


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 № 10
от 28.04 2022 г.
Зав. кафедрой
 Д.Н. Баранова



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Б2. В.02 (Пд) Преддипломная практика

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Профиль подготовки: художественное проектирование игрушки
Квалификация выпускника: бакалавр
Форма обучения: очно-заочная
Курс: 5
Семестр: 10
Форма контроля: зачет с оценкой
Авторы: доцент кафедры, член ТСХ России Баранова Д.Н.
доцент кафедры, член СХ России Артемова Н.А.

Сергиев Посад
2022 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.01 Проектирование образной игрушки, Б1.В.02 Основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки, Б1.О.28 Макетирование образной 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)
Универсальные компетенции и индикаторы их достижения		
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	ИДК.Б.УК-6.1. Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей;
Общепрофессиональные компетенции и индикаторы их достижения		
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.
Рекомендуемые профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения		
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.
Профессиональные компетенции, установленные организацией, и индикаторы их достижения		
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	– профессиональную терминологию в области дизайна; – традиционные и современные принципы, методы и методики организации и проведения научных	– использовать достижения опыта ведущих специалистов в области дизайна в организации собственной научной деятельности; – выполнять отдельные	– современными методами и методикой проведения научных исследований; – способностью критически оценивать современные достижения и

	профессиональной деятельности	исследований; – основные виды анализа результатов научных исследований и экспериментального опыта в области дизайна	виды работ при проведении научных исследований; – анализировать и обобщать результаты научных исследований; – применять полученные в ходе анализа результаты научных исследований для совершенствования собственной профессиональной деятельности.	профессиональный опыт в области научного изучения дизайна; – 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	– 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

	графики			
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; -создания графических образов; -навыками поиска цветографического 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	- нормы научной этики; - основные механизмы научной	- подготовить реферат, научную статью, излагающие основные результаты	-навыками взаимодействия с профессиональным научным сообществом

	<p>научной работы в виде рефератов, отчетов, научных статей, учебных изданий и т.д.</p>	<p>коммуникации; – особенности разных жанров научных текстов; – основные правила и принципы представления результатов научных исследований; –основные структурные элементы научных исследований; –принципы подготовки и проведения научных мероприятий</p>	<p>собственной профессиональной и научной деятельности; – осуществлять научную коммуникацию с соблюдением норм научной этики</p>	<p>(в области дизайна); –навыками публичного представления авторской позиции по конкретным вопросам в области дизайна</p>
--	---	--	---	--

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	10
Объем образовательной программы практики, всего:	12	432										432
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												288
Самостоятельная работа (СР), всего:												144
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 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	432	288	1	287		144	Фронтальный опрос. Просмотр творческого задания по заданной теме. Зачет с оценкой
Итого часов		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.	Содержание учебного материала занятий лекционного типа	1	10	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.			
	Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)	287	10	
	Практическое занятие №1. 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 Практическое занятие №2. 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>Содержание самостоятельной работы обучающихся</p> <p>Самостоятельно студенты выполняют поиск творческих источников по теме исследования, сбор, обработку и систематизацию практического материала, занимаются экспериментальными материаловедением и технологией, подготовкой необходимых художественных материалов, оформлением практических работ, написанием отчета по практике, подготовкой к итоговому просмотру.</p>	144	10	
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: Цветографика, 2019.
2. Дайн Г.Л. Пишу об игрушке. Сергиев Посад: Цветографика, 2013.
3. Дайн Г.Л. Тряпичная кукла. Лоскутные мячики. Сергиев Посад: Цветографика, 2012.
4. Дайн Г.Л. Сергиев Посад – мастерская игрушки. Кукольный промысел: из XIX- в XX век. Сергиев Посад: Изд. дом «Весь Сергиев Посад. 2011.
5. Дайн Г.Л. Сергиев Посад – столица русской игрушки. Живая традиция на рубеже веков: XX - XXI . Сергиев Посад: Изд.дом «Весь Сергиев Посад. 2011.
6. 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.
7. Промышленный дизайн [Электронный ресурс] : учебник / М.С. Кухта [и др.]. — Электрон. текстовые данные. — Томск: Томский политехнический университет, 2013. — 311 с. — 978-5-4387-0205-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/34704.html>
8. 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.
9. 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.
10. 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.

Дополнительная литература

Аюкасова Л.К. От эскиза до дипломного проекта [Электронный ресурс] : методика дипломного проектирования для специальности 270302-Дизайн архитектурной среды. Учебное пособие / Л.К. Аюкасова. — Электрон. текстовые данные. — Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2007. — 147 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21632.html>

Глазычев В. Дизайн как он есть [Электронный ресурс] : монография / В. Глазычев. — Электрон. текстовые данные. — М. : Европа, 2006. — 320 с. — 5-9739-0066-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/11619.html>

Елисеенков Г.С. Дизайн-проектирование [Электронный ресурс] : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 150 с. — 978-5-8154-0357-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/66376.html>

Минько Э.В. Организация учебно-производственных практик и итоговой аттестации студентов [Электронный ресурс] : учебное пособие / Э.В. Минько, А.Э. Минько. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2017. — 58 с. — 978-5-4486-0067-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/70615.html>

Розета Мус Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] / Мус Розета, Эрпера Ойана. — Электрон. текстовые данные. — М. : Альпина Паблишер, 2017. — 224 с. — 978-5-9614-2246-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68018.html>

Тарасова О.П. Организация проектной деятельности дизайнера [Электронный ресурс] : учебное пособие / О.П. Тарасова. — Электрон. текстовые данные. — Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 133 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30066.html>

Халиуллина О.Р. Проектные технологии современного дизайна с учётом гендерного фактора [Электронный ресурс] : монография / О.Р. Халиуллина. — Электрон. текстовые данные. — Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики, 2015. — 153 с. — 978-5-7410-1285-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/54146.html>

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 -</p>		

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
Художественно-педагогическом музее игрушки им. Н.Д.Бартрама.		

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	ИДК.Б.УК-6.1.	Оценка практической работы в рамках	86-100 баллов Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний, на высоком

Код компетенции	Код индикатора достижения компетенции (ИДК)	Формы и методы контроля и оценки	Критерии оценки (отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно, зачет, незачет)
ОПК-1 ОПК-2 ОПК-3 ОПК-4 ПК-6 ПК-8 ПК-9 ПК-12	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. ИДК.Б.ПК-8.1. ИДК.Б.ПК-9.2. ИДК.Б.ПК-9.3. ИДК.Б.ПК-12.1	аттестации по итогам преддипломной практики.	<p>художественном уровне, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении проектно-художественного задания</p> <p>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 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 дисциплине

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
<p>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.</p>	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</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>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>Владеть: – навыками выявления стимулов для саморазвития.</p>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания, СР</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>
	ОПК-1/ИДК.Б.ОПК-1.1.	<p>Знать: -принципы отбора, анализа,</p>	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн:</p>	<p>Защита отчета по практике</p>	<p>пороговый (0-40 баллов) -не знает принципы отбора, анализа, систематизации подготовительного</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>систематизации подготовительного материала при проектировании игрушки</p>	<p>лекция вводная, информационная,</p>		<p>материала при проектировании игрушки. Стандартный (41-70 баллов) -знаком с основными принципами отбора, анализа, систематизации подготовительного материала при 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</p>
		<p>Уметь: - выделять основную информацию по истории и теории искусств, истории и теории дизайна для конкретного вида игрушки по существующей классификации</p>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания</p>	<p>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.</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
					Высокий (86-100 баллов) активной самостоятельной поисково-исследовательской деятельности
		Владеть: - способностью анализировать и систематизировать подготовительный материал при проектировании игрушки	Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания	Уровень выполнения творческого задания, СР	Пороговый (0-40 баллов) выставляется при отсутствии 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. Продвинутый (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 дизайна игрушки. Продвинутый (71-85 баллов) -знает основные положения способа сбора и оценивания научной информации при написании дипломной записки; –

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>основные виды анализа хода и результатов научных исследований в области дизайна игрушки. Высокий (86-100 баллов) -знает профессиональную терминологию в области дизайна; – способы сбора и оценивания научной информации при написании дипломной записки; – основные виды анализа хода и результатов научных исследований в области дизайна игрушки</p>
		<p>Уметь: – использовать достижения опыта ведущих специалистов в области дизайна в организации собственной научной деятельности; – выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований; – анализировать и обобщать результаты научных исследований; – применять полученные в ходе анализа результаты научных исследований для совершенствования собственной профессиональной деятельности.</p>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания</p>	<p>Пороговый (0-40 баллов) –не умеет выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований Стандартный (41-70 баллов) -испытывает затруднения при отборе и систематизации подготовительного материала при проведении научных исследований Продвинутый (71-85 баллов) -самостоятельно производит отбор и систематизацию подготовительного материала при проведении научных исследований Высокий (86-100 баллов) -владеет навыками активной самостоятельной поисково-исследовательской 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>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – современными методами и методикой проведения научных исследований; – способностью 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. 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания, СР</p>	<p>Пороговый (0-40 баллов) выставляется при отсутствии подготовительного материала при проведении научных исследований. Стандартный (41-70 баллов) при низком 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.</p>
	<p>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</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> -способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики; 	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная,</p>	<p>Защита отчета по практике</p>	<p>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</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"> –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; 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания</p>	<p>реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики. Высокий (86-100 баллов) -знает основные положения отбора, 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. 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 Продвинутый (71-85 баллов) -разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; затрудняется научно обосновывать свои предложения Высокий (86-100 баллов) -Самостоятельно разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к</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
					решению художественной задачи; -Умеет научно обосновывать свои предложения
		Владеть: –навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи –навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека;	Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания	Уровень выполнения творческого задания, СР	Пороговый (0-40 баллов) -выставляется при невыполнении учебно-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	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.

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
		и коллекций, используя линейно-конструктивное построение.			<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>Продвинутой (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>
		<p>Уметь: –проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветовое решение композиции.</p>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания</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>

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) –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</p>
		<p>Владеть: – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; – навыками выполнения проекта в материале</p>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания, СР</p>	<p>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. Высокий (86-100 баллов) -владеет навыками проектирования,</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
					моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; – владеет навыками выполнения проекта в материале
	ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1.	Знать: -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	Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная,	Защита отчета по практике	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 антропометрии; -знает методику ведения проектно-художественной деятельности; - знает современные классификации игр/игрушек - знает художественно-педагогические требования к игрушке Продвинутый (71-85 баллов) -умеет проводить предпроектные исследования; -умеет определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой

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
					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
		Уметь: -проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки;	Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания	Уровень выполнения творческого задания	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 антропометрии; -знает методику ведения проектно-художественной деятельности; - знает современные классификации

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>игр/игрушек</p> <ul style="list-style-type: none"> - знает художественно-педагогические требования к игрушке <p>Продвинутый (71-85 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> -умеет проводить предпроектные исследования; -умеет определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -умеет находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; <p>Высокий (86-100 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> -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>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> -навыками определения функционала игр и игрушек; -создания графических образов; -навыками поиска цветографического решения и подбора материала; 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания, СР</p>	<p>Пороговый (0-40 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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

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
		-навыками создания технологических карт			<p>требования к игрушке</p> <p>Стандартный (41-70 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>Продвинутый (71-85 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> -умеет проводить предпроектные исследования; -умеет определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -умеет находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; <p>Высокий (86-100 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> -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
	ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1	Знать:	Аудиторная лекция,	Защита отчета по	Пороговый (0-40 баллов)

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>-технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>-знать конструктивные свойства, применяемых материалов</p>	<p>лекция в формате онлайн:</p> <p>лекция вводная, информационная,</p>	<p>практике</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 Продвинутый (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 Продвинутый (71-85 баллов)</p> <p>-умеет выполнять образцы игрушек 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>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> -навыками макетирования игрушки из различных материалов; - навыками создания деталей макетов и рабочих проектов моделей - навыками создания и утверждения промышленного (эталонного) образца 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания, СР</p>	<p>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>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>
	ПК-9/ИДК.Б.ПК-9.2.	Знать:	Аудиторная лекция,	Защита отчета по	Пороговый (0-40 баллов)

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-9/ИДК.Б.ПК-9.3.	<ul style="list-style-type: none"> - 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; 	лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная,	практике	<ul style="list-style-type: none"> - не знает способы графического представления объектов, пространственных образов; - не знает законы, методы и 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; <p>Стандартный (41-70 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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,

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>продукции;</p> <ul style="list-style-type: none"> -знает основы промышленного производства игрушек; - знает требования действующих стандартов при производстве игрушек; <p>Продвинутый (71-85 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> -умеет выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике; - 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; <p>Высокий (86-100 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> -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.

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"> - 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; 	<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"> - не знает способы графического представления объектов, пространственных образов; - не знает законы, методы и 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; <p>Стандартный (41-70 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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-

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>технологические признаки деталей, продукции;</p> <p>-знает основы промышленного производства игрушек;</p> <p>- знает требования действующих стандартов при производстве игрушек;</p> <p>Продвинутый (71-85 баллов)</p> <p>- умеет выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике;</p> <p>-умеет разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек;</p> <p>- умеет разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;</p> <p>Высокий (86-100 баллов)</p> <p>-владеет навыками линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции;</p> <p>-владеет принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи;</p> <p>- владеет методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.</p>
		<p>Владеть:</p> <p>- навыками линейно-конструктивного</p>	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания, СР</p>	<p>Пороговый (0-40 баллов)</p> <p>- не знает способы графического представления 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>построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать 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>	задания		<p>пространственных образов;</p> <ul style="list-style-type: none"> - не знает законы, методы и приемы проекционного черчения; - не знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем; - не знает технику и принципы нанесения размеров; <p>-не знает технологические параметры процесса;</p> <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; <p>Стандартный (41-70 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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; <p>-технологические параметры процесса;</p> <ul style="list-style-type: none"> - знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции; -знает основы 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
					<p>производства игрушек;</p> <ul style="list-style-type: none"> - знает требования действующих стандартов при производстве игрушек; <p>Продвинутый (71-85 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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; <p>Высокий (86-100 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
	ПК-12/ИДК.Б.ПК-12.1	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - нормы научной этики; - основные механизмы научной коммуникации; - особенности разных жанров научных текстов; 	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная,</p>	Защита отчета по практике	<p>Пороговый (0-40 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> - не знает нормы научной этики; - не знает основные механизмы научной коммуникации; - не знает особенности разных жанров научных текстов;

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"> – основные правила и принципы представления результатов научных исследований; – основные структурные элементы научных исследований; – принципы подготовки и проведения научных мероприятий 			<ul style="list-style-type: none"> – не знает основные правила и принципы представления результатов научных исследований; – не знает основные структурные элементы научных исследований; – 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

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"> – подготовить реферат, научную статью, излагающие основные результаты собственной профессиональной и научной деятельности; – осуществлять научную коммуникацию с соблюдением норм научной этики 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания</p>	<p>представления авторской позиции по конкретным вопросам в области дизайна</p> <p>Пороговый (0-40 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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; – не знает принципы подготовки и проведения научных мероприятий <p>Стандартный (41-70 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 <p>Продвинутый (71-85 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> – умеет подготовить реферат, научную статью, излагающие основные результаты собственной профессиональной и научной деятельности;

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"> – навыками взаимодействия с профессиональным научным сообществом (в области дизайна); – навыками публичного представления авторской позиции по конкретным вопросам в области дизайна 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполнения творческого задания, СР</p>	<p>– умеет осуществлять научную коммуникацию с соблюдением норм научной этики Высокий (86-100 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> – владеет навыками взаимодействия с профессиональным научным сообществом (в области дизайна); – владеет навыками публичного представления авторской позиции по конкретным вопросам в области дизайна <p>Пороговый (0-40 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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; – не знает принципы подготовки и проведения научных мероприятий <p>Стандартный (41-70 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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

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>научных исследований;</p> <ul style="list-style-type: none"> – знает принципы подготовки и проведения научных мероприятий <p>Продвинутый (71-85 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> – умеет подготовить реферат, научную статью, излагающие основные результаты собственной профессиональной и научной деятельности; – умеет осуществлять научную коммуникацию с соблюдением норм научной этики <p>Высокий (86-100 баллов)</p> <ul style="list-style-type: none"> – владеет навыками взаимодействия с профессиональным научным сообществом (в области дизайна); – владеет навыками публичного представления авторской позиции по конкретным вопросам в области дизайна

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 производственной 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 производственной 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.

