

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Сергиево-Посадский институт игрушки – филиал
федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования
«Высшая школа народных искусств (академия)»
Кафедра профессиональных дисциплин

РЕКОМЕНДОВАНО

кафедрой

протокол № 8

от 19.04. 2023 г.

Зав. кафедрой

_____ Д.Н. Баранова

УТВЕРЖДАЮ

Директор СПИИ ВШНИ

_____ О.В. Озерова

27.04. 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Б2.В.02 (П) Проектно-технологическая практика

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: художественное проектирование игрушки

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очно-заочная

Курс: 5

Семестр: 9

Форма контроля: зачет с оценкой

Автор: доцент кафедры, член ТСХ России Баранова Д.Н.

Сергиев Посад
2023 г.

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

1.1. Место практики в структуре основной профессиональной образовательной программы

1.2. Цель и планируемые результаты освоения практики

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

2.1. Объем практики

2.2. Тематический план практики

2.3. Содержание практики

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

3.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение практики

3.2. Материально-техническое обеспечение практики

4. ФОРМА АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ПРАКТИКИ

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРАКТИКИ

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации по практике

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

Вид практики: производственная

Способ проведения: стационарная, выездная

Форма проведения: дискретная

1.1. Место практики в структуре основной профессиональной образовательной программы

Рабочая программа практики разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта высшего образования направления подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13 августа 2020г. № 1015

Практика Б2.В.02 (П) Проектно-технологическая практика относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений, Блока 2, изучается на 5 курсе.

Для прохождения практики необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: Б1.О.26 Макетирование образной игрушки, Б1.О.28 Конструирование и моделирование одежды в области игрушки, Б1.О.27 Материаловедение и технология производства образной игрушки, Б1.В.02 Проектирование образной игрушки, Б1.В.01 Основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки, Б1.В. ДВ. 01.01 Компьютерные технологии в дизайне игрушки.

Перечень последующих дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной дисциплиной: Б2.О.04 (Пд) Преддипломная практика, Б3.01 Государственная итоговая аттестация

Проектно-технологическая практика обеспечивает формирование следующих компетенций:

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)
Общепрофессиональные компетенции и индикаторы их достижения		
Методы творческого процесса дизайнеров	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, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ИДК.Б.ОПК-3.1 Изучает способы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики; ИДК.Б.ОПК-3.2. Понимает, как разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; ИДК.Б.ОПК-3.3определяет набор возможных решений при проектировании дизайн-объектов ИДК.Б.ОПК-3.4.Разрабатывает авторскую проектную идею выразительными средствами
Создание авторского дизайн- проекта	ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ИДК.Б.ОПК-4.1.Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, оптимальные решения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики.
Профессиональные компетенции, установленные организацией, и индикаторы их достижения (при наличии)		
Реализация творческих и учебных задач по изображению	ПК-4. Способен обосновывать свои предложения при разработке проектной	ИДК.Б.ПК-4.1. Аргументировано обосновывает свои предложения при

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)
предметов окружающего мира художественно-выразительными средствами	идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
	ПК-5. Способен учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	ИДК.Б.ПК-5.1. Учитывает при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств; ИДК.Б.ПК-5.2. Проводит оценку формообразующих свойств конструкционных и отделочных материалов
Разработка проектов	ПК-6. Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	ИДК.Б.ПК-6.1. Формирует набор возможных решений проектных задач и методологических подходов к выполнению дизайн-проекта.
	ПК-8. Способен выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, в материале	ИДК.Б.ПК-8.1. Выполняет эталонные образцы объекта дизайна в макете или материале
	ПК-9. Способен разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	ИДК.Б.ПК-9.1. Разрабатывает конструкцию изделия, выполняет технические чертежи, разрабатывает технологическую карту. ИДК.Б.ПК-9.2. Оценивает уникальные характеристики современных технологий и может их синтезировать в рамках реализации дизайн-проекта. ИДК.Б.ПК-9.3. Определяет актуальность технологии, требующейся при реализации дизайн-проекта;

1.2. Цель и планируемые результаты освоения практики

Целью практики является:

является качественная трансформация компетенций в области дизайна игрушки путем актуализации знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения в Сергиево-Посадском институте игрушке, через непосредственную практическую деятельность в проектных структурах дизайна, а также в условиях взаимодействия с представителями предприятий.

Задачи:

практическое освоение этапов проектной дизайнерской деятельности: от брифа и заказа-задания на проект, формирования рабочего плана проектных работ, определения структуры и сущностного наполнения каждого этапа проектной деятельности — до защиты дизайн-проекта;

освоение методов взаимодействия с внешней средой дизайна: подрядчиками и исполнителями дизайн-проектов, производителями материалов и технологий дизайна, заказчиками и представителями компании-заказчика и т.д.;

всестороннее изучение современных цифровых технологий, возможностей коммуникативной среды Интернет, методов формирования актуальных мультимедиа-проектов и цифрового искусства при проектировании игровой продукции;

всестороннее изучение методов и технологий игровой продукции: отечественных производителей игровой продукции, их производственной базы и технических возможностей; рынка производителей материалов для игрушек, а также изготовителей, специализирующихся на данной продукции, упаковке и т.п.;

формирование у практикантов актуальных экономико-ориентированных подходов к художественной и проектной деятельности дизайна игровой продукции в условиях реального бизнеса

В рамках программы Проектно-технологической практики обучающимися осваиваются знания, умения и владения:

Код компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
		знать	уметь	владеть
ОПК-3.	<p>ИДК.Б.ОПК-3.1 Изучает способы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики;</p> <p>ИДК.Б.ОПК-3.2. Понимает, как разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;</p> <p>ИДК.Б.ОПК-3.3 Определяет набор возможных решений при проектировании дизайн-объектов</p> <p>ИДК.Б.ОПК-3.4. Разрабатывает авторскую проектную идею выразительными средствами</p>	<p>Способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики;</p> <p>-методы и приемы работы над дизайн-проектом;</p>	<p>–выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;</p> <p>– разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи;</p> <p>анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения;</p> <p>-использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы.</p>	<p>–навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p>–навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека;</p> <p>– навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна;</p>
ОПК-4.	<p>ИДК.Б.ОПК-4.1.Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, оптимальные решения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной</p>	<p>– основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования;</p>	<p>–проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветовое решение композиции.</p> <p>-использовать элементы дизайн-графики (знаковые, символические изображения и шрифт) в разработке визуальной информации и решении различных творческих задач;</p>	<p>– навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна;</p> <p>–навыками выполнения проекта в материале</p>

	графики.			
ПК-4.	ИДК.Б.ПК-4.1. Аргументировано обосновывает свои предложения при разработке идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;	-закономерности, свойства и качества композиции; - конструктивные и эстетические свойства материалов; -творческие источники дизайнерских идей;	-выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные эскизы от руки и с использованием графических редакторов -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику; -воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы	- навыками создания эскизных и рабочих чертежей; -навыками подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -навыками разработки вариантов оформления и комплектации изделия
ПК-5.	ИДК.Б.ПК-5.1. Учитывает при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств; ИДК.Б.ПК-5.2. Проводит оценку формообразующих свойств конструкционных и отделочных материалов	-законы формообразования; -конструктивные и эстетические свойства материалов; -технологию изготовления игрушки из различных материалов	-использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования; -моделировать игрушку из различных материалов	-навыками композиционного формообразования и объемного макетирования; - навыками использования различных материалов для моделирования игрушки; конструктивные и эстетические свойства материалов
ПК-6.	ИДК.Б.ПК-6.1. Формирует набор возможных решений проектных задач и методологических подходов к выполнению дизайн-проекта.	-основы проектирования детской игровой среды и продукции; -методы эргономики и антропометрии; -методику ведения проектно-художественной деятельности; -современные классификации игр/игрушек - художественно-педагогические требования к игрушке	-проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки;	-навыками определения функционала игр и игрушек; -навыками создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт - навыками научно-исследовательской и аналитической работы; - навыками анализа и прогнозирования тенденций и продаж
ПК-8.	ИДК.Б.ПК-8.1. Выполняет эталонные образцы объекта дизайна в	-технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;	-выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать	- макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей

	макете или материале	-знать конструктивные свойства. применяемых материалов	материалы и инструменты для макетирования	макетов и рабочих проектов моделей и утверждения промышленного (эталонного) образца
ПК-9.	ИДК.Б.ПК-9.1. Разрабатывает конструкцию изделия, выполняет технические чертежи, разрабатывает технологическую карту. ИДК.Б.ПК-9.2. Оценивает уникальные характеристики современных технологий и может их синтезировать в рамках реализации дизайн-проекта. ИДК.Б.ПК-9.3. Определяет актуальность технологии, требующейся при реализации дизайн-проекта;	-правила чтения конструкторской и технологической документации; -способы графического представления объектов, пространственных образов; -законы, методы и приемы проекционного черчения; -требования государственных стандартов Единой системы конструкторской документации (ЕСКД) и Единой системы технологической документации (ЕСТД); -правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем; -технику и принципы нанесения размеров; -типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления; -технологические параметры процесса; -назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции; -основы промышленного производства игрушек; -требования действующих стандартов при производстве игрушек; -методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна.	-читать конструкторскую и технологическую документацию по профилю специальности; -выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике; -выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике; -оформлять проектно-конструкторскую, технологическую и другую техническую документацию в соответствии с действующей нормативной базой; -разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек; -разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;	-линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции; -принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи; -методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

2.1. Объем практики

Вид учебной работы	Трудоемкость							
	всего		в семестре (ах), часов					
	зач. ед.	часов	1	2	...		9	
Объем образовательной программы дисциплины, всего:	6	216						216
в том числе:								
Аудиторные занятия (контактная работа обучающихся с преподавателем), всего:								
в том числе:								
аудиторные лекции, лекции в формате онлайн								
практические занятия (ПЗ), семинары (С) аудиторные, семинары в формате онлайн		42						42
Самостоятельная работа (СР), всего:		174						174
Форма промежуточной аттестации (зачет, зачет с оценкой, экзамен):	Зач.с оценкой							<i>Зач.с оценкой</i>

2.2. Тематический план практики

Наименование разделов и тем дисциплины	Семестр	Всего часов по плану	в том числе по видам учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)				Самостоятельная работа	Формы текущего контроля успеваемости; Форма промежуточной аттестации (по семестрам)	
			Контактная работа преподавателя с обучающимися			Самостоятельная работа			
			Всего	из них					
				лекции	семинарские (практические занятия)				
1.Подготовительный этап	9	2		1			10		
2.Основной этап		194			37		154	ДЗ	
3.Итоговый этап		18			4		10	ДЗ, ЗО	
Итого часов		216		1	41		174	ЗО	

2.3. Содержание практики

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
1.Подготовительный этап	Содержание учебного материала занятий лекционного типа	2	9	ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1.
	Инструктаж. Определение задания. Ознакомление студентов с целями и задачами, программой проектно-технологической практики. Правила и требования к оформлению отчета. Обучение безопасным методам и приемам труда, правилам охраны труда, промышленной, пожарной безопасности, производственной санитарии. Получение документации по практике.			ПК-5/ИДК.Б.ПК-5.1. ИДК.Б.ПК-5.2.
	Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)			ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1.
	Не предусмотрено			ПК-9/ИДК.Б.ПК-9.1. ИДК.Б.ПК-9.2.
	Содержание самостоятельной работы обучающихся			ИДК.Б.ПК-9.3.
	Не предусмотрено			
2.Основной этап	Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)	37	9	ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-5/ИДК.Б.ПК-5.1. ИДК.Б.ПК-5.2. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1. ПК-9/ИДК.Б.ПК-9.1.
	Этапы проектирования дизайн-объектов, порядок их утверждения. Технология проектного процесса, последовательность разработки проектного решения. Состав штатов по группам работающих: проектная группа, конструкторско-технологическая группа, группа нормирования материалов и т.п. Функциональные обязанности работников. Взаимосвязь проектной группы с заказчиками, другими производственными участками и т. п. Освоение профессиональных умений и навыков практической работы различных типов: исследовательской, аналитической, проектной, художественной			ИДК.Б.ПК-9.2. ИДК.Б.ПК-9.3.
	Практическое занятие №1. Проведение предпроектных исследований, разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание игровой продукции	10	10	
	Практическое занятие №2. Концептуальная разработка дизайн-проекта игровой продукции. Создание эскизов проектных идей и концепций дизайн-проекта игровой продукции. Создание макета по утвержденным эскизам.	17	10	

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
	<p>Практическое занятие №3. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов игровой продукции. Выполнение пакета рабочей документации в соответствии с индивидуальным планом бакалавра. Подготовка фотоотчета.</p>	6	9	
	<p>Практическое занятие №4. Организация контроля качества выполнения работ. Стандарты. Авторский надзор. Освоение приемов осуществления авторского надзора за исполнением проектных работ. Проведение мероприятий авторского надзора за выполнением работ по изготовлению игровой продукции на производстве</p>	4	9	
	<p>Содержание самостоятельной работы обучающихся Проведение предпроектных исследований, разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание определенной игровой продукции. Сбор материала для выполнения самостоятельного исследования. Выполнение задания. Создание эскизов проектных идей и концепций дизайн-проектов игровой продукции. Создание макета по утвержденным эскизам.</p>	134	9	
3.Итоговый этап	<p>Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)</p>	4	9	ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-5/ИДК.Б.ПК-5.1. ИДК.Б.ПК-5.2. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1. ПК-9/ИДК.Б.ПК-9.1. ИДК.Б.ПК-9.2. ИДК.Б.ПК-9.3.
	<p>Практическое занятие №. Подготовка отчета по практике. Оформление материала. Подготовка презентации и защита практики.</p>	4	9	
	<p>Содержание самостоятельной работы обучающихся Обработка и анализ полученной информации. Подготовка презентации дизайн-проекта, выполненного на практике; подготовка отчета по практике</p>	10	9	
Зачет с оценкой			9	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

3.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение практики

Для реализации программы практики библиотечный фонд СПИИ ВШНИ имеет электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе:

Основная литература

Салтыкова, Г. М. Дизайн. Производственная практика: методическое пособие для бакалавров : [16+] / Г. М. Салтыкова. – Москва : Владос, 2019. – 43 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=690352> . – ISBN 978-5-00136-003-2. – Текст : электронный.

Наумов, В. П. Творческо-конструкторская деятельность : учебное пособие : [16+] / В. П. Наумов. – 2-е изд., испр. – Москва : ФЛИНТА, 2019. – 183 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=603110> . – Библиогр.: с. 164-167. – ISBN 978-5-9765-4265-5. – Текст : электронный

Дополнительная литература

Организация проектной деятельности : учебное пособие / Л. М. Тухбатуллина, Л. А. Сафина, В. В. Хамматова [и др.] ; Министерство образования и науки России, Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань : Казанский научно-исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2018. – 100 с. : табл., схем., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=561106> . – Библиогр.: с. 81. – ISBN 978-5-7882-2373-5. – Текст : электронный.

Творческий проект : учебное пособие : [16+] / авт.-сост. А. И. Сухарев, Г. А. Ланщикова, В. Б. Криса, Е. Д. Дорохов [и др.]. – Омск : Омский государственный педагогический университет (ОмГПУ), 2020. – 84 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=616314> . – ISBN 978-5-8268-2263-0. – Текст : электронный.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. Поисковая система «Яндекс»
2. Поисковая система «Google»

Методические рекомендации по организации прохождения практики

Цель методических рекомендаций – обеспечить студенту бакалавриата (далее - студенту) оптимальную организацию процесса практики, а также выполнения различных форм самостоятельной работы. Студентам необходимо ознакомиться: с содержанием рабочей программы практики, с целями и задачами, ее связями с другими дисциплинами образовательной программы, имеющейся литературы в библиотеке СПИИ ВШНИ, с графиком консультаций преподавателей кафедры, формами аудиторной, практической и самостоятельной работы

Методические рекомендации по организации самостоятельной работы

Основной целью самостоятельной работы студентов дисциплины является – разработка дизайн-проекта игровой продукции, изучение и выполнении зарисовок и эскизов игровой продукции, ведение всей необходимой подготовительной работы с применением элементов научного поиска, грамотного и эстетически значимого художественно-графического и пояснительного оформления собранных материалов

Основные виды самостоятельной работы студентов:

- ведение ежедневных записей по практике, (заполнение дневника);
- изучение теоретического материала и специальных терминов,
- подготовка инструментов и материалов для практических занятий,
- выполнение зарисовок, фотографий, эскизов, схем.
- выполнение макета
- составление отчета по творческой практике

3.2. Материально-техническое обеспечение практики

Реализация программы практики предполагает наличие:

Практика проводится на базе организаций: промышленных предприятий по игрушке, дизайнерских фирм, дизайн-студий различного профиля, оснащенных всеми видами оборудования и программного обеспечения для выполнения различных проектных разработок. Материально-техническое обеспечение практики отражается в договорах на проведение практики с отдельными организациями (при согласии последних заключить подобный договор). Указанное материально-техническое обеспечение должно удовлетворять действующим санитарным и противопожарным нормам, а также требованиям техники безопасности при проведении работ.

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
<p>Учебная аудитория, кабинет проектирования и моделирования игрушки для занятий практического типа, текущего контроля и промежуточной аттестации, групповых и индивидуальных консультаций, самостоятельной учебной работы обучающихся. Ауд. № 115, 413</p>	<p>Перечень основного оборудования: комплект мультимедийного оборудования: системный блок и монитор, комплект учебной мебели, учебная доска. Дополнительное оборудование: стеллажи для планшетов, макетов, материалов; шкаф для книг, журналов, каталогов; витрины для готовых работ и образцов; Учебно-наглядные пособия: демонстрационные материалы для проведения лекционных и практических занятий: образцы работ, иллюстрации;</p>	<p>Перечень лицензионного программного обеспечения: антивирусная защита Avast!, Windows, Microsoft Office.</p>

4.ФОРМА АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ПРАКТИКИ

Формой аттестации по итогам практики является защита ее результатов, которая проводится с участием экспертной комиссией. Оценку практиканту выставляет комиссия в ходе защиты им отчета по итогам практики, в котором раскрывается содержание выполненной работы, анализируется ее качество, делается вывод об уровне своей теоретической, и практической подготовленности. Студенты, не выполнившие программу практики, к аттестации не допускаются.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРАКТИКИ

Промежуточная аттестация по практике проводится в форме зачета с оценкой.

Для обучающихся инвалидов и лиц с ОВЗ (при наличии) форма промежуточной аттестации устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.) При необходимости осуществляется увеличение времени на подготовку к промежуточной аттестации, а также предоставляется дополнительное время для подготовки ответа в ходе промежуточной аттестации. Возможно установление индивидуальных графиков прохождения промежуточной аттестации.

Контроль и оценка качества освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения занятий лекционного и семинарского типа, а также выполнения обучающимися самостоятельной работы.

Код компетенции	Код индикатора достижения компетенции (ИДК)	Формы и методы контроля и оценки	Критерии оценки (отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно, зачет, незачет)
ОПК-3 ОПК-4 ПК-4 ПК-5 ПК-6 ПК-8 ПК-9	ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ИДК.Б.ОПК-4.1. ИДК.Б.ПК-4.1. ИДК.Б.ПК-5.1. ИДК.Б.ПК-5.2. ИДК.Б.ПК-6.1. ИДК.Б.ПК-8.1. ИДК.Б.ПК-9.1. ИДК.Б.ПК-9.2. ИДК.Б.ПК-9.3.	Оценка практической работы в рамках аттестации по итогам практики	86-100 баллов Оценка «отлично» выставляется, если программа практики осуществлена в установленные сроки, в полном объеме; представленные к защите творческие работы отражают все тематические блоки, выполнены самостоятельно, оформлены аккуратно, в соответствии с требованиями, и свидетельствуют о глубоком понимании студентом цели и задач практики, расширении и закреплении полученных им профессиональных знаний, умений и навыков работы, о широком применении знаний, полученных при изучении общепрофессиональных и специальных дисциплин. Задание выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Студент демонстрирует высокую степень владения техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы соответствует требованиям. Защита практики осуществлена содержательным выступлением, даны полные ответы на все вопросы. 71-85 баллов Оценка «хорошо» выставляется, если программа учебной практики в основном выполнена, представленные к защите творческие работы

Код компетенции	Код индикатора достижения компетенции (ИДК)	Формы и методы контроля и оценки	Критерии оценки (отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно, зачет, незачет)
			<p>выполнены самостоятельно, отражают все тематические блоки программы, оформлены аккуратно, в соответствии с требованиями, и свидетельствуют о достаточно глубоком понимании автором цели и задач практики, расширении и закреплении полученных им профессиональных умений и навыков работы, о широком применении знаний, полученных при изучении общепрофессиональных и специальных дисциплин. В работах имеются недостатки не принципиального характера. Защита практики осуществлена содержательным выступлением, даны ответы на все вопросы.</p> <p>41-70 баллов Оценка «удовлетворительно» выставляется, если программа учебной практики выполнена не в полном объеме; представленные к защите творческие работы отражают основные тематические блоки, но выполнены не в полном объеме и свидетельствуют о том, что не все рассматриваемые вопросы проработаны автором достаточно широко, профессиональные навыки работы освоены не в полном объеме. Имеются недостатки в работах. Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа отличается средним качеством выполнения, неоригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы не полностью соответствует требованиям. При защите практики даны ответы не на все вопросы.</p> <p>0-40 баллов Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если программа учебной практики выполнена частично; творческие работы представлены не в полном объеме, выполнены несамостоятельно или не завершены, имеют грубые ошибки, не отражают основные тематические блоки программы и свидетельствуют о том, что все рассматриваемые вопросы проработаны автором поверхностно, профессиональные навыки работы не освоены. Задание не выполнено или выполнено частично на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Работа отличается низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы не соответствует требованиям. При «неудовлетворительной» оценке студент к защите практики не допускается.</p>

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации по практике

Фонд оценочных средств по практике представляет собой комплект оценочных материалов для проведения текущего контроля, включая, при необходимости, и входной контроль, и промежуточной аттестации обучающихся.

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
1.Подготовительный этап 2.Основной этап 3.Итоговый этап	ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-5/ИДК.Б.ПК-5.1. ИДК.Б.ПК-5.2. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1. ПК-9/ИДК.Б.ПК-9.1. ИДК.Б.ПК-9.2. ИДК.Б.ПК-9.3.	Знать: Способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики; -методы и приемы работы над дизайн-проектом; – основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования; -закономерности, свойства и качества композиции; - конструктивные и эстетические свойства материалов; -творческие источники дизайнерских идей; -законы формообразования; -конструктивные и эстетические свойства материалов; -технологию изготовления	Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная, визуальная Практическое задание	Защита отчета по практике	Пороговый 0-40 -не знает способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики; -не знает методы и приемы работы над дизайн-проектом; – не знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования; -не знает закономерности, свойства и качества композиции; - не знает конструктивные и эстетические свойства материалов; -не знает творческие источники дизайнерских идей; -не знает законы формообразования; -не знает конструктивные и эстетические свойства материалов; -не знает технологию изготовления игрушки из различных материалов -не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции; -не знает методы эргономики и антропометрии;

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
		<p>игрушки из различных материалов</p> <p>-основы проектирования детской игровой среды и продукции;</p> <p>-методы эргономики и антропометрии;</p> <p>-методику ведения проектно-художественной деятельности;</p> <p>-современные классификации игр/игрушек</p> <p>- художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>-технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>-знать конструктивные свойства применяемых материалов</p> <p>-правила чтения конструкторской и технологической документации;</p> <p>-способы графического представления объектов, пространственных образов;</p> <p>-законы, методы и приемы проекционного черчения;</p> <p>-требования государственных стандартов Единой системы конструкторской документации (ЕСКД) и Единой системы технологической документации (ЕСТД);</p> <p>-правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</p>			<p>-не знает методику ведения проектно-художественной деятельности;</p> <p>-не знает современные классификации игр/игрушек</p> <p>-не знает художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>-не знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>-не знает конструктивные свойства применяемых материалов</p> <p>-не знает правила чтения конструкторской и технологической документации;</p> <p>-не знает способы графического представления объектов, пространственных образов;</p> <p>-не знает законы, методы и приемы проекционного черчения;</p> <p>-не знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</p> <p>-не знает технику и принципы нанесения размеров;</p> <p>-не знает типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;</p> <p>-не знает технологические параметры процесса;</p> <p>- не знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;</p> <p>-не знает основы промышленного производства игрушек;</p> <p>-не знает требования действующих стандартов при производстве игрушек;</p> <p>-не знает методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна.</p>

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
		<p>-технику и принципы нанесения размеров;</p> <p>-типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;</p> <p>-технологические параметры процесса;</p> <p>- назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;</p> <p>-основы промышленного производства игрушек;</p> <p>-требования действующих стандартов при производстве игрушек;</p> <p>-методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна.</p>			<p>Стандартный 41-70</p> <p>-знает способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики;</p> <p>-знает методы и приемы работы над дизайн-проектом;</p> <p>- знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования;</p> <p>-знает закономерности, свойства и качества композиции;</p> <p>- знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-знает творческие источники дизайнерских идей;</p> <p>-знает законы формообразования;</p> <p>-знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-знает технологию изготовления игрушки из различных материалов</p> <p>-знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;</p> <p>-знает методы эргономики и антропометрии;</p> <p>-знает методику ведения проектно-художественной деятельности;</p> <p>-знает современные классификации игр/игрушек</p> <p>- знает художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>-знает технологии изготовления объектов</p>

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<p>дизайна и макетирования;</p> <ul style="list-style-type: none"> -знает конструктивные свойства. применяемых материалов -знает правила чтения конструкторской и технологической документации; -знает способы графического представления объектов, пространственных образов; -знает законы, методы и приемы проекционного черчения; -знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем; -знает технику и принципы нанесения размеров; -знает типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления; -знает технологические параметры процесса; - знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции; -знает основы промышленного производства игрушек; -знает требования действующих стандартов при производстве игрушек; -знает методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна. <p>Продвинутый 71-85</p> <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи;

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<p>анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения;</p> <p>-использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы.</p> <p>–проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции.</p> <p>-использовать элементы дизайн-графики (знаковые, символические изображения и шрифт) в разработке визуальной информации и решении различных творческих задач;</p> <p>-выполнять художественное моделирование и эскизирование;</p> <p>-создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов</p> <p>-использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику;</p> <p>-воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы</p> <p>-использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования;</p> <p>-моделировать игрушку из различных материалов</p> <p>-проводить предпроектные исследования;</p> <p>-определять существующие и потенциальные</p>

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<p>потребности потребителей детской игровой продукции;</p> <ul style="list-style-type: none"> -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; -выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования -читать конструкторскую и технологическую документацию по профилю специальности; -выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике; -выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике; -оформлять проектно-конструкторскую, технологическую и другую техническую документацию в соответствии с действующей нормативной базой; -разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек; - разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек; <p>Высокий 86-100</p> <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> -навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи -навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; - навыками проектирования, моделирования,

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<p>конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна;</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале - навыками создания эскизных и рабочих чертежей; -навыками подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -навыками разработки вариантов оформления и комплектации изделия -навыками композиционного формообразования и объемного макетирования; - навыками использования различных материалов для моделирования игрушки; конструктивные и эстетические свойства материалов -навыками определения функционала игр и игрушек; -навыками создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт - навыками научно-исследовательской и аналитической работы; - навыками анализа и прогнозирования тенденций и продаж - макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					(эталонного) образца -линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции; -принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи; -методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.
		<p>Уметь:</p> <p>–выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; -использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы. –проектировать, моделировать,</p>	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная, визуальная Практическое задание</p>	<p>Защита отчета по практике</p>	<p>Пороговый 0-40</p> <p>-не знает способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики; -не знает методы и приемы работы над дизайн-проектом; – не знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования; -не знает закономерности, свойства и качества композиции; - не знает конструктивные и эстетические свойства материалов; -не знает творческие источники дизайнерских идей; -не знает законы формообразования; -не знает конструктивные и эстетические свойства материалов; -не знает технологию изготовления игрушки из</p>

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
		<p>конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветовое решение композиции.</p> <p>-использовать элементы дизайн-графики (знаковые, символические изображения и шрифт) в разработке визуальной информации и решении различных творческих задач;</p> <p>-выполнять художественное моделирование и эскизирование;</p> <p>-создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов</p> <p>-использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику;</p> <p>-воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы</p> <p>-использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования;</p> <p>-моделировать игрушку из различных материалов</p> <p>-проводить предпроектные исследования;</p> <p>-определять существующие и</p>			<p>различных материалов</p> <p>-не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;</p> <p>-не знает методы эргономики и антропометрии;</p> <p>-не знает методику ведения проектно-художественной деятельности;</p> <p>-не знает современные классификации игр/игрушек</p> <p>-не знает художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>-не знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>-не знает конструктивные свойства применяемых материалов</p> <p>-не знает правила чтения конструкторской и технологической документации;</p> <p>-не знает способы графического представления объектов, пространственных образов;</p> <p>-не знает законы, методы и приемы проекционного черчения;</p> <p>-не знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</p> <p>-не знает технику и принципы нанесения размеров;</p> <p>-не знает типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;</p> <p>-не знает технологические параметры процесса;</p> <p>- не знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;</p> <p>-не знает основы промышленного производства игрушек;</p>

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
		<p>потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции;</p> <p>-находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки;</p> <p>-выполнять образцы игрушек из различных материалов;</p> <p>-использовать материалы и инструменты для макетирования</p> <p>-читать конструкторскую и технологическую документацию по профилю специальности;</p> <p>-выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике;</p> <p>-выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике;</p> <p>-оформлять проектно-конструкторскую, технологическую и другую техническую документацию в соответствии с действующей нормативной базой;</p> <p>-разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушки;</p> <p>- разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушки;</p>			<p>-не знает требования действующих стандартов при производстве игрушек;</p> <p>-не знает методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна. Стандартный 41-70</p> <p>-знает способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики;</p> <p>-знает методы и приемы работы над дизайн-проектом;</p> <p>- знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования;</p> <p>-знает закономерности, свойства и качества композиции;</p> <p>- знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-знает творческие источники дизайнерских идей;</p> <p>-знает законы формообразования;</p> <p>-знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-знает технологию изготовления игрушки из различных материалов</p> <p>-знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;</p> <p>-знает методы эргономики и антропометрии;</p> <p>-знает методику ведения проектно-художественной деятельности;</p>

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<p>-знает современные классификации игр/игрушек</p> <p>- знает художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>-знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>-знает конструктивные свойства. применяемых материалов</p> <p>-знает правила чтения конструкторской и технологической документации;</p> <p>-знает способы графического представления объектов, пространственных образов;</p> <p>-знает законы, методы и приемы проекционного черчения;</p> <p>-знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</p> <p>-знает технику и принципы нанесения размеров;</p> <p>-знает типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;</p> <p>-знает технологические параметры процесса;</p> <p>- знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;</p> <p>-знает основы промышленного производства игрушек;</p> <p>-знает требования действующих стандартов при производстве игрушек;</p> <p>-знает методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна.</p> <p>Продвинутый 71-85</p> <p>Умеет:</p> <p>–выполнять поисковые эскизы</p>

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<p>изобразительными средствами и способами проектной графики;</p> <ul style="list-style-type: none"> - разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; -использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы. -проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветовое решение композиции. -использовать элементы дизайн-графики (знаковые, символические изображения и шрифт) в разработке визуальной информации и решении различных творческих задач; -выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику; -воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы -использовать законы формообразования и средства композиции в процессе

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<p>проектирования;</p> <ul style="list-style-type: none"> -моделировать игрушку из различных материалов -проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; -выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования -читать конструкторскую и технологическую документацию по профилю специальности; -выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике; -выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике; -оформлять проектно-конструкторскую, технологическую и другую техническую документацию в соответствии с действующей нормативной базой; -разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек; - разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек; <p>Высокий 86-100</p> <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> -навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<p>подходе к решению дизайнерской задачи</p> <ul style="list-style-type: none"> -навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале - навыками создания эскизных и рабочих чертежей; -навыками подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -навыками разработки вариантов оформления и комплектации изделия -навыками композиционного формообразования и объемного макетирования; - навыками использования различных материалов для моделирования игрушки; конструктивные и эстетические свойства материалов -навыками определения функционала игр и игрушек; -навыками создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт - навыками научно-исследовательской и аналитической работы; - навыками анализа и прогнозирования тенденций и продаж

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<ul style="list-style-type: none"> - макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца -линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции; -принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи; -методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.
		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> –навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи –навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; – навыками проектирования, моделирования, конструирования 	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная, визуальная Практическое задание</p>	<p>Защита отчета по практике</p>	<p>Пороговый 0-40</p> <ul style="list-style-type: none"> -не знает способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики; -не знает методы и приемы работы над дизайн-проектом; – не знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования; -не знает закономерности, свойства и качества композиции; - не знает конструктивные и эстетические свойства материалов; -не знает творческие источники дизайнерских

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
		<p>предметов, арт-объектов в области дизайна;</p> <p>–навыками выполнения проекта в материале</p> <p>- навыками создания эскизных и рабочих чертежей;</p> <p>-навыками подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами;</p> <p>-навыками разработки вариантов оформления и комплектации изделия</p> <p>-навыками композиционного формообразования и объемного макетирования;</p> <p>- навыками использования различных материалов для моделирования игрушки;</p> <p>конструктивные и эстетические свойства материалов</p> <p>-навыками определения функционала игр и игрушек;</p> <p>-навыками создания графических образов;</p> <p>-поиска цветографического решения и подбора материала;</p> <p>-создания технологических карт</p> <p>- навыками научно-исследовательской и аналитической работы;</p> <p>- навыками анализа и прогнозирования тенденций и продаж</p> <p>- макетирования игрушки из</p>			<p>идей;</p> <p>-не знает законы формообразования;</p> <p>-не знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-не знает технологию изготовления игрушки из различных материалов</p> <p>-не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;</p> <p>-не знает методы эргономики и антропометрии;</p> <p>-не знает методику ведения проектно-художественной деятельности;</p> <p>-не знает современные классификации игр/игрушек</p> <p>-не знает художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>-не знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>-не знает конструктивные свойства применяемых материалов</p> <p>-не знает правила чтения конструкторской и технологической документации;</p> <p>-не знает способы графического представления объектов, пространственных образов;</p> <p>-не знает законы, методы и приемы проекционного черчения;</p> <p>-не знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</p> <p>-не знает технику и принципы нанесения размеров;</p> <p>-не знает типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;</p> <p>-не знает технологические параметры процесса;</p>

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
		<p>различных материалов;</p> <ul style="list-style-type: none"> - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца -линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции; -принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи; -методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов. 			<ul style="list-style-type: none"> - не знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции; -не знает основы промышленного производства игрушек; -не знает требования действующих стандартов при производстве игрушек; -не знает методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна. Стандартный 41-70 -знает способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики; -знает методы и приемы работы над дизайн-проектом; - знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования; -знает закономерности, свойства и качества композиции; - знает конструктивные и эстетические свойства материалов; -знает творческие источники дизайнерских идей; -знает законы формообразования; -знает конструктивные и эстетические свойства материалов; -знает технологию изготовления игрушки из различных материалов

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<p>-знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;</p> <p>-знает методы эргономики и антропометрии;</p> <p>-знает методику ведения проектно-художественной деятельности;</p> <p>-знает современные классификации игр/игрушек</p> <p>- знает художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>-знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>-знает конструктивные свойства. применяемых материалов</p> <p>-знает правила чтения конструкторской и технологической документации;</p> <p>-знает способы графического представления объектов, пространственных образов;</p> <p>-знает законы, методы и приемы проекционного черчения;</p> <p>-знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</p> <p>-знает технику и принципы нанесения размеров;</p> <p>-знает типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;</p> <p>-знает технологические параметры процесса;</p> <p>- знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;</p> <p>-знает основы промышленного производства игрушек;</p> <p>-знает требования действующих стандартов при производстве игрушек;</p> <p>-знает методы технологического и</p>

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<p>организационно-экономического проектирования в области дизайна. Продвинутый 71-85</p> <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; -использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы. –проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветовое решение композиции. -использовать элементы дизайн-графики (знаковые, символические изображения и шрифт) в разработке визуальной информации и решении различных творческих задач; -выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<p>проектную графику;</p> <ul style="list-style-type: none"> -воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы -использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования; -моделировать игрушку из различных материалов -проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; -выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования -читать конструкторскую и технологическую документацию по профилю специальности; -выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике; -выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике; -оформлять проектно-конструкторскую, технологическую и другую техническую документацию в соответствии с действующей нормативной базой; -разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек; - разрабатывать схему технологического

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<p>процесса изготовления игрушек; Высокий 86-100 Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> -навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи -навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале - навыками создания эскизных и рабочих чертежей; -навыками подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -навыками разработки вариантов оформления и комплектации изделия -навыками композиционного формообразования и объемного макетирования; - навыками использования различных материалов для моделирования игрушки; конструктивные и эстетические свойства материалов -навыками определения функционала игр и игрушек; -навыками создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала;

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<ul style="list-style-type: none"> -создания технологических карт - навыками научно-исследовательской и аналитической работы; - навыками анализа и прогнозирования тенденций и продаж - макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца -линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции; -принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи; -методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.

5.2. Методические рекомендации по выполнению отчета по практике

Во время пребывания на практике студент должен составить письменный отчет. При составлении отчета о практике используются дневник прохождения практики и накопленный практический материал по всем разделам программы практики. Материалы к отчету подбираются систематически в процессе выполнения тематических разделов практики.

Отчет должен быть изложен аккуратно, кратко, по конкретному фактическому материалу и составлен каждым студентом отдельно. Дневник прохождения практики должен быть подписан руководителем от предприятия и заверен печатью.

Отчет по практике оформляется в следующей последовательности:

- Титульный лист
- Программа практики
- Дневник прохождения практики
- Содержание.
- Цели и задачи практики.
- Раздел 1. Выполнение индивидуального задания
- Тема 1.1. Основные этапы разработки дизайн-проекта игровой продукции
- Тема 1.2. Оценка технологичности проектно-конструкторских решений в проекте
- Заключение

Основная документация по практике:

1. Дневник студента по творческой практике.
2. Индивидуальный план работы на весь период практики, заверенный групповым руководителем
3. Текущая рабочая и чистовая документация студента: эскизы, чертежи, фотографии (к ним прилагаются макеты, модели, изделия и т.д.).
4. Отзыв руководителя практики.
5. Письменный отчет студента по творческой практике.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
"Высшая школа народных искусств (академия)"
Сергиево-Посадский институт игрушки
(СПИИ ВШНИ)
Кафедра профессиональных дисциплин

«УТВЕРЖДАЮ»
Зав. кафедрой

“ _____ ” _____ 20__ г.

ЗАДАНИЕ НА ПРАКТИКУ

Студенту (ФИО) _____

Вид практики

Место проведения практики

Срок проведения практики

Руководитель практики

Тема

Содержание практики

План практики

\п	Вид работы	Срок выполнения	Отметка о выполнении

Руководитель практики:

Студент:

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
"Высшая школа народных искусств (институт)"
(Сергиево – Посадский институт игрушки – филиал ВШНИ)

ДНЕВНИК ПРАКТИКИ

студента _____
(фамилия, имя, отчество)

факультет _____

курс _____, группа _____

направление, специальность _____
(шифр, наименование)

Профиль, специализация _____
(шифр, наименование)

Сергиев Посад

20 __ г.

