

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 № 9  
от 11.05 2021 г.  
Зав. кафедрой  
Баранова Д.Н. Баранова

УТВЕРЖДАЮ  
Директор СПИИ ВШНИ  
О.В. Озерова  
«11» 05 2021



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**Б2.В.02 (II) Производственная практика**  
**(проектно-технологическая)**

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

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

Сергиев Посад  
2021 г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Стр.

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

1.1. Место практики в структуре основной профессиональной образовательной программы

1.2. Цель и планируемые результаты освоения практики

### **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ**

2.1. Объем практики

2.2. Тематический план практики

2.3. Содержание практики

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ**

3.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение практики

3.2. Материально-техническое обеспечение практики

### **4. ФОРМА АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ПРАКТИКИ**

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

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

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

Вид практики: производственная

Способ проведения: стационарная, выездная

Форма проведения: дискретная

## 1.1. Место практики в структуре основной профессиональной образовательной программы

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

Практика Б2.В.01 (П) Проектно-технологическая относится к обязательной части программы (к части, формируемой участниками образовательных отношений) Блока 2, изучается на 5 курсе.

Для изучения данной дисциплины (модуля) необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: Б1.О.28 Макетирование образной игрушки, Б1.О.27 Конструирование и моделирование одежды в области игрушки, Б1.О.29 Материаловедение и технология производства образной игрушки, Б1.В.01 Проектирование образной игрушки, Б1.В.02 Основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки, Б1.В.04.01 Компьютерные технологии в дизайне игрушки.

Перечень последующих дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной дисциплиной: Б2.В.02 (Пд) Преддипломная практика, Б3.01 Государственная итоговая аттестация

Проектно-технологическая практика обеспечивает формирование следующих компетенций:

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)
<b>Общепрофессиональные компетенции и индикаторы их достижения</b>		
Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ИДК.Б.ОПК-3.1 Изучает способы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики; ИДК.Б.ОПК-3.2. Понимает, как разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; ИДК.Б.ОПК-3.3. Определяет набор возможных решений при проектировании дизайн-объектов ИДК.Б.ОПК-3.4. Разрабатывает авторскую проектную идею выразительными средствами
Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ИДК.Б.ОПК-4.1. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, оптимальные решения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики.

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)
<b>Профессиональные компетенции, установленные организацией, и индикаторы их достижения (при наличии)</b>		
Реализация творческих и учебных задач по изображению предметов окружающего мира художественно-выразительными средствами	ПК-4. Способен обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ИДК.Б.ПК-4.1. Аргументировано обосновывает свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
	ПК-5. Способен учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	ИДК.Б.ПК-5.1. Учитывает при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств; ИДК.Б.ПК-5.2. Проводит оценку формообразующих свойств конструкционных и отделочных материалов
Разработка проектов	ПК-6. Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	ИДК.Б.ПК-6.1. Формирует набор возможных решений проектных задач и методологических подходов к выполнению дизайн-проекта.
	ПК-8. Способен выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, в материале	ИДК.Б.ПК-8.1. Выполняет эталонные образцы объекта дизайна в макете или материале
	ПК-9. Способен разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	ИДК.Б.ПК-9.1. Разрабатывает конструкцию изделия, выполняет технические чертежи, разрабатывает технологическую карту. ИДК.Б.ПК-9.2. Оценивает уникальные характеристики современных технологий и может их синтезировать в рамках реализации дизайн-проекта. ИДК.Б.ПК-9.3. Определяет актуальность технологии, требующейся при реализации дизайн-проекта;

## 1.2. Цель и планируемые результаты освоения практики

Целью практики является:

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

Задачи:

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

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

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

всестороннее изучение методов и технологий игровой продукции:

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

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

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

Код компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
		знать	уметь	владеть
ОПК-3.	ИДК.Б.ОПК-3.1 Изучает способы выполнения 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; -методы и приемы работы над дизайн-проектом;	–выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; -использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы.	–навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи –навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна;
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,	– основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования;	–проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветовое решение композиции. -использовать элементы дизайн-графики (знаковые, символические изображения и шрифт) в разработке	– навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; –навыками выполнения проекта в материале

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

ПК-8.	ИДК.Б.ПК-8.1. Выполняет эталонные образцы объекта дизайна в 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	- макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца
ПК-9.	ИДК.Б.ПК-9.1. Разрабатывает конструкцию изделия, выполняет технические чертежи, разрабатывает технологическую карту. ИДК.Б.ПК-9.2. Оценивает уникальные характеристики современных технологий и может их синтезировать в рамках реализации дизайн-проекта. ИДК.Б.ПК-9.3. Определяет актуальность технологии, требующейся при реализации дизайн-проекта;	-правила чтения конструкторской и технологической документации; -способы графического представления объектов, пространственных образов; -законы, методы и приемы проекционного черчения; -требования государственных стандартов Единой системы конструкторской документации (ЕСКД) и Единой системы технологической документации (ЕСТД); -правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем; -технику и принципы нанесения размеров; -типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления; -технологические параметры процесса; - назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции; -основы промышленного производства игрушек; -требования действующих стандартов при производстве игрушек; -методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна.	-читать конструкторскую и технологическую документацию по профилю специальности; -выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике; -выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике; -оформлять проектно-конструкторскую, технологическую и другую техническую документацию в соответствии с действующей нормативной базой; -разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек; - разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;	-линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции; -принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи; -методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

### 2.1. Объем практики

Вид учебной работы	Трудоемкость						
	всего		в семестре (ах), часов				
	зач. ед.	часов	1	2	...		10
<b>Объем образовательной программы дисциплины, всего:</b>	<b>6</b>	<b>216</b>					<b>216</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		144					144
<b>Самостоятельная работа (СР), всего:</b>		<b>72</b>					<b>72</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 дисциплины	Семестр	Всего часов по плану	в том числе по видам учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)				Самостоятельная работа	Формы текущего контроля успеваемости; Форма промежуточной аттестации (по семестрам)	
			Контактная работа преподавателя с обучающимися			Самостоятельная работа			
			Всего	из них					
				лекции	семинарские (практические занятия)				
1.Подготовительный этап	10	2	2	2					
2.Основной этап		194	134		134	60	ДЗ		
3.Итоговый этап		18	6		6	12	ДЗ, ЗО		
<b>Итого часов</b>		216	144	2	142	72	ЗО		

## 2.3. Содержание практики

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
1.Подготовительный этап	<b>Содержание учебного материала занятий лекционного типа</b> Инструктаж. Определение задания. Ознакомление студентов с целями и задачами, программой проектно-технологической практики. Правила и требования к оформлению отчета. Обучение безопасным методам и приемам труда, правилам охраны труда, промышленной, пожарной безопасности, производственной санитарии. Получение документации по практике.	2	10	ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1.
	<b>Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)</b>			ПК-5/ИДК.Б.ПК-5.1. ИДК.Б.ПК-5.2.
	Не предусмотрено			ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1.
	<b>Содержание самостоятельной работы обучающихся</b>			ПК-9/ИДК.Б.ПК-9.1.
	Не предусмотрено			ИДК.Б.ПК-9.2. ИДК.Б.ПК-9.3.
2.Основной этап	<b>Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)</b> Этапы проектирования дизайн-объектов, порядок их утверждения. Технология проектного процесса, последовательность разработки проектного решения. Состав штатов по группам работающих: проектная группа, конструкторско-технологическая группа, группа нормирования материалов и т.п. Функциональные обязанности работников. Взаимосвязь проектной группы с заказчиками, другими производственными участками и т. п. Освоение профессиональных умений и навыков практической работы различных типов: исследовательской, аналитической, проектной, художественной	134	10	ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-5/ИДК.Б.ПК-5.1. ИДК.Б.ПК-5.2. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1. ПК-9/ИДК.Б.ПК-9.1.
	<b>Практическое занятие №1.</b> Проведение предпроектных исследований, разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание игровой продукции	24	10	ИДК.Б.ПК-9.2. ИДК.Б.ПК-9.3.
	<b>Практическое занятие №2.</b> Концептуальная разработка дизайн-проекта игровой продукции. Создание эскизов проектных идей и концепций дизайн-проекта игровой продукции. Создание макета по утвержденным эскизам.	80	10	

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
	<p><b>Практическое занятие №3.</b> Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов игровой продукции. Выполнение пакета рабочей документации в соответствии с индивидуальным планом бакалавра. Подготовка фотоотчета.</p>	18	10	
	<p><b>Практическое занятие №4.</b> Организация контроля качества выполнения работ. Стандарты. Авторский надзор. Освоение приемов осуществления авторского надзора за исполнением проектных работ. Проведение мероприятий авторского надзора за выполнением работ по изготовлению игровой продукции на производстве</p>	12	10	
	<p><b>Содержание самостоятельной работы обучающихся</b></p>			
	<p>Проведение предпроектных исследований, разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание определенной игровой продукции. Сбор материала для выполнения самостоятельного исследования. Выполнение задания. Создание эскизов проектных идей и концепций дизайн-проектов игровой продукции. Создание макета по утвержденным эскизам.</p>	60	10	
3.Итоговый этап	<p><b>Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)</b></p>	6	10	ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-5/ИДК.Б.ПК-5.1. ИДК.Б.ПК-5.2. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1. ПК-9/ИДК.Б.ПК-9.1. ИДК.Б.ПК-9.2. ИДК.Б.ПК-9.3.
	<p><b>Практическое занятие №.</b> Подготовка отчета по практике. Оформление материала. Подготовка презентации и защита практики.</p>	6	10	
	<p><b>Содержание самостоятельной работы обучающихся</b></p>	12	10	
	<p>Обработка и анализ полученной информации. Подготовка презентации дизайн-проекта, выполненного на практике; подготовка отчета по практике</p>			
Зачет с оценкой			10	

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

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

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

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>

#### *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>

Прозорова, Е. С. История и методология дизайн-проектирования : учебное пособие / Е. С. Прозорова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 79 с. — ISBN 978-5-7937-1847-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118384.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>

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>

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**

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

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

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

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

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

Основные виды самостоятельной работы студентов:

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

### **3.2. Материально-техническое обеспечение практики**

Реализация программы практики предполагает наличие:

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

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

#### 4.ФОРМА АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ПРАКТИКИ

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

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

Промежуточная аттестация по практике проводится в форме зачета с оценкой.

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

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

Код компетенции	Код индикатора достижения компетенции (ИДК)	Формы и методы контроля и оценки	Критерии оценки (отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно, зачет, незачет)
ОПК-3 ОПК-4 ПК-4 ПК-5 ПК-6 ПК-8 ПК-9	ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ИДК.Б.ОПК-4.1. ИДК.Б.ПК-5.1. ИДК.Б.ПК-5.2. ИДК.Б.ПК-6.1. ИДК.Б.ПК-8.1. ИДК.Б.ПК-9.1. ИДК.Б.ПК-9.2. ИДК.Б.ПК-9.3.	Оценка практической работы в рамках аттестации по итогам практики	<p>86-100 баллов Оценка «отлично» выставляется, если программа практики осуществлена в установленные сроки, в полном объеме; представленные к защите творческие работы отражают все тематические блоки, выполнены самостоятельно, оформлены аккуратно, в соответствии с требованиями, и свидетельствуют о глубоком понимании студентом цели и задач практики, расширении и закреплении полученных им профессиональных знаний, умений и навыков работы, о широком применении знаний, полученных при изучении общепрофессиональных и специальных дисциплин. Задание выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Студент демонстрирует высокую степень владения техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы соответствует требованиям. Защита практики осуществлена содержательным выступлением, даны полные ответы на все вопросы.</p> <p>71-85 баллов Оценка «хорошо» выставляется, если программа учебной практики в основном выполнена, представленные к защите творческие работы выполнены самостоятельно, отражают все тематические блоки программы, оформлены аккуратно, в соответствии с требованиями, и свидетельствуют о достаточно глубоком понимании автором цели и задач практики, расширении и закреплении полученных им профессиональных умений и навыков работы, о широком применении знаний, полученных при изучении общепрофессиональных и специальных дисциплин. В работах имеются недостатки принципиального характера. Защита практики осуществлена содержательным выступлением, даны ответы на все вопросы.</p> <p>41-70 баллов Оценка «удовлетворительно» выставляется, если программа учебной практики выполнена не в полном объеме; представленные к защите творческие работы отражают основные тематические блоки, но выполнены не в полном объеме и свидетельствуют о том, что не все рассматриваемые вопросы проработаны автором достаточно широко, профессиональные навыки работы освоены не в полном объеме. Имеются недостатки в работах. Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа отличается средним качеством выполнения, неоригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы не полностью соответствует требованиям. При защите практики даны ответы не на все вопросы.</p> <p>0-40 баллов Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если программа учебной практики выполнена частично; творческие работы представлены не в полном объеме, выполнены несамостоятельно или не завершены, имеют грубые</p>

Код компетенции	Код индикатора достижения компетенции (ИДК)	Формы и методы контроля и оценки	Критерии оценки (отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно, зачет, незачет)
			ошибки, не отражают основные тематические блоки программы и свидетельствуют о том, что все рассматриваемые вопросы проработаны автором поверхностно, профессиональные навыки работы не освоены. Задание не выполнено или выполнено частично на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Работа отличается низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы не соответствует требованиям. При «неудовлетворительной» оценке студент к защите практики не допускается.

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

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

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
1.Подготовительный этап 2.Основной этап 3.Итоговый этап	ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-5/ИДК.Б.ПК-5.1. ИДК.Б.ПК-5.2. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1. ПК-9/ИДК.Б.ПК-9.1.	Знать: Способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики; -методы и приемы работы над дизайн-проектом; – основные методы проектирования, моделирования, конструирования	Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная, визуальная Практическое задание	Защита отчета по практике	Пороговый 0-40 -не знает способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики; -не знает методы и приемы работы над дизайн-проектом; – не знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя



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
	ИДК.Б.ПК-9.2. ИДК.Б.ПК-9.3.	<p>предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования;</p> <p>-закономерности, свойства и качества композиции;</p> <p>- конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-творческие источники дизайнерских идей;</p> <p>-законы формообразования;</p> <p>-конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-технологию изготовления игрушки из различных материалов</p> <p>-основы проектирования детской игровой среды и продукции;</p> <p>-методы эргономики и антропометрии;</p> <p>-методику ведения проектно-художественной деятельности;</p> <p>-современные классификации игр/игрушек</p> <p>- художественно-педагогические требования к игрушке</p>			<p>линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования;</p> <p>-не знает закономерности, свойства и качества композиции;</p> <p>- не знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-не знает творческие источники дизайнерских идей;</p> <p>-не знает законы формообразования;</p> <p>-не знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-не знает технологию изготовления игрушки из различных материалов</p> <p>-не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;</p> <p>-не знает методы эргономики и антропометрии;</p> <p>-не знает методику ведения проектно-художественной деятельности;</p> <p>-не знает современные классификации игр/игрушек</p> <p>-не знает художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>-не знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>-не знает конструктивные свойства применяемых материалов</p> <p>-не знает правила чтения конструкторской и технологической документации;</p> <p>-не знает способы графического представления объектов, пространственных образов;</p>

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>-правила чтения конструкторской и технологической документации;</p> <p>-способы графического представления объектов, пространственных образов;</p> <p>-законы, методы и приемы проекционного черчения;</p> <p>-требования государственных стандартов Единой системы конструкторской документации (ЕСКД) и Единой системы технологической документации (ЕСТД);</p> <p>-правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</p> <p>-технику и принципы нанесения размеров;</p> <p>-типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;</p> <p>-технологические параметры процесса;</p> <p>- назначение и конструктивно-</p>			<p>-не знает законы, методы и приемы проекционного черчения;</p> <p>-не знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</p> <p>-не знает технику и принципы нанесения размеров;</p> <p>-не знает типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;</p> <p>-не знает технологические параметры процесса;</p> <p>- не знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;</p> <p>-не знает основы промышленного производства игрушек;</p> <p>-не знает требования действующих стандартов при производстве игрушек;</p> <p>-не знает методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна.</p> <p>Стандартный 41-70</p> <p>-знает способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики;</p> <p>-знает методы и приемы работы над дизайн-проектом;</p> <p>- знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение</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>технологические признаки деталей, продукции;</p> <p>-основы промышленного производства игрушек;</p> <p>-требования действующих стандартов при производстве игрушек;</p> <p>-методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна.</p>			<p>приемы проектной графики и моделирования;</p> <p>-знает закономерности, свойства и качества композиции;</p> <p>- знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-знает творческие источники дизайнерских идей;</p> <p>-знает законы формообразования;</p> <p>-знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-знает технологию изготовления игрушки из различных материалов</p> <p>-знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;</p> <p>-знает методы эргономики и антропометрии;</p> <p>-знает методику ведения проектно-художественной деятельности;</p> <p>-знает современные классификации игр/игрушек</p> <p>- знает художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>-знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>-знает конструктивные свойства. применяемых материалов</p> <p>-знает правила чтения конструкторской и технологической документации;</p> <p>-знает способы графического представления объектов, пространственных образов;</p> <p>-знает законы, методы и приемы проекционного черчения;</p>

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
					<p>-знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;          -знает технику и принципы нанесения размеров;          -знает типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;          -знает технологические параметры процесса;          - знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;          -знает основы промышленного производства игрушек;          -знает требования действующих стандартов при производстве игрушек;          -знает методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна.          Продвинутый 71-85          Умеет:          –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;          – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи;          анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения;          -использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических</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>программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы.</p> <p>–проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции.</p> <p>-использовать элементы дизайн-графики (знаковые, символические изображения и шрифт) в разработке визуальной информации и решении различных творческих задач;</p> <p>-выполнять художественное моделирование и эскизирование;</p> <p>-создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов</p> <p>-использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику;</p> <p>-воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы</p> <p>-использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования;</p> <p>-моделировать игрушку из различных материалов</p> <p>-проводить предпроектные исследования;</p>

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>-определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции;</p> <p>-находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки;</p> <p>-выполнять образцы игрушек из различных материалов;</p> <p>-использовать материалы и инструменты для макетирования</p> <p>-читать конструкторскую и технологическую документацию по профилю специальности;</p> <p>-выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике;</p> <p>-выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике;</p> <p>-оформлять проектно-конструкторскую, технологическую и другую техническую документацию в соответствии с действующей нормативной базой;</p> <p>-разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек;</p> <p>- разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;</p> <p>Высокий 86-100</p> <p>Владеет:</p> <p>–навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом</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>подходе к решению дизайнерской задачи</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека;</li> <li>- навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна;</li> <li>- навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна;</li> <li>–навыками выполнения проекта в материале</li> <li>- навыками создания эскизных и рабочих чертежей;</li> <li>-навыками подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами;</li> <li>-навыками разработки вариантов оформления и комплектации изделия</li> <li>-навыками композиционного формообразования и объемного макетирования;</li> <li>- навыками использования различных материалов для моделирования игрушки; конструктивные и эстетические свойства материалов</li> <li>-навыками определения функционала игр и игрушек;</li> <li>-навыками создания графических образов;</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>-поиска цветографического решения и подбора материала;  -создания технологических карт  - навыками научно-исследовательской и аналитической работы;  - навыками анализа и прогнозирования тенденций и продаж  - макетирования игрушки из различных материалов;  - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей  -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца  -линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции;  -принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи;  -методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.</p>
		<p>Уметь:  –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;  – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи;</p>	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн:  лекция вводная, информационная, визуальная  Практическое задание</p>	<p>Защита отчета по практике</p>	<p>Пороговый 0-40  -не знает способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики;  -не знает методы и приемы работы над дизайн-проектом;  – не знает основные методы проектирования, моделирования,</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>анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения;</p> <p>-использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы.</p> <p>–проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции.</p> <p>-использовать элементы дизайн-графики (знаковые, символические изображения и шрифт) в разработке визуальной информации и решении различных творческих задач;</p> <p>-выполнять художественное моделирование и эскизирование;</p> <p>-создавать и прорабатывать художественные и</p>			<p>конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования;</p> <p>-не знает закономерности, свойства и качества композиции;</p> <p>- не знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-не знает творческие источники дизайнерских идей;</p> <p>-не знает законы формообразования;</p> <p>-не знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-не знает технологию изготовления игрушки из различных материалов</p> <p>-не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;</p> <p>-не знает методы эргономики и антропометрии;</p> <p>-не знает методику ведения проектно-художественной деятельности;</p> <p>-не знает современные классификации игр/игрушек</p> <p>-не знает художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>-не знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>-не знает конструктивные свойства применяемых материалов</p> <p>-не знает правила чтения конструкторской и технологической документации;</p>

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 эскизы от руки и с использованием графических редакторов</p> <p>-использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику;</p> <p>-воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы</p> <p>-использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования;</p> <p>-моделировать игрушку из различных материалов</p> <p>-проводить предпроектные исследования;</p> <p>-определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции;</p> <p>-находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки;</p> <p>-выполнять образцы игрушек из различных материалов;</p> <p>-использовать материалы и инструменты для макетирования</p> <p>-читать конструкторскую и технологическую документацию по профилю</p>			<p>-не знает способы графического представления объектов, пространственных образов;</p> <p>-не знает законы, методы и приемы проекционного черчения;</p> <p>-не знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</p> <p>-не знает технику и принципы нанесения размеров;</p> <p>-не знает типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;</p> <p>-не знает технологические параметры процесса;</p> <p>- не знает назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;</p> <p>-не знает основы промышленного производства игрушек;</p> <p>-не знает требования действующих стандартов при производстве игрушек;</p> <p>-не знает методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна.</p> <p>Стандартный 41-70</p> <p>-знает способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики;</p> <p>-знает методы и приемы работы над дизайн-проектом;</p> <p>– знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования</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>специальности;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике;</li> <li>-выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике;</li> <li>-оформлять проектно-конструкторскую, технологическую и другую техническую документацию в соответствии с действующей нормативной базой;</li> <li>-разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек;</li> <li>- разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;</li> </ul>			<p>предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-знает закономерности, свойства и качества композиции;</li> <li>- знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</li> <li>-знает творческие источники дизайнерских идей;</li> <li>-знает законы формообразования;</li> <li>-знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</li> <li>-знает технологию изготовления игрушки из различных материалов</li> <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> <li>-знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</li> <li>-знает конструктивные свойства. применяемых материалов</li> <li>-знает правила чтения конструкторской и технологической документации;</li> <li>-знает способы графического представления объектов,</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>пространственных образов;</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>-знает типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;</li> <li>-знает 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> <li>-знает методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна.</li> </ul> <p>Продвинутый 71-85</p> <p>Умеет:</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</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>предложения;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы.</li> <li>-проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветовое решение композиции.</li> <li>-использовать элементы дизайн-графики (знаковые, символические изображения и шрифт) в разработке визуальной информации и решении различных творческих задач;</li> <li>-выполнять художественное моделирование и эскизирование;</li> <li>-создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов</li> <li>-использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику;</li> <li>-воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы</li> <li>-использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования;</li> <li>-моделировать игрушку из различных</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>материалов</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> <li>-выполнять образцы игрушек из различных материалов;</li> <li>-использовать материалы и инструменты для макетирования</li> <li>-читать конструкторскую и технологическую документацию по профилю специальности;</li> <li>-выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике;</li> <li>-выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике;</li> <li>-оформлять проектно-конструкторскую, технологическую и другую техническую документацию в соответствии с действующей нормативной базой;</li> <li>-разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек;</li> <li>- разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;</li> </ul> <p>Высокий 86-100 Владет:</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>–навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</li> <li>–навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека;</li> <li>- навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна;</li> <li>- навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна;</li> <li>–навыками выполнения проекта в материале</li> <li>- навыками создания эскизных и рабочих чертежей;</li> <li>-навыками подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами;</li> <li>-навыками разработки вариантов оформления и комплектации изделия</li> <li>-навыками композиционного формообразования и объемного макетирования;</li> <li>- навыками использования различных материалов для моделирования игрушки; конструктивные и эстетические свойства материалов</li> <li>-навыками определения функционала</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>игр и игрушек;  -навыками создания графических образов;  -поиска цветографического решения и подбора материала;  -создания технологических карт  - навыками научно-исследовательской и аналитической работы;  - навыками анализа и прогнозирования тенденций и продаж  - макетирования игрушки из различных материалов;  - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей  -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца  -линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции;  -принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи;  -методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.</p>
		<p>Владеть:  –навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн:  лекция вводная, информационная, визуальная  Практическое задание</p>	<p>Защита отчета по практике</p>	<p>Пороговый 0-40  -не знает способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики;  -не знает методы и приемы работы над</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>–навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека;</p> <p>– навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна;</p> <p>– навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна;</p> <p>–навыками выполнения проекта в материале</p> <p>- навыками создания эскизных и рабочих чертежей;</p> <p>-навыками подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами;</p> <p>-навыками разработки вариантов оформления и комплектации изделия</p> <p>-навыками композиционного формообразования и объемного макетирования;</p> <p>- навыками использования различных материалов для моделирования игрушки;</p> <p>конструктивные и эстетические свойства материалов</p>			<p>дизайн-проектом;</p> <p>– не знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования;</p> <p>-не знает закономерности, свойства и качества композиции;</p> <p>- не знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-не знает творческие источники дизайнерских идей;</p> <p>-не знает законы формообразования;</p> <p>-не знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-не знает технологию изготовления игрушки из различных материалов</p> <p>-не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;</p> <p>-не знает методы эргономики и антропометрии;</p> <p>-не знает методику ведения проектно-художественной деятельности;</p> <p>-не знает современные классификации игр/игрушек</p> <p>-не знает художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>-не знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>-не знает конструктивные свойства применяемых материалов</p>

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>-навыками определения функционала игр и игрушек;</li> <li>-навыками создания графических образов;</li> <li>-поиска цветографического решения и подбора материала;</li> <li>-создания технологических карт</li> <li>- навыками научно-исследовательской и аналитической работы;</li> <li>- навыками анализа и прогнозирования тенденций и продаж</li> <li>- макетирования игрушки из различных материалов;</li> <li>- создания деталей макетов и рабочих проектов моделей</li> <li>-создания и утверждения промышленного (эталонного) образца</li> <li>-линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции;</li> <li>-принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>-не знает правила чтения конструкторской и технологической документации;</li> <li>-не знает способы графического представления объектов, пространственных образов;</li> <li>-не знает законы, методы и приемы проекционного черчения;</li> <li>-не знает правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;</li> <li>-не знает технику и принципы нанесения размеров;</li> <li>-не знает типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;</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>-не знает методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна. Стандартный 41-70</li> <li>-знает способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики;</li> <li>-знает методы и приемы работы над дизайн-проектом;</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
		идеи; -методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.			<p>– знает основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение приемы проектной графики и моделирования;</p> <p>-знает закономерности, свойства и качества композиции;</p> <p>- знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-знает творческие источники дизайнерских идей;</p> <p>-знает законы формообразования;</p> <p>-знает конструктивные и эстетические свойства материалов;</p> <p>-знает технологию изготовления игрушки из различных материалов</p> <p>-знает основы проектирования детской игровой среды и продукции;</p> <p>-знает методы эргономики и антропометрии;</p> <p>-знает методику ведения проектно-художественной деятельности;</p> <p>-знает современные классификации игр/игрушек</p> <p>- знает художественно-педагогические требования к игрушке</p> <p>-знает технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;</p> <p>-знает конструктивные свойства применяемых материалов</p> <p>-знает правила чтения конструкторской</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>и технологической документации;</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> <li>-знает типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;</li> <li>-знает 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> <li>-знает методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна.</li> </ul> <p>Продвинутый 71-85</p> <p>Умеет:</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> </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>анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения;</p> <p>-использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы.</p> <p>–проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции.</p> <p>-использовать элементы дизайн-графики (знаковые, символические изображения и шрифт) в разработке визуальной информации и решении различных творческих задач;</p> <p>-выполнять художественное моделирование и эскизирование;</p> <p>-создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов</p> <p>-использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику;</p> <p>-воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы</p> <p>-использовать законы</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>формообразования и средства композиции в процессе проектирования;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-моделировать игрушку из различных материалов</li> <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> <li>-выполнять образцы игрушек из различных материалов;</li> <li>-использовать материалы и инструменты для макетирования</li> <li>-читать конструкторскую и технологическую документацию по профилю специальности;</li> <li>-выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике;</li> <li>-выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике;</li> <li>-оформлять проектно-конструкторскую, технологическую и другую техническую документацию в соответствии с действующей нормативной базой;</li> <li>-разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек;</li> <li>- разрабатывать схему технологического</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>процесса изготовления игрушек;  Высокий 86-100  Владеет:  –навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи  –навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека;  – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна;  – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна;  –навыками выполнения проекта в материале  - навыками создания эскизных и рабочих чертежей;  -навыками подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами;  -навыками разработки вариантов оформления и комплектации изделия  -навыками композиционного формообразования и объемного макетирования;  - навыками использования различных материалов для моделирования игрушки;</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>конструктивные и эстетические свойства материалов</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-навыками определения функционала игр и игрушек;</li> <li>-навыками создания графических образов;</li> <li>-поиска цветографического решения и подбора материала;</li> <li>-создания технологических карт</li> <li>- навыками научно-исследовательской и аналитической работы;</li> <li>- навыками анализа и прогнозирования тенденций и продаж</li> <li>- макетирования игрушки из различных материалов;</li> <li>- создания деталей макетов и рабочих проектов моделей</li> <li>-создания и утверждения промышленного (эталонного) образца</li> <li>-линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции;</li> <li>-принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи;</li> <li>-методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов.</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 творческой практике.
2. Индивидуальный план работы на весь период практики, заверенный групповым руководителем
3. Текущая рабочая и чистовая документация студента: эскизы, чертежи, фотографии (к ним прилагаются макеты, модели, изделия и т.д.).
4. Отзыв руководителя практики.
5. Письменный отчет студента по творческой практике.

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

«УТВЕРЖДАЮ»  
Зав. кафедрой

“        ”                      20\_\_ г.

**ЗАДАНИЕ НА ПРАКТИКУ**

Студенту (ФИО) \_\_\_\_\_

Вид практики

Место проведения практики

Срок	проведения	практики
Руководитель		практики
Тема		
Содержание		практики

## План практики

---

\п	Вид работы	Срок выполнения	Отметка о выполнении

Руководитель практики:

Студент:





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

# ДНЕВНИК ПРАКТИКИ

студента \_\_\_\_\_  
(фамилия, имя, отчество)

факультет \_\_\_\_\_

курс \_\_\_\_\_, группа \_\_\_\_\_

направление, специальность \_\_\_\_\_  
(шифр, наименование)

Профиль, \_\_\_\_\_ специализация  
(шифр, наименование)

Сергиев Посад

20 \_\_ г.



