

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. О.04 (Пд) Преддипломная 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

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

доцент кафедры, член СХ России Артемова Н.А.

Сергиев Посад

2023 г.

## **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

## **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

2.2. Тематический план дисциплины

2.3. Содержание дисциплины

## **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

3.2. Материально-техническое обеспечение дисциплины

## **4. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

## **5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

Вид практики: преддипломная

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

Преддипломная практика относится к обязательной части Блок 2 и проводится на 5 курсе.

Для прохождения практики необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: Б1.В.02 Проектирование образной игрушки, Б1.В.01 Основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки, Б1.О.26 Макетирование образной игрушки, Б1.О.28 Конструирование и моделирование одежды в области игрушки

Перечень последующих дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной практикой: Б3.01 Государственная итоговая аттестация

Преддипломная практика обеспечивает формирование следующих компетенций:

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)
<b>Универсальные компетенции и индикаторы их достижения</b>		
Самоорганизация и саморазвитие (в т.ч. здоровьесбережение)	УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	<b>ИДК.Б.УК-6.1.</b> Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей;
<b>Общепрофессиональные компетенции и индикаторы их достижения</b>		
Профессиональная ориентация	ОПК-1. Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ИДК.Б.ОПК-1.1. Выделяет основную информацию по истории и теории искусств, истории и теории дизайна и применяет ее в профессиональной деятельности
Научные исследования	ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	ИДК.Б.ОПК-2.1. Осуществляет сбор и анализ научной информации в области дизайна  ИДК.Б.ОПК-2.2. Применяет научные знания в профессиональной деятельности
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	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-3.3.определяет набор возможных решений при

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)
	эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	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.
<b>Рекомендуемые профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения</b>		
Представление итогов научных исследований (подготовка рефератов, отчетов, научных статей, учебных изданий и т.д.).	ПК-12. Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	ИДК.Б.ПК-12.1. Готовит и представляет результаты своей научной работы в виде рефератов, отчетов, научных статей, учебных изданий и т.д.
<b>Профессиональные компетенции, установленные организацией, и индикаторы их достижения</b>		
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-9.2. 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 дисциплины

Преддипломная практика включается в завершающий этап обучения и проводится после освоения программы теоретического и практического курсов и сдачи студентами всех видов промежуточной аттестации, предусмотренных государственными требованиями к минимуму содержания и уровню подготовки выпускников высших профессиональных учебных заведений.

Преддипломная практика играет важную роль в процессе формирования профессиональной компетентности будущих дизайнеров, гармоничного развития личности будущего профессионала.

Преддипломная практика проводится после освоения программы теоретического и практического курсов и сдачи всех видов промежуточной аттестации.

Преддипломная практика является периодом выполнения выпускной квалификационной работы. Прохождение преддипломной практики необходимо для дальнейшего выполнения выпускной квалификационной работы и может служить основой для написания дипломной работы.

Целью преддипломной практики являются: закрепление и углубление теоретической и практической подготовки студентов в области дизайна, приобретение практических навыков и компетенций в процессе выполнения ими конкретного продукта деятельности, накопление опыта самостоятельной профессиональной деятельности в качестве дизайнера в области игрушки.

Главной задачей практики является формирование профессиональных способностей студентов к самостоятельному ведению методики научно-исследовательской работы, анализу и сбору необходимого материала, который будет использован при дипломном проектировании и выполнении дипломного изделия в материале. Практически применять в индивидуальном проектно-исполнительском творчестве теоретические знания, практические умения и навыки, приобретенные в процессе обучения.

Задачи:

- изучить особенности проектирования художественного объекта (предметов дизайна).
- в процессе выполнения объекта (и эскизов) определить и раскрыть художественный образ;
- выполнить эскиз (с колористической разработкой) и макет (в натуральную величину);
- разработать технологическую карту изготовления изделия (с чертежами, вариантами художественного оформления);
- выполнить объект (по согласованию с руководителем и методистом практики), согласно технологии изготовления.

В рамках программы дисциплины обучающимися осваиваются знания, умения и владения:

Код компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
		знать	уметь	владеть
УК-6.	ИДК.Б.УК-6.1. Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей; роста	–основы планирования профессиональной траектории с учетом особенностей профессиональной деятельности и требований рынка труда	–планировать самостоятельную деятельность в решении профессиональных задач	– навыками выявления стимулов для саморазвития
ОПК-1	ИДК.Б.ОПК-1.1. Выделяет основную информацию по истории и теории искусств, истории и теории дизайна и применяет ее в профессиональной деятельности	- принципы отбора, анализа, систематизации подготовительного материала при проектировании игрушки	- выделять основную информацию по истории и теории искусств, истории и теории дизайна для конкретного вида игрушки по существующей классификации	- способностью анализировать и систематизировать подготовительный материал при проектировании игрушки
ОПК-2	ИДК.Б.ОПК-2.1. Осуществляет сбор и анализ научной информации в области дизайна ИДК.Б.ОПК-2.2. Применяет научные знания в профессиональной деятельности	– профессиональную терминологию в области дизайна; – традиционные и современные принципы, методы и методики организации и проведения научных исследований; – основные виды анализа результатов научных исследований	– использовать достижения опыта ведущих специалистов в области дизайна в организации собственной научной деятельности; – выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований; – анализировать и	– современными методами и методикой проведения научных исследований; – способностью критически оценивать современные достижения и профессиональный опыт в области научного изучения дизайна;

		и экспериментального опыта в области дизайна	обобщать результаты научных исследований; – применять полученные в ходе анализа результаты научных исследований для совершенствования собственной профессиональной деятельности.	– навыками применения методов и методик научных исследований для организации собственной профессиональной научной деятельности.
ОПК-3	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-3.3 определяет набор возможных решений при проектировании дизайн-объектов ИДК.Б.ОПК-3.4. Разрабатывает авторскую проектную идею выразительными средствами	-способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики;	–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;	–навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи –навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека;
ОПК-4	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	– основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение.	–проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветовое решение композиции.	– навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; –навыками выполнения проекта в материале
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-	-проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской	-навыками определения функционала игр и игрушек; -создания графических образов; -навыками поиска цветографического

		художественной деятельности; -современные классификации игр/игрушек -художественно-педагогические требования к игрушке	игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки;	решения и подбора материала; -навыками создания технологических карт
ПК-8	ИДК.Б.ПК-8.1. Выполняет эталонные образцы объекта дизайна в макете или материале	-технологии изготовления объектов дизайна и макетирования; -знать конструктивные свойства, применяемых материалов	-выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования	-навыками макетирования игрушки из различных материалов; -навыками создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -навыками создания и утверждения промышленного (эталонного) образца
ПК-9	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;	-способы графического представления объектов, пространственных образов; -законы, методы и приемы проекционного черчения; -правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем; -технику и принципы нанесения размеров; -технологические параметры процесса; -назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции; основы промышленного производства игрушек; -требования действующих стандартов при производстве игрушек;	- выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике; -разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек; - разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;	- навыками 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.
ПК-12	ИДК.Б.ПК-12.1. Готовит и представляет результаты своей научной работы в виде рефератов, отчетов, научных статей, учебных изданий и т.д.	- нормы научной этики; - основные механизмы научной коммуникации; - особенности разных жанров научных текстов; - основные правила и принципы представления результатов научных исследований;	- подготовить реферат, научную статью, излагающие основные результаты собственной профессиональной и научной деятельности; - осуществлять научную коммуникацию с соблюдением норм научной этики	-навыками взаимодействия с профессиональным научным сообществом (в области дизайна); -навыками публичного представления авторской позиции по конкретным вопросам в области дизайна

		–основные структурные элементы научных исследований; –принципы подготовки и проведения научных мероприятий		
--	--	---	--	--

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

### 2.1. Объем практики

Вид учебной работы	Трудоемкость										
	всего		в семестре (ах), часов								
	зач. ед.	часо в	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>Объем образовательной программы практики, всего:</b>	<b>15</b>	<b>540</b>									<b>540</b>
в том числе:											
<b>Аудиторные занятия (контактная работа обучающихся с преподавателем), всего:</b>											
в том числе:											
аудиторные лекции, лекции в формате онлайн											
практические занятия (ПЗ), семинары (С) аудиторные, семинары в формате онлайн		108									108
<b>Самостоятельная работа (СР), всего:</b>		<b>432</b>									<b>432</b>
<b>Форма промежуточной аттестации (зачет, зачет с оценкой, экзамен):</b>		Зач.с оценкой									<i>Зач.с оценкой</i>

## 2.2. Тематический план практики

Наименование разделов и тем практики	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					
			Всего	из них				
				лекции	семинарские (практические занятия)	курсовая работа		
Проведение работы по целевому сбору и анализу исходных данных подготовительного материала, выполнение необходимых предпроектных исследований, с целью дальнейшего его выполнения в материале в рамках выпускной квалификационной работы.	10	540	108	1	107		432	Фронтальный опрос. Просмотр творческого задания по заданной теме. Зачет с оценкой
<b>Итого часов</b>		540	108	1	107		432	

## 2.3. Содержание дисциплины

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
Проведение работы по целевому сбору и анализу исходных данных подготовительного материала, выполнение необходимых предпроектных исследований, с целью дальнейшего его выполнения в материале в рамках выпускной квалификационной работы.	<b>Содержание учебного материала занятий лекционного типа</b>	<b>1</b>	<b>9</b>	УК-6/ИДК.Б.УК-6.1. ОПК-1/ИДК.Б.ОПК-1.1. ОПК-2/ИДК.Б.ОПК-2.1. ОПК-2/ИДК.Б.ОПК-2.2. ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.2 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.3 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1 ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1. ПК-9/ИДК.Б.ПК-9.2. ПК-9/ИДК.Б.ПК-9.3. ПК-12/ИДК.Б.ПК-12.1
	Сообщение плана работы. Ознакомление студентов с их индивидуальными заданиями. Утверждение концепции проектного задания и объема работы. Ознакомление студентов с дипломными проектами, дипломными изделиями из методического фонда кафедры с проведением анализа композиционного построения, колористического решения в изделиях, особенностей дипломного проектирования, требованиями к объёму и качеству изделий. Сбор письменного материала, выполнение зарисовок.			
	<b>Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)</b>	<b>107</b>	<b>9</b>	
	<b>Практическое занятие №1.</b> Сбор материала для пояснительной записки, выполнение зарисовок, копирование композиционных и цветовых решений. Сбор, анализ и систематизация подготовительного материала для проектирования изделия Поиск композиционного, цветового, технологического решения изделия. Работа над проектным заданием: Разработка собственного композиционного решения изделия Выполнение технического рисунка изделия Выбор материала для макета Выполнение макета изделия Изготовление лекал и чернового макета костюма Подбор тканей, фурнитуры, отделочных материалов Проведение просмотров и консультаций <b>Практическое занятие №2.</b> Обработка и систематизация материала: Художественно-графическое оформление собранных материалов для пояснительной записки Оформление результата работы. Составление отчета по практике Подведение итогов. Подготовка отчетов студентов о прохождении 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
	<p><b>Содержание самостоятельной работы обучающихся</b></p> <p>Самостоятельно студенты выполняют поиск творческих источников по теме исследования, сбор, обработку и систематизацию практического материала, занимаются экспериментальными материаловедением и технологией, подготовку необходимых художественных материалов, оформление практических работ, написание отчета по практике, подготовку к итоговому просмотру.</p>	432	9	
Зачет с оценкой				

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

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

##### *Основная литература*

1. Дайн Г.Л. Азбука «Русская игрушка»: от азбуки до яблока. Сергиев Посад; Хотьково: Светографика, 2019.
2. Озерова О.В. Проектирование образной игрушки: учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01. – «Дизайн» (уровень бакалавриата), профиль Художественное проектирование игрушки /О.В.Озерова. – СПб.: Высшая школа народных искусств (академия), 2018.
3. Озерова О. В., Полякова В.А., Осипова Т.В., Баранова Д.Н. ,Антипина Н.В., Проектирование образной игрушки. Игровая кукла: учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01. «Дизайн» (уровень бакалавриата) *профиль Художественное проектирование* игрушки /Высшая школа народных искусств(академия): Озерова О. В., Полякова В.А., Осипова Т.В., Баранова Д.Н., Антипина Н.В., – Санкт Петербург: ВШНИ, 2021., – 86 с.
4. Баранова Д.Н. Художественное проектирование авторской куклы: Учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (художественное проектирование игрушек) / Д.Н. Баранова. – СПб: ВШНИ, 2020. – 40 с.
5. Баранова Д.Н. Художественное изготовление театральной игрушки. Учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) профиль – Художественное проектирование игрушки – СПб.: ВШНИ, 2020. – 40с., ил.
6. 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*

1. Дайн Г.Л. Пишу об игрушке. Сергиев Посад: Светографика, 2013.
2. Дайн Г.Л. Тряпичная кукла. Лоскутные мячики. Сергиев Посад: Светографика, 2012.
3. Дайн Г.Л. Сергиев Посад – мастерская игрушки. Кукольный промысел: из XIX- в XX век. Сергиев Посад: Изд. дом «Весь Сергиев Посад. 2011.
4. Дайн Г.Л. Сергиев Посад – столица русской игрушки. Живая традиция на рубеже веков: XX - XXI . Сергиев Посад: Изд.дом «Весь Сергиев Посад. 2011.
5. Салтыкова, Г. М. Дизайн. Дипломное проектирование: методическое пособие для бакалавров : [16+] / Г. М. Салтыкова. – Москва : Владос, 2017. – 43 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=486217> . – ISBN 978-5-907013-08-7. – Текст : электронный.

6. 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.
7. Салтыкова, Г. М. Дизайн: дипломные и курсовые проекты : учебное пособие : [16+] / Г. М. Салтыкова. – Москва : Владос, 2017. – 149 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=486215> . – ISBN 978-5-907013-07-0. – Текст : электронный.
8. 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**

<http://stranamasterov.ru/>

<http://pro100hobby.ru/article/sekrety-izgotovleniya-igrushek-svoimi-rukami>

<https://www.livemaster.ru/masterclasses/kukly-i-igrushki>

<http://portall.zp.ua/>

<http://bartelena.livejournal.com/9621.html>

<http://xitfilms.ru/kino>

<https://struchka.wordpress.com>

<http://partnerkis.ru/trostevoy-kuklyi/>

<http://www.oytoy.ru/interesting/209>

#### **Методические рекомендации по организации прохождения преддипломной практики**

В процессе прохождения преддипломной практики студенты осуществляют творческую деятельность, включающую различные направления проектно-исполнительского творчества, анализ тенденций современного дизайна, определения уровня эстетических требований к современным изделиям дизайна и т.д.

В период практики планируется выполнение студентами следующих этапов:

1. Составление индивидуального (коллективного, — если в разработку одной темы включены двое или более студентов) плана проектной и исполнительской деятельности на все время практики и определение объема и вида выполняемых работ по неделям с оформлением понедельных графиков работы.
2. Изучение и анализ игрушек в музеях, на выставках и на производстве. Ознакомление студентов с дипломными проектами, дипломными изделиями из методического фонда кафедры с проведением анализа композиционного построения, колористического решения в изделиях, особенностей дипломного проектирования, требованиями к объёму и качеству изделий. Сбор письменного материала, выполнение зарисовок.

3. Выбор объекта проектно-исполнительской деятельности, осмысление и разработка авторского замысла дизайн - проектов;
4. Выполнение исследования по определенной тематике;
5. Анализ потребностей современного рынка, уточнение финансовых затрат на исполнение проектируемой игрушки, проведение экономического расчета выполняемых работ.
6. Разработка плана, выбор материалов, подготовка эскизов и других подготовительных этапов воплощения своего проекта;
7. Овладение методами и приемами дизайн - проектирования;
8. Работа над историко-эстетическими материалами, их литературное оформление.
9. Художественно-графическое оформление собранных материалов как приложений к дипломному проекту.
10. Подготовка отчета практики с приложением видео и фотоматериалов.
11. Защита письменного текста отчета о прохождении преддипломной практики (как части пояснительной записки к дипломному проекту) и художественного графического проекта проводится на кафедре профессиональных дисциплин с участием экспертной комиссии  
Анализируется представленный отчет о прохождении студентом преддипломной практики, художественный уровень исполнения заданий, соблюдении технологической последовательности разработки и исполнения макета игрушки в материале, эстетической ценности разработанного изделия, объема собранного и проанализированного теоретического и иллюстративного материала. Учитывается самостоятельная работа, нормы времени, затраченные на выполнение заданий практики, соблюдение правил техники безопасности.

#### **Методические рекомендации по организации самостоятельной работы**

Основной целью самостоятельной работы студентов является – овладение методами получения новых знаний, приобретение навыков самостоятельного анализа социальных явлений и процессов, усиление основ практической деятельности.

Основные виды самостоятельной работы:

- систематизация и закрепление полученных теоретических знаний и практических умений студентов;
- углубление и расширение теоретических знаний;
- развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
- развитие исследовательских умений;
- использование материала, собранного и полученного в ходе самостоятельных занятий для выпускной квалификационной работы;
- подготовка практических разработок.

Студентам следует:

- руководствоваться графиком самостоятельной работы;
- выполнять все плановые задания, выдаваемые преподавателем для самостоятельного выполнения.

#### **Методические рекомендации по работе с литературой**

При самостоятельном изучении основной рекомендованной литературы обучаемым необходимо обратить главное внимание на основные

понятия темы ВКР и в самом тексте. Для этого необходимо внимательно ознакомиться с содержанием соответствующего блока информации, структурировать его и выделить в нем ключевое определение или совокупность существенных характеристик рассматриваемого объекта. Работа с дополнительной литературой предполагает умение студентов выделять в ней необходимый аспект изучаемой темы. Это важно в связи с тем, что к дополнительной литературе может быть отнесен широкий спектр нормативных правовых актов и научных работ, в которых исследуемый вопрос рассматривается либо частично, либо с какой-то одной точки зрения, порой нетрадиционной. В своей совокупности изучение таких подходов существенно обогащает научный кругозор студентов.

### 3.2. Материально-техническое обеспечение практики

Реализация программы практики предполагает наличие:

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>
<p>Прохождение практики осуществляется на специализированных предприятиях г. Сергиев Посада и г. Москвы, условиях, максимально приближенных к будущей профессии дизайнера в области игрушки. Также может проводиться в структурном подразделении Сергиево-Посадского института игрушки - Художественно-педагогическом музее игрушки им. Н.Д.Бартрама.</p>		

#### 4.ФОРМА АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ПРАКТИКИ

Подведение итогов прохождения преддипломной практики осуществляется в два этапа:

1. Защита письменного отчета по преддипломной практике
2. Представление проекта дипломного изделия

Оценку практиканту выставляет экспертная комиссия в ходе защиты им отчета по итогам практики, в котором раскрывается содержание выполненной работы, анализируется ее качество, делается вывод об уровне своей теоретической, научно-исследовательской и практической подготовленности.

Студенты, не выполнившие программу практики, к аттестации не допускаются.

#### 5.КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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)
УК-6 ОПК-1 ОПК-2 ОПК-3 ОПК-4 ПК-6 ПК-8 ПК-9 ПК-12	ИДК.Б.УК-6.1. ИДК.Б.ОПК-1.1. ИДК.Б.ОПК-2.1. ИДК.Б.ОПК-2.2. 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-6.1.	Оценка практической работы в рамках аттестации по итогам преддипломной практики.	86-100 баллов Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний, на высоком художественном уровне, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении проектно-художественного задания 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. 71-85 баллов Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний, на хорошем художественном уровне, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания. Задание выполнено в

Код компетенции	Код индикатора достижения компетенции (ИДК)	Формы и методы контроля и оценки	Критерии оценки (отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно, зачет, незачет)
	ИДК.Б.ПК-8.1. ИДК.Б.ПК-9.2. ИДК.Б.ПК-9.3. ИДК.Б.ПК-12.1		<p>полном объеме на хорошем художественном уровне. Студент демонстрирует хорошую степень владения техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы соответствует требованиям.</p> <p>41-70 баллов Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания. 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.</p> <p>0-40 баллов Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний. 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.</p>

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

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) 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
Проведение работы по целевому сбору и анализу исходных данных подготовительного материала, выполнение необходимых предпроектных исследований, изучение художественного произведения (отдельного экспоната) из коллекции ХПМИ им. Н.Д. Бартрама с целью дальнейшего его выполнения в материале в рамках выпускной квалификационной работы.	УК-6/ИДК.Б.УК-6.1.	<p>Знать:</p> <p>– основы планирования профессиональной траектории с учетом особенностей профессиональной деятельности и требований рынка труда</p>	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная,</p>	<p>Защита отчета по практике</p>	<p>пороговый (0-40 баллов) -не знает основы планирования профессиональной траектории с учетом особенностей профессиональной деятельности и требований рынка труда Стандартный (41-70 баллов) - в основном знает основы планирования профессиональной траектории с учетом особенностей профессиональной деятельности и требований рынка труда Продвинутый (71-85 баллов) -может планировать самостоятельную деятельность в решении профессиональных вопросов Высокий (86-100 баллов) -владеет навыками выявления стимулов для саморазвития.</p>
		<p>Уметь:</p> <p>– планировать самостоятельную деятельность в решении профессиональных задач</p>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания</p>	<p>пороговый (0-40 баллов) -не знает основы планирования профессиональной траектории с учетом особенностей профессиональной деятельности и требований рынка труда Стандартный (41-70 баллов) - в основном знает основы планирования профессиональной траектории с учетом особенностей профессиональной деятельности и требований рынка труда Продвинутый (71-85 баллов)</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
					-может планировать самостоятельную деятельность в решении профессиональных вопросов Высокий (86-100 баллов) -владеет навыками выявления стимулов для саморазвития.
		Владеть: – навыками выявления стимулов для саморазвития.	Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания	Уровень выполнения творческого задания, СР	пороговый (0-40 баллов) -не знает основы планирования профессиональной траектории с учетом особенностей профессиональной деятельности и требований рынка труда Стандартный (41-70 баллов) - в основном знает основы планирования профессиональной траектории с учетом особенностей профессиональной деятельности и требований рынка труда Продвинутый (71-85 баллов) -может планировать самостоятельную деятельность в решении профессиональных вопросов Высокий (86-100 баллов) -владеет навыками выявления стимулов для саморазвития.
	ОПК-1/ИДК.Б.ОПК-1.1.	Знать: -принципы отбора, анализа, систематизации подготовительного материала при проектировании игрушки	Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная,	Защита отчета по практике	пороговый (0-40 баллов) -не знает принципы отбора, анализа, систематизации подготовительного материала при проектировании игрушки. Стандартный (41-70 баллов) -знаком с основными принципами отбора, анализа, систематизации подготовительного материала при

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
					проектировании игрушки. Продвинутый (71-85 баллов) -знает основные положения отбора, анализа, систематизации подготовительного материала при проектировании игрушки. Высокий (86-100 баллов) -знает основные положения отбора, анализа, систематизации подготовительного материала при проектировании игрушки и активной самостоятельной поисково-исследовательской деятельности
		Уметь: - выделять основную информацию по истории и теории искусств, истории и теории дизайна для конкретного вида игрушки по существующей классификации	Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания	Уровень выполнения творческого задания	Пороговый (0-40 баллов) выставляется при отсутствии подготовительного материала к выполнению пояснительной записки к ВКР. Стандартный (41-70 баллов) испытывает затруднения при отборе и систематизации подготовительного материала к выполнению пояснительной записки к ВКР. Продвинутый (71-85 баллов) -самостоятельно производит отбор и систематизацию подготовительного материала к выполнению пояснительной записки к ВКР. Высокий (86-100 баллов) активной самостоятельной поисково-исследовательской деятельности
		Владеть: - способностью	Практическая работа: выполнение	Уровень выполнения творческого задания,	Пороговый (0-40 баллов) выставляется при отсутствии

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
		анализировать и систематизировать подготовительный материал при проектировании игрушки	учебно-творческого задания	СР	подготовительного материала к выполнению пояснительной записки к ВКР. Стандартный (41-70 баллов) при низком художественном уровне и не полном объеме подготовительного материала к выполнению пояснительной записки к ВКР. Продвинутой (71-85 баллов) при предоставлении обширного материала по теме исследования
	ОПК-2/ИДК.Б.ОПК-2.1. ОПК-2/ИДК.Б.ОПК-2.2.	Знать: – профессиональную терминологию в области дизайна; – традиционные и современные принципы, методы и методики организации и проведения научных исследований; – основные виды анализа результатов научных исследований и экспериментального опыта в области дизайна	Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная,	Защита отчета по практике	Пороговый (0-40 баллов) не знает принципы способы сбора и оценивания научной информации при написании дипломной записки; основные виды анализа хода и результатов научных исследований в области дизайна игрушки. Стандартный (41-70 баллов) -знаком с основными принципами – способы сбора и оценивания научной информации при написании дипломной записки; – основные виды анализа хода и результатов научных исследований в области дизайна игрушки. Продвинутой (71-85 баллов) -знает основные положения способа сбора и оценивания научной информации при написании дипломной записки; – основные виды анализа хода и результатов научных исследований в области дизайна игрушки. Высокий (86-100 баллов) -знает профессиональную терминологию

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>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать достижения опыта ведущих специалистов в области дизайна в организации собственной научной деятельности;</li> <li>– выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований;</li> <li>– анализировать и обобщать результаты научных исследований;</li> <li>– применять полученные в ходе анализа результаты научных исследований для совершенствования собственной профессиональной деятельности.</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– современными методами и методикой проведения научных исследований;</li> <li>– способностью</li> </ul>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p> <p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания</p> <p>Уровень выполнения творческого задания, СР</p>	<p>в области дизайна;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способы сбора и оценивания научной информации при написании дипломной записки;</li> <li>– основные виды анализа хода и результатов научных исследований в области дизайна игрушки</li> </ul> <p>Пороговый (0-40 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– не умеет выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований</li> </ul> <p>Стандартный (41-70 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-испытывает затруднения при отборе и систематизации подготовительного материала при проведении научных исследований</li> </ul> <p>Продвинутый (71-85 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-самостоятельно производит отбор и систематизацию подготовительного материала при проведении научных исследований</li> </ul> <p>Высокий (86-100 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-владеет навыками активной самостоятельной поисково-исследовательской деятельности.</li> </ul> <p>Пороговый (0-40 баллов) выставляется при отсутствии подготовительного материала при проведении научных исследований.</p> <p>Стандартный (41-70 баллов) при низком</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
		критически оценивать современные достижения и профессиональный опыт в области научного изучения дизайна; – навыками применения методов и методик научных исследований для организации собственной профессиональной научной деятельности.			художественном уровне и не полном объеме подготовительного материала при проведении научных исследований Продвинутый (71-85 баллов) выставляется при предоставлении обширного материала по теме исследования Высокий (86-100 баллов) -владеет навыками активной самостоятельной поисково-исследовательской деятельности.
	ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.2 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.3 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.4	Знать: -способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики;	Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная,	Защита отчета по практике	Пороговый (0-40 баллов) -не знает принципы отбора, анализа, систематизации подготовительного материала при реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики Стандартный (41-70 баллов) -знаком с основными принципами отбора, анализа, систематизации подготовительного материала при реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики Продвинутый (71-85 баллов) -знает основные положения отбора, анализа, систематизации подготовительного материала при реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики. Высокий (86-100 баллов) -знает основные положения отбора,

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>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;</li> <li>– разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи;</li> <li>-анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения;</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–навыками разработки</li> </ul>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p> <p>Практическая работа: выполнение</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания</p> <p>Уровень выполнения творческого задания,</p>	<p>анализа, систематизации подготовительного материала при реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики Активной самостоятельной поисково-исследовательской деятельности</p> <p>Пороговый (0-40 баллов) -выставляется при отсутствии подготовительного материала к проекту изделий.</p> <p>Стандартный (41-70 баллов) -испытывает затруднения при разработке проектной идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; не умеет научно обосновывать свои предложения</p> <p>Продвинутый (71-85 баллов) -разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; затрудняется научно обосновывать свои предложения</p> <p>Высокий (86-100 баллов) -Самостоятельно разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; -Умеет научно обосновывать свои предложения</p> <p>Пороговый (0-40 баллов) -выставляется при невыполнении учебно-</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
		проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи –навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека;	учебно-творческого задания	СР	творческих заданий в полном объеме. Стандартный (41-70 баллов) -выставляется при среднем художественном уровне выполнения комплексных функциональных и композиционных решений, не соблюдения технологических особенностей изделия Продвинутый (71-85 баллов) -выставляется при среднем художественном уровне выполнения комплексных функциональных и композиционных решений. -умеет проектировать, моделировать и конструировать игрушку. Высокий (86-100 баллов) -выставляется при высоком художественном уровне выполнения комплексных функциональных и композиционных решений. Активной самостоятельной работе
	ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1	Знать: – основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение.	Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная,	Защита отчета по практике	Пороговый (0-40 баллов) - не знает основных методов проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение. Стандартный (41-70 баллов) - в основном знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций,

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
					используя линейно-конструктивное построение. Продвинутый (71-85 баллов) –умеет проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветовой решение композиции. Высокий (86-100 баллов) -владеет навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; – владеет навыками выполнения проекта в материале
		Уметь: –проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветовой решение композиции.	Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания	Уровень выполнения творческого задания	Пороговый (0-40 баллов) - не знает основных методов проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение. Стандартный (41-70 баллов) - в основном знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение. Продвинутый (71-85 баллов) –умеет проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветовой решение композиции.

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>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна;</li> <li>- навыками выполнения проекта в материале</li> </ul>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания, СР</p>	<p>Высокий (86-100 баллов) -владеет навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; – владеет навыками выполнения проекта в материале</p> <p>Пороговый (0-40 баллов) - не знает основных методов проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение.</p> <p>Стандартный (41-70 баллов) - в основном знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение.</p> <p>Продвинутый (71-85 баллов) –умеет проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветовое решение композиции.</p> <p>Высокий (86-100 баллов) -владеет навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; – владеет навыками выполнения проекта в материале</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
	ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1.	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-основы проектирования детской игровой среды и продукции;</li> <li>-методы эргономики и антропометрии;</li> <li>-методику ведения проектно-художественной деятельности;</li> <li>-современные классификации игр/игрушек</li> <li>-художественно-педагогические требования к игрушке</li> </ul>	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная,</p>	<p>Защита отчета по практике</p>	<p>Пороговый (0-40 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;</li> <li>-не знает методы эргономики и антропометрии;</li> <li>-не знает методику ведения проектно-художественной деятельности;</li> <li>- не знает современные классификации игр/игрушек</li> <li>- не знает художественно-педагогические требования к игрушке</li> </ul> <p>Стандартный (41-70 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;</li> <li>-знает методы эргономики и антропометрии;</li> <li>-знает методику ведения проектно-художественной деятельности;</li> <li>- знает современные классификации игр/игрушек</li> <li>- знает художественно-педагогические требования к игрушке</li> </ul> <p>Продвинутый (71-85 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-умеет проводить предпроектные исследования;</li> <li>-умеет определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции;</li> <li>-умеет находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки;</li> </ul> <p>Высокий (86-100 баллов)</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>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-проводить предпроектные исследования;</li> <li>-определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции;</li> <li>-находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки;</li> </ul>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания</p>	<p>-владеет навыками определения функционала игр и игрушек;          -владеет навыками создания графических образов;          -владеет навыками поиска цветографического решения и подбора материала;          -владеет навыками создания технологических карт</p> <p>Пороговый (0-40 баллов)          - не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;          -не знает методы эргономики и антропометрии;          -не знает методику ведения проектно-художественной деятельности;          - не знает современные классификации игр/игрушек          - не знает художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>Стандартный (41-70 баллов)          - знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;          -знает методы эргономики и антропометрии;          -знает методику ведения проектно-художественной деятельности;          - знает современные классификации игр/игрушек          - знает художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>Продвинутый (71-85 баллов)          -умеет проводить предпроектные</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>исследования;  -умеет определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции;  -умеет находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки;  Высокий (86-100 баллов)  -владеет навыками определения функционала игр и игрушек;  -владеет навыками создания графических образов;  -владеет навыками поиска цветографического решения и подбора материала;  -владеет навыками создания технологических карт</p>
		<p>Владеть:  -навыками определения функционала игр и игрушек;  -создания графических образов;  -навыками поиска цветографического решения и подбора материала;  -навыками создания технологических карт</p>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания, СР</p>	<p>Пороговый (0-40 баллов)  - не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;  -не знает методы эргономики и антропометрии;  -не знает методику ведения проектно-художественной деятельности;  - не знает современные классификации игр/игрушек  - не знает художественно-педагогические требования к игрушке  Стандартный (41-70 баллов)  - знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;  -знает методы эргономики 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>антропометрии;            -знает методику ведения проектно-художественной деятельности;            - знает современные классификации игр/игрушек            - знает художественно-педагогические требования к игрушке            Продвинутой (71-85 баллов)            -умеет проводить предпроектные исследования;            -умеет определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции;            -умеет находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки;            Высокий (86-100 баллов)            -владеет навыками определения функционала игр и игрушек;            -владеет навыками создания графических образов;            -владеет навыками поиска цветографического решения и подбора материала;            -владеет навыками создания технологических карт</p>
	ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1	<p>Знать:            -технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;            -знать конструктивные свойства, применяемых</p>	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн:            лекция вводная, информационная,</p>	<p>Защита отчета по практике</p>	<p>Пороговый (0-40 баллов)            -не знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;            -не знает конструктивные свойства, применяемых материалов            Стандартный (41-70 баллов)</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
		материалов			<p>-знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>- знает конструктивные свойства. применяемых материалов Продвинутой (71-85 баллов)</p> <p>-умеет выполнять образцы игрушек из различных материалов;</p> <p>-умеет использовать материалы и инструменты для макетирования Высокий (86-100 баллов)</p> <p>- владеет навыками макетирования игрушки из различных материалов;</p> <p>-владеет навыками создания деталей макетов и рабочих проектов моделей</p> <p>-владеет навыками создания и утверждения промышленного (эталонного) образца</p>
		<p>Уметь:</p> <p>-выполнять образцы игрушек из различных материалов;</p> <p>-использовать материалы и инструменты для макетирования</p>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания</p>	<p>Пороговый (0-40 баллов)</p> <p>-не знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>-не знает конструктивные свойства. применяемых материалов Стандартный (41-70 баллов)</p> <p>-знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>- знает конструктивные свойства. применяемых материалов Продвинутой (71-85 баллов)</p> <p>-умеет выполнять образцы игрушек из различных материалов;</p> <p>-умеет использовать материалы и инструменты для макетирования Высокий (86-100 баллов)</p> <p>- владеет навыками макетирования</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>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-навыками макетирования игрушки из различных материалов;</li> <li>- навыками создания деталей макетов и рабочих проектов моделей</li> <li>- навыками создания и утверждения промышленного (эталонного) образца</li> </ul>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания, СР</p>	<p>игрушки из различных материалов;  -владеет навыками создания деталей макетов и рабочих проектов моделей  -владеет навыками создания и утверждения промышленного (эталонного) образца</p> <p>Пороговый (0-40 баллов)  -не знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;  -не знает конструктивные свойства. применяемых материалов  Стандартный (41-70 баллов)  -знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;  - знает конструктивные свойства. применяемых материалов  Продвинутый (71-85 баллов)  -умеет выполнять образцы игрушек из различных материалов;  -умеет использовать материалы и инструменты для макетирования  Высокий (86-100 баллов)  - владеет навыками макетирования игрушки из различных материалов;  -владеет навыками создания деталей макетов и рабочих проектов моделей  -владеет навыками создания и утверждения промышленного (эталонного) образца</p>
	<p>ПК-9/ИДК.Б.ПК-9.2.  ПК-9/ИДК.Б.ПК-9.3.</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способы графического представления объектов, пространственных образов;</li> </ul>	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн:  лекция вводная, информационная,</p>	<p>Защита отчета по практике</p>	<p>Пороговый (0-40 баллов)  - не знает способы графического представления объектов, пространственных образов;  - не знает законы, методы и приемы проекционного черчения;</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
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- законы, методы и приемы проекционного черчения;</li> <li>- правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</li> <li>- технику и принципы нанесения размеров;</li> <li>-технологические параметры процесса;</li> <li>- назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;</li> <li>основы промышленного производства игрушек;</li> <li>- требования действующих стандартов при производстве игрушек;</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- не знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</li> <li>- не знает технику и принципы нанесения размеров;</li> <li>-не знает технологические параметры процесса;</li> <li>- не знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;</li> <li>-не знает основы промышленного производства игрушек;</li> <li>- не знает требования действующих стандартов при производстве игрушек;</li> <li>Стандартный (41-70 баллов)</li> <li>- знает способы графического представления объектов, пространственных образов;</li> <li>- знает законы, методы и приемы проекционного черчения;</li> <li>- знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</li> <li>- знает технику и принципы нанесения размеров;</li> <li>-технологические параметры процесса;</li> <li>- знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;</li> <li>-знает основы промышленного производства игрушек;</li> <li>- знает требования действующих стандартов при производстве игрушек;</li> </ul>

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>Продвинутый (71-85 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-умеет выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике;</li> <li>- умеет выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике;</li> <li>-умеет разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек;</li> <li>- умеет разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;</li> </ul> <p>Высокий (86-100 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-владеет навыками линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции;</li> <li>-владеет принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи;</li> <li>- владеет методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.</li> </ul>
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в</li> </ul>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания</p>	<p>Пороговый (0-40 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- не знает способы графического представления объектов, пространственных образов;</li> <li>- не знает законы, методы и</li> </ul>

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>ручной графике;  -разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек;  - разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;</p>			<p>приемы проекционного черчения;  - не знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;  - не знает технику и принципы нанесения размеров;  -не знает технологические параметры процесса;  - не знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;  -не знает основы промышленного производства игрушек;  - не знает требования действующих стандартов при производстве игрушек;  Стандартный (41-70 баллов)  - 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;  -технологические параметры процесса;  - знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;  -знает основы промышленного производства игрушек;  - знает требования действующих</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>стандартов при производстве игрушек;  Продвинутый (71-85 баллов)  - умеет выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике;  - умеет разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек;  - умеет разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;  Высокий (86-100 баллов)  - владеет навыками линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции;  - владеет принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи;  - владеет методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.</p>
		<p>Владеть:  - навыками линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать</p>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания, СР</p>	<p>Пороговый (0-40 баллов)  - не знает способы графического представления объектов, пространственных образов;  - не знает законы, методы и приемы проекционного черчения;  - не знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов</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>рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции;</p> <p>-принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи;</p> <p>-методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.</p>			<p>и схем;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- не знает технику и принципы нанесения размеров;</li> <li>-не знает технологические параметры процесса;</li> <li>- не знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;</li> <li>-не знает основы промышленного производства игрушек;</li> <li>- не знает требования действующих стандартов при производстве игрушек;</li> </ul> <p>Стандартный (41-70 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знает способы графического представления объектов, пространственных образов;</li> <li>- знает законы, методы и приемы проекционного черчения;</li> <li>- знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</li> <li>- знает технику и принципы нанесения размеров;</li> </ul> <p>-технологические параметры процесса;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;</li> <li>-знает основы промышленного производства игрушек;</li> <li>- знает требования действующих стандартов при производстве игрушек;</li> </ul> <p>Продвинутый (71-85 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умеет выполнять эскизы,</li> </ul>

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>технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике;  -умеет разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек;  - умеет разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;  Высокий (86-100 баллов)  -владеет навыками линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции;  -владеет принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи;  - владеет методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.</p>
	ПК-12/ИДК.Б.ПК-12.1	Знать: – нормы научной этики; – основные механизмы научной коммуникации; – особенности разных жанров научных текстов; – основные правила и принципы представления результатов научных исследований; – основные структурные	Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная,	Защита отчета по практике	Пороговый (0-40 баллов) – не знает нормы научной этики; –не знает основные механизмы научной коммуникации; – не знает особенности разных жанров научных текстов; – не знает основные правила и принципы представления результатов научных исследований; – не знает основные структурные элементы научных исследований;

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>элементы научных исследований; – принципы подготовки и проведения научных мероприятий</p>			<p>– не знает принципы подготовки и проведения научных мероприятий Стандартный (41-70 баллов) – знает нормы научной этики; – знает основные механизмы научной коммуникации; – знает особенности разных жанров научных текстов; – знает основные правила и принципы представления результатов научных исследований; – знает основные структурные элементы научных исследований; – знает принципы подготовки и проведения научных мероприятий Продвинутый (71-85 баллов) – умеет подготовить реферат, научную статью, излагающие основные результаты собственной профессиональной и научной деятельности; – умеет осуществлять научную коммуникацию с соблюдением норм научной этики Высокий (86-100 баллов) – владеет навыками взаимодействия с профессиональным научным сообществом (в области дизайна); – владеет навыками публичного представления авторской позиции по конкретным вопросам в области дизайна</p>
		<p>Уметь: – подготовить реферат, научную статью,</p>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания</p>	<p>Пороговый (0-40 баллов) – не знает нормы научной этики; – не знает основные механизмы научной</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>излагающие основные результаты собственной профессиональной и научной деятельности;</p> <p>– осуществлять научную коммуникацию с соблюдением норм научной этики</p>	задания		<p>коммуникации;</p> <p>– не знает особенности разных жанров научных текстов;</p> <p>– не знает основные правила и принципы представления результатов научных исследований;</p> <p>– не знает основные структурные элементы научных исследований;</p> <p>– не знает принципы подготовки и проведения научных мероприятий</p> <p>Стандартный (41-70 баллов)</p> <p>– знает нормы научной этики;</p> <p>– знает основные механизмы научной коммуникации;</p> <p>– знает особенности разных жанров научных текстов;</p> <p>– знает основные правила и принципы представления результатов научных исследований;</p> <p>– знает основные структурные элементы научных исследований;</p> <p>– знает принципы подготовки и проведения научных мероприятий</p> <p>Продвинутый (71-85 баллов)</p> <p>– умеет подготовить реферат, научную статью, излагающие основные результаты собственной профессиональной и научной деятельности;</p> <p>– умеет осуществлять научную коммуникацию с соблюдением норм научной этики</p> <p>Высокий (86-100 баллов)</p> <p>– владеет навыками взаимодействия с</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>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками взаимодействия с профессиональным научным сообществом (в области дизайна);</li> <li>– навыками публичного представления авторской позиции по конкретным вопросам в области дизайна</li> </ul>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания, СР</p>	<p>профессиональным научным сообществом (в области дизайна);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– владеет навыками публичного представления авторской позиции по конкретным вопросам в области дизайна</li> </ul> <p>Пороговый (0-40 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– не знает нормы научной этики;</li> <li>– не знает основные механизмы научной коммуникации;</li> <li>– не знает особенности разных жанров научных текстов;</li> <li>– не знает основные правила и принципы представления результатов научных исследований;</li> <li>– не знает основные структурные элементы научных исследований;</li> <li>– не знает принципы подготовки и проведения научных мероприятий</li> </ul> <p>Стандартный (41-70 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– знает нормы научной этики;</li> <li>– знает основные механизмы научной коммуникации;</li> <li>– знает особенности разных жанров научных текстов;</li> <li>– знает основные правила и принципы представления результатов научных исследований;</li> <li>– знает основные структурные элементы научных исследований;</li> <li>– знает принципы подготовки и проведения научных мероприятий</li> </ul> <p>Продвинутый (71-85 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– умеет подготовить реферат, научную</li> </ul>

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>статью, излагающие основные результаты собственной профессиональной и научной деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– умеет осуществлять научную коммуникацию с соблюдением норм научной этики</li> </ul> <p>Высокий (86-100 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– владеет навыками взаимодействия с профессиональным научным сообществом (в области дизайна);</li> <li>– владеет навыками публичного представления авторской позиции по конкретным вопросам в области дизайна</li> </ul>

## **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 работы проекта дипломного изделия
- Тема 1.2. Оценка технологичности проектно-конструкторских решений в проекте
- Заключение

### **Основная документация по практике:**

1. Дневник студента по преддипломной 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 методиста по специальности (дизайнера) или заказчика на выполненные задания.
5. Письменный отчет студента по преддипломной 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 Преддипломная

Место проведения практики

\_\_\_\_\_

Срок проведения практики

\_\_\_\_\_

Руководитель практики

\_\_\_\_\_

Тема \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Содержание практики

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## План практики

---

№ п\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.

