-1 пк1 Знать о проектной деятельности, целях, задачах содержания, формах, методах средствах и результатах процесса проектирования объектов графического дизайна</p> <p>ИД-2 пк1 Уметь подготавливать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3 пк1 Владеть методологией проектирования как основами дизайнерской деятельности</p>
<p>ПК-2 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ИД-1 пк2 Знать основные цели и задачи предпроектных исследований;</p> <p>ИД-1.1 пк2 Знать теоретические основы композиции; закономерности построения художественной формы и ее восприятия; тектоническую взаимосвязь формы, конструкции и свойств материалов; графические, макетные средства проектирования в дизайне</p> <p>ИД-2 пк2 Уметь выполнять необходимые предпроектные исследования, логически обосновывать авторскую идею и концепцию проекта;</p> <p>ИД-2.1 пк2 Уметь использовать графические, макетные средства на различных этапах проектирования; создавать художественные образы, соответствующие целям и задачам проекта</p> <p>ИД-2.2 пк2 Уметь эффективно использовать возможности современных пакетов графических средств в дизайн-проектировании</p> <p>ИД-3 пк2 Владеть культурой мышления, методами систематизации, визуализации и презентации проектных предложений;</p> <p>ИД-3.1 пк2 Владеть композиционными методами и приемами в проектировании и формообразовании; опытом использования теоретических знаний в проектировании различных объектов графического дизайна</p>

4.Общая трудоемкость практики

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц (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.

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

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

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