

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ Научно-исследовательская практика

**по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн
графический»**

1. Цели и задачи практики

Цели прохождения практики:

Цель практики: Обеспечение взаимосвязи между теоретическими знаниями, полученными при усвоении образовательной программы и практической деятельностью по применению этих знаний в ходе научно-исследовательской работы, систематизации, закрепления и углубления теоретических знаний, обучение новым методам исследования.

Задачи прохождения практики:

- планирование предпроектного исследования: выбор и обоснование темы проекта
- овладение методологией научного познания и навыками проведения исследовательской и творческой работы;
- формирование и совершенствование умений использования современных технологий сбора информации, обработки и интерпретации полученных данных;
- расширение и закрепление теоретических знаний, применение их в решении исследовательских и творческих задач;
- развитие навыков самостоятельной работы и практических навыков творческого подхода к решению проектных задач, с учетом требований, предъявляемых к объектам проектирования.

2. Место практики в структуре ОПОП ВО

Раздел основной профессиональной образовательной программы бакалавриата «Практики» является обязательным и относится к базовой части ОПОП. Прохождение «Научно -исследовательской практики» предусмотрено в 8 семестре.

Научно-исследовательская практика базируется на знаниях, умениях и компетенциях, освоенных в рамках дисциплин ОПОП направления «Дизайн», таких как: Введение в специальность, Основы композиции, Основы теории и методологии проектирования, Цветоведение и колористика, Философия, История орнамента, Основы проектного управления, Основы предпринимательского права, История дизайна, науки и техники, Информационные технологии в дизайне, История декоративно-прикладного искусства, Компьютерная графика в графическом дизайне, Компьютерное моделирование в графическом дизайне, Проектирование в графическом дизайне, История и теория культуры, Технический рисунок, Основы перспективы и начертательная геометрия, Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне, Макетирование в графическом дизайне, Художественно-техническое редактирование, Правовые и финансовые основы дизайнерской деятельности, История искусства, Фотография, Типографика, Плакатная графика, Технология полиграфии, Основы печати, Техника графики, Иллюстрация. А также на знаниях, умениях и компетенциях, освоенных в ходе прохождения учебно-ознакомительной практики, проектной деятельности, проектно-технологической практики.

Прохождение научно-исследовательской практики предшествует прохождению преддипломной практики и необходимо для последующей подготовки к процедуре защиты и защиты выпускной квалификационной работы

3. Требования к результатам освоения практики

Индекс и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов прохождения практики, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<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>
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	<p>ИД-1ук2 Знать действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность</p> <p>ИД-1.1ук2 Знать основные методы оценки способов решения профессиональных задач, виды ресурсов и ограничений</p> <p>ИД-2ук2 Уметь поводить анализ поставленной цели и формулировать задачи, необходимые для ее достижения, анализировать альтернативные варианты.</p> <p>ИД-2.1ук2 Уметь использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности</p> <p>ИД-3ук2 Владеть методиками разработки цели и задач проекта.</p> <p>ИД-3.1ук2 Владеть методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и иных условиях реализации проекта</p> <p>ИД-3.2ук2 Владеть навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>
ПК-1 Способен подготавливать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>ИД-1 пк1 Знать профессиональную терминологию в области дизайна и нормы этики делового общения</p> <p>ИД-1.1пк1 Знать типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-1.2пк1 Знать методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-1.3пк1 Знать типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности</p> <p>ИД-1.4пк1 Знать компьютерное программное обеспечение,</p>

	<p>используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-1.5пк-1</p> <p>Знать законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности ИД-2пк1</p> <p>Уметь составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-2.1пк1</p> <p>Уметь производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. ИД-2.2пк1</p> <p>Уметь определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-2.3пк1</p> <p>Уметь формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-2.4пк1</p> <p>Уметь использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-2.5пк1</p> <p>Уметь выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета. ИД-3пк1</p> <p>Уметь проводить презентации дизайн-проектов ИД-3.1пк1</p> <p>Владеть навыками обсуждения с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-3.2пк1</p> <p>Владеть навыками составления проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме ИД-3.3пк1</p> <p>Владеть навыками согласования с заказчиком и утверждения проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-3.4пк1</p> <p>Владеть навыками планирования и согласования с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
ПК-2 Способен осуществлять	ИД-1пк2 Знать академический рисунок; техники графики;

художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>компьютерную графику; теорию композиции; цветоведение и колористику; типографику; фотографику; основы художественного конструирования и технического моделирования; основы рекламных технологий; технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки; материаловедение для полиграфии и упаковочного производства;</p> <p>ИД-1.1пк2</p> <p>Знать компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-2пк2</p> <p>Уметь анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-2.1пк2</p> <p>Уметь находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p>ИД-2.2пк2</p> <p>Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-2.3пк2</p> <p>Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов</p> <p>ИД-2.4пк2</p> <p>Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений</p> <p>ИД-3пк2</p> <p>Владеть навыками изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3.1пк2</p> <p>Владеть навыками определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3.2пк2</p> <p>Владеть навыками разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3.3пк2</p> <p>Владеть навыками подготовки графических материалов для передачи в производство</p>
---	--

4. Общая трудоемкость практики

Объем практики		Продолжительность практики
з.е.	часы	недели

3	108	2

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