

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ  
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА»

## **Рабочие программы практик**

**Специальность:**

54.05.03 Графика

**Специализация:**

Художник анимации и компьютерной графики

**г. Санкт-Петербург**

**2026 г.**

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

\_\_\_\_\_ И.С. Голикова

05.03.2026 г.

## Учебная практика, ознакомительная рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.05.03\_AKG\_2026.plx  
 Специальность 54.05.03 Графика

Квалификация **Художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 36

контактная работа во время  
 промежуточной аттестации (ИКР) 0

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	72	72	72	72
В том числе в форме практ.подготовки	72	72	72	72
Итого ауд.	72	72	72	72
Контактная работа	72	72	72	72
Сам. работа	36	36	36	36
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

Препод., Салдаев В.М. \_\_\_\_\_

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03  
Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

составлена на основании учебного плана:

Специальность 54.05.03 Графика

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от \_\_\_\_\_ 2026 г. № \_\_\_\_

Срок действия программы: 2026-2032 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

\_\_\_\_\_

<b>1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
1.1	1.1 Целями практики по специальности 54.05.03 Графика специализация Художник анимации и компьютерной графики являются:
1.2	формирование у студентов общекультурных и профессиональных компетенций и навыков их реализации в творческой деятельности
1.3	
1.4	1.2 Задачами учебной практики являются:
1.5	
1.6	Иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники.
1.7	Владеть приёмами работы с цветом и цветовыми композициями. Способность применять современную шрифтовую культуру.
1.8	Решать задачи профессиональной деятельности на основе библиографической культуры.
1.9	Осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять её в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

<b>2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ</b>	
Цикл (раздел) ОП:	Б2.О
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Общий курс композиции
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Модуль «Композиция»
2.2.2	Модуль «Графика»

<b>3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ</b>	
<b>УК-8: Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.УК-8: Знает: классификацию чрезвычайных ситуаций; источники, причины, признаки и последствия опасностей природного и техногенного происхождения; способы защиты и технические средства защиты людей в условиях чрезвычайной ситуации и военных конфликтов; принципы организации безопасности труда;	В результате освоения практики обучающийся должен знать принципы организации безопасности труда
ИД-2.УК-8: Умеет: поддерживать безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества; выявлять признаки, причины и условия возникновения чрезвычайных ситуаций; оценивать вероятность возникновения потенциальной опасности и принимать меры по ее предупреждению;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь принимать меры по обеспечению безопасности труда
ИД-3.УК-8: Владеет: навыками создания и поддержания безопасных условий повседневной и профессиональной жизни, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками создания и поддержания безопасных условий труда

<b>ОПК-1: Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ОПК-1: Знает: профессиональные инструменты и художественные средства выражения творческого замысла, построения объемно-пространственной композиции;	В результате освоения практики обучающийся должен знать основные компьютерные программы как средства выражения творческого замысла

ИД-2.ОПК-1: Умеет: собирать, анализировать, синтезировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности, ориентироваться в профессиональных задачах, проявлять творческую инициативу и креативность композиционного мышления;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь анализировать и интерпретировать явления окружающей действительности при решении профессиональных задач
ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью свободного владения выразительными средствами изобразительного искусства;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть способностью освоения выразительных средств компьютерной и анимационной графики

**ПК-1: Способен через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление реализовывать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств**

<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-1: Знает: особенности визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации; принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены для визуализации характерного движения; принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене; принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;	В результате освоения практики обучающийся должен знать основные этапы рабочего процесса в технологии рисованной анимации
ИД-2.ПК-1: Умеет: использовать инструменты управления анимационным персонажем; применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике; разбирать действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу, разработать и зарисовать ключевые позы анимационного персонажа;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь использовать средства компьютерной графики для разработки анимационного персонажа
ИД-3.ПК-1: Владеет: технологиями рисованной анимации, навыком выполнять расстановку ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу, выполнять визуализацию проекта эффекта (рендера) посредством использования специализированного программного обеспечения; сборку и реализацию элементов визуального эффекта в графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками использования технологий рисованной анимации

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

<b>Код занятия</b>	<b>Наименование разделов и тем /вид занятия/</b>	<b>Семестр</b>	<b>Часов</b>
	<b>Раздел 1. Подготовительный</b>		
1.1	Инструктаж по ознакомлению с требованиями охраны труда, техники безопасности, пожарной безопасности, с правилами внутреннего трудового распорядка /Пр/	1	2
1.2	Введение. Цели и задачи практики /Пр/	1	4
1.3	Экскурсия и ознакомительная беседа - работа в библиотеке СПГХПА им. А.Л. Штиглица /Пр/	1	4
1.4	Экскурсия и ознакомительная беседа - учебный музей СПГХПА им. А.Л. Штиглица /Пр/	1	4
	<b>Раздел 2. Основной</b>		
2.1	Практическое занятие по теме "Константы" (вертикаль, горизонталь, плоскость, пространство) /Пр/	1	10
2.2	Практическое занятие по теме "Плоскость" /Пр/	1	12
2.3	Практическое занятие по теме "Плоскость и пространство" /Пр/	1	12
2.4	Самостоятельная работа по теме "Плоскость и пространство" /Ср/	1	6

2.5	Практическое занятие по теме "Выразительные средства композиции (формат, точка, линия, пятно, тон, цвет и т.д.)" /Пр/	1	12
2.6	Самостоятельная работа по теме "Выразительные средства композиции (формат, точка, линия, пятно, тон, цвет и т.д.)" /Ср/	1	10
2.7	Практическое занятие на тему "Декоративная композиция" ("Мой дом", "Мой край", "Моя семья") /Пр/	1	12
2.8	Практическое занятие на тему "Декоративная композиция" ("Мой дом", "Мой край", "Моя семья") /Ср/	1	10
2.9	Составление отчета о проведенной практике /Ср/	1	10

### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

### 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

#### 6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Барциц, Р. Ч.	Графическая композиция в системе высшего художественного образования. Вопросы теории и практики: учебное пособие	Москва: Московский педагогический государственный университет, 2017	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/79060.html">http://www.iprbooks.hop.ru/79060.html</a>
Л.1.2	Жердев, Е. В., Чепурова, О. Б., Шлеюк, С. Г., Мазурина, Т. А.	Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна: учебное пособие	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2014	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/33666.html">http://www.iprbooks.hop.ru/33666.html</a>
Л.1.3	Жердев, Е. В., Чепурова, О. Б., Шлеюк, С. Г., Мазурина, Т. А.	Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна: учебное пособие	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2014	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/33666.html">http://www.iprbooks.hop.ru/33666.html</a>
Л.1.4	Трофимов, В. А., Шарок, Л. П.	Основы композиции: учебное пособие	Санкт-Петербург: Университет ИТМО, 2009	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/67478.html">http://www.iprbooks.hop.ru/67478.html</a>
Л.1.5	Ваншина, Е. А., Егорова, М. А., Павлов, С. И., Семагина, Ю. В.	Компьютерная графика: учебное пособие для спо	Саратов: Профобразование, 2020	<a href="https://www.iprbookshop.ru/91878.html">https://www.iprbookshop.ru/91878.html</a>
Л.1.6	Вагнер, В. И.	Компьютерная графика: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	<a href="https://www.iprbookshop.ru/102435.html">https://www.iprbookshop.ru/102435.html</a>

1. Земченко, Т. Ю. Биоформы в пропедевтике дизайна (на примере фронтальных графических композиций) / Т. Ю. Земченко. - СПб. : СПГХПА, 2001. - 121 с. + 799 ил.
2. Земченко, Т. Ю. Графические трансформации в пропедевтике дизайна (на примере фронтальной композиции): методическое пособие [Текст] : учебно-методический комплекс / Т. Ю. Земченко ; Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия им. А. Л. Штиглица. - 2-е изд. - СПб. : СПГХПА, 2009. - 75 с. : ил.
3. Земченко, Т. Ю. Трансформации геометрических объемов в академическом дизайне: методическое пособие / Т. Ю. Земченко ; Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия им. А. Л. Штиглица. - СПб. : СПГХПА, 2012. - 118 [2] с. : ил.
4. Иттен, И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах [Текст] = Gestaltungs und Formenlehre: Mein Vorkurs am Bauhaus und später : научное издание / И. Иттен ; пер. Л. Монахова. - 6-е изд. - М. : Аронов, 2014. - 135 с. : ил.
5. Казарина, Т. Ю. Пропедевтика : учебное наглядное пособие для студентов очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» / Т. Ю. Казарина. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 104 с. — ISBN 978-5-8154-0337-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/66364.html>
6. Лунченко, М. С. Пропедевтика. Основы композиции. Выразительные графические средства : учебное пособие / М. С. Лунченко, Н. Н. Удалова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 152 с. — ISBN 978-5-4497-1974-4, 978-5-8149-2737-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/128989.html>
7. Мелодинский, Д. Л. Архитектурная пропедевтика: История, теория, практика : научное издание / Д. Л. Мелодинский. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Книжный дом "ЛИБРОКОМ", 2011. - 397 с. : ил.
8. Сафронова, И. Н. Пропедевтика. Конспект лекций : учебное пособие / И. Н. Сафронова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 54 с. — ISBN 978-5-7937-1393-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102673.html>
9. Устин, В. Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве : учебное пособие / В. Б. Устин. - М. : Астрель, 2007. - 139 с.
10. Шлеюк, С. Г. Законы композиции. Композиционный центр : методические указания к курсовой работе № 1 по дисциплине «Пропедевтика» / С. Г. Шлеюк. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСБ, 2003. — 27 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/50074.html>
11. Якуничев, Н. Г. Предметная форма как зеркало эволюции. К вопросу о принципиальных закономерностях формообразования / Н. Г. Якуничев. - СПб. : Ника, 2007. - 150 с. : цв.ил.

### 6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1 Photoshop

6.3.1.2 3ds Max

6.3.1.3 Лаборатория Касперского

### 6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1 Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:[http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com\\_irbis&view=irbis&Itemid=108](http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108)6.3.2.2 Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>

### 7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Место проведения практики :	Практика проводится в учебно-производственных и творческих мастерских кафедр, структурных подразделениях СПГХПА им. А.Л.Штиглица. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.	Пр	

### 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

\_\_\_\_\_ И.С. Голикова

05.03.2026 г.

## Учебная практика, музейная рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.05.03\_AKG\_2026.plx  
 Специальность 54.05.03 Графика

Квалификация **Художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	144	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		
аудиторные занятия	0	
самостоятельная работа	48	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0	

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	96	96	96	96
В том числе в форме практ.подготовки	96	96	96	96
Итого ауд.	96	96	96	96
Контактная работа	96	96	96	96
Сам. работа	48	48	48	48
Итого	144	144	144	144

Программу составил(и):

Препод., Салдаев В.М. \_\_\_\_\_

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03  
Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

составлена на основании учебного плана:

Специальность 54.05.03 Графика

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от \_\_\_\_\_ 2026 г. № \_\_\_\_

Срок действия программы: 2026-2032 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

\_\_\_\_\_

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целями практики являются:
1.2	- развитие творческих способностей
1.3	- формирование у студентов общекультурных и профессиональных и профессионально-специализированных компетенций и навыков их реализации
1.4	1.2 Задачами производственной практики являются:
1.5	-интегрироваться в современном обществе, иметь нацеленность на его совершенствование на принципах гуманизма и демократии; уметь общаться с заказчиком ;
1.6	- развитие способности наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения;
1.7	- развитие способности формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею и план его практического воплощения
1.8	-традиционные и инновационные подходы к процессу профессионального обучения и воспитания художника Целями практики по специальности 54.05.03 Графика специализации Художник-график (искусство графики и плаката) являются:
1.9	- развитие творческих способностей
1.10	- формирование у студентов общекультурных и профессиональных и профессионально-специализированных компетенций и навыков их реализации
1.11	1.2 Задачами производственной практики являются:
1.12	-интегрироваться в современном обществе, иметь нацеленность на его совершенствование на принципах гуманизма и демократии; уметь общаться с заказчиком ;
1.13	- развитие способности наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения;
1.14	- развитие способности формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею и план его практического воплощения
1.15	-традиционные и инновационные подходы к процессу профессионального обучения и воспитания художника графика.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б2.О
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	История искусств
2.1.2	Общий курс композиции
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Шрифт. Историческая практика
2.2.2	Модуль «Композиция»

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
<b>УК-4: Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.УК-4: Знает: современные коммуникативные технологии, правила и особенности деловой коммуникации на русском и иностранном языках;	В результате освоения практики обучающийся должен знать особенности деловой коммуникации в профессиональной сфере
ИД-2.УК-4: Умеет: применять на практике современные коммуникативные технологии, использовать профессиональную терминологию, в том числе на иностранном языке;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь использовать профессиональную терминологию в процессе общения с коллегами и заказчиком
ИД-3.УК-4: Владеет: навыками профессиональной, бизнес- и персональной коммуникации для академического и профессионального взаимодействия, в том числе на иностранном(ых) языке(ах)	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками профессиональной коммуникации в процессе создания дизайн-проекта

<b>ОПК-6: Способен ориентироваться в проблематике современной государственной культурной политики Российской Федерации</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>

ИД-1.ОПК-6: Знает: стратегию, структуру и содержание современной культурной политики Российской Федерации;	В результате освоения практики обучающийся должен знать нормы и принципы анализа современной культурной ситуации
ИД-2.ОПК-6: Умеет: использовать в творческой деятельности концепцию и компоненты современной государственной культурной политики;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь анализировать и оценивать социально значимые вопросы отечественной культуры
ИД-3.ОПК-6: Владеет: способностью ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками самостоятельного поиска и анализа информации в сфере дизайна для выполнения профессиональной деятельности

<b>ПК-1: Способен через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление реализовывать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-1: Знает: особенности визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации; принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены для визуализации характерного движения; принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене; принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;	В результате освоения практики обучающийся должен знать особенности визуализации движения в технологии рисованной анимации
ИД-2.ПК-1: Умеет: использовать инструменты управления анимационным персонажем; применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике; разбирать действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу, разработать и зарисовать ключевые позы анимационного персонажа;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике
ИД-3.ПК-1: Владеет: технологиями рисованной анимации, навыком выполнять расстановку ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу, выполнять визуализацию проекта эффекта (рендера) посредством использования специализированного программного обеспечения; сборку и реализацию элементов визуального эффекта в графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть технологиями рисованной анимации

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	<b>Раздел 1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ</b>		
1.1	Введение. Цели и задачи практики /Пр/	2	2
1.2	Инструктаж по ознакомлению с требованиями техники безопасности, пожарной безопасности, с правилами внутреннего трудового распорядка /Пр/	2	2
1.3	Ознакомление с графиком прохождения практики и индивидуальным заданием /Пр/	2	2
	<b>Раздел 2. МУЗЕЙНЫЙ</b>		
2.1	Сбор и отрисовка тематического материала. Архитектура Соляного городка. /Пр/	2	18
2.2	Отрисовка архитектурных форм Данный этап предполагает интенсивный курс практического рисования. Студенты знакомятся с методикой отрисовки архитектурных форм и сложных деталей, чтобы затем, с максимальной точностью при художественной переработке эскизов, уметь передать характерность исторических объектов /Пр/	2	18
2.3	Сбор аналогов для более широкого понимания тематики /Пр/	2	18
2.4	Сбор аналогов /Ср/	2	20

2.5	Отрисовка архитектурных форм Данный этап предполагает интенсивный курс практического рисования. Студенты знакомятся с методикой отрисовки архитектурных форм и сложных деталей, чтобы затем, с максимальной точностью при художественной переработке эскизов, уметь передать характерность исторических объектов /Ср/	2	8
<b>Раздел 3. НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ.</b>			
3.1	Обобщение и проработка вариантов предложений по формообразованию проекта /Пр/	2	18
3.2	Рассматриваются вопросы информативного, ассоциативного и практического применения результатов проделанной работы по визуализации проекта. Проводится комплексное обсуждение всех проектов на предмет их коммерческого применения /Пр/	2	18
3.3	Выполнение отчета по практике /Ср/	2	20

### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

### 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

#### 6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Чесняк, М. Г.	Учебная (музейная) практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности: учебно-методическое пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн»	Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2019	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/83817.html">http://www.iprbooks.hop.ru/83817.html</a>
Л.1.2	Зуев, С. Э., Даршт, О. Э., Гнедовский, М. Б., Поляков, Т. П., Павлова, Н. Н., Лебедев, А. В., Наседкин, К. А., Кошечева, Е. Л., Лошак, Ю. М., Тумин, М. Я., Никишин, Н. А., Селиванов, Н. Л., Никишин, Н. А.	Музей и новые технологии. На пути к музею XXI века	Москва: Прогресс-Традиция, 1999	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/27856.html">http://www.iprbooks.hop.ru/27856.html</a>
Л.1.3	Шумилкина, Т. В.	Архитектурная графика и основы композиции: методические указания для выполнения курсовых работ	Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2009	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/15977.html">http://www.iprbooks.hop.ru/15977.html</a>
Л.1.4	Кефала, О. В.	Ручная архитектурная графика: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2013	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/26879.html">http://www.iprbooks.hop.ru/26879.html</a>

1. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие [Текст] : научное издание / Р. Арнхейм. - М. : Архитектура -С, 2007. - 392 с. : ил. - ISBN 978-5-9647-0119-4 Зримый глагол [Текст] : учебное пособие. Кн. 3. Каллиграфическая история Руси и Западной Европы. Письмо ширококонечным пером / Д. И. Петровский. - СПб. : Химиздат, 2016. - 704 с. : ил.
2. Божко, Н. Н. Организация совместной учебно-исследовательской деятельности в открытом информационном пространстве / Божко Н. Н. - 2012. - 166 с.
3. Веселова, Ю. В. Графический дизайн рекламы. Плакат : учебное пособие / Ю. В. Веселова, О. Г. Семёнов. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2012. — 104 с. — ISBN 978-5-7782-2192-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/44764.html>
4. Кухта, М. С. История дизайна : учебное пособие для СПО / М. С. Кухта. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 100 с. — ISBN 978-5-4488-1366-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/137712.html>
5. Майстровская, М.Т. Музей как объект культуры. XX век. Искусство экспозиционного ансамбля [Электронный ресурс]/ Майстровская М.Т.— М.: Прогресс-Традиция, 2018.— 680 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/73798.html>
6. Музей и новые технологии. На пути к музею XXI века [Электронный ресурс]/ С.Э. Зуев [и др.].— М.: Прогресс-Традиция, 1999.— 223 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/27856.html>.
7. Орлов, И. И. Шрифты, шрифтовые композиции, буквенный орнамент : учебно-методическое пособие / И. И. Орлов. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012. — 78 с. — ISBN 978-5-88247-533-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/74419.html>
8. Основы научно-исследовательской работы (студентов) [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов специальности 070503 «Музейное дело и охрана памятников» / составители Д. Д. Родионова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2007. — 116 с. — Режим доступа: URL: <https://www.iprbookshop.ru/22050.html>
9. Савельева, А. С. Проектирование: от шрифтовой композиции к плакату : учебное пособие для студентов вузов / А. С. Савельева. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 105 с. — ISBN 978-5-7937-1517-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102672.html>
10. Соболева, И. С. Прикладной дизайн. Дизайн-проектирование : учебное пособие / И. С. Соболева, Я. К. Чинцова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 76 с. — ISBN 978-5-7937-1527-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102462.html>
11. Устин, В. Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве : учебное пособие / В. Б. Устин. - М. : Астрель, 2007. - 139 с. : ил.
12. Шлеюк, С. Г. Абстрактно-эмоциональный плакат : методические указания к курсовому проекту N1 по дисциплине «Проектирование в графическом дизайне» / С. Г. Шлеюк. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2003. — 26 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/50021.html>
13. Шляхтина, Л. М. Основы музейного дела: теория и практика : учебное пособие / Л. М. Шляхтина. - М. : Высшая школа, 2005. - 183 с. : ил. - (Образование через искусство).

### 6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1 Microsoft Office

6.3.1.2 Photoshop

6.3.1.3 Лаборатория Касперского

### 6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1 Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>

6.3.2.2 Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:[http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com\\_irbis&view=irbis&Itemid=108](http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108)

### 7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
-----	------------	----------	-----------

Место проведения практики :	Практика проводится в на производственных предприятиях, в творческих, образовательных и иных организациях согласно договору о практической подготовке между организацией и СПГХПА им. А.Л.Штигица. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.	Пр	
Место проведения практики :	Практика проводится в музеях, организациях и структурных подразделениях профильных организаций в соответствии с договорами . Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.	Пр	
Ч-301 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет"

#### 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Практика проводится в форме практической подготовки в объеме контактной работы, организуется в формате выполнения обучающимися определенных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью, направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенции по профилю образовательной программы в структурных подразделениях Академии и в профильных организациях на основании договоров, заключенных между Академией и организацией.

Руководитель практики знакомит студентов с графиком практики, проводит инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности, правилами трудового распорядка, охраны труда, знакомит студентов с содержанием индивидуальных заданий и формой отчетности.

Программа практики построена по принципу последовательных практических этапов выполнения.

Критерием оценки знаний, умений и навыков студентов является оценка их работы и посещение занятий, оформление и защита отчета в процессе проведения кафедральных просмотров. В оценке принимают участие преподаватели кафедры, каждая работа рассматривается индивидуально на предмет раскрытия композиционной целостности, творческой выразительности и качества выполнения подачи.

Результаты прохождения практики оцениваются на промежуточной аттестации. По результатам практики обучающийся составляет письменный отчет с приложениями.

Результаты прохождения практики оцениваются на промежуточной аттестации. По результатам практики обучающийся составляет письменный отчет с приложениями в виде ...

Отчет по практике должен отражать содержание этапов практики и выполнения практических заданий . Объем отчета - ... страниц.

Структура отчета:

Титульный лист

Задание - график прохождения практики и индивидуальное задание обучающегося

Введение

Основная часть

Заключение

УП: 54.05.03\_ORP\_2021.plx                      стр. 7

Список использованных источников

Приложения

Отзыв руководителя от СПГХПА им. А.Л. Штигица

Отзыв руководителя от предприятия (для производственной практики)

Результаты прохождения практики и форма отчетности

Результаты прохождения практики оцениваются на промежуточной аттестации. По результатам практики обучающийся составляет письменный отчет с приложениями.

Отчет по практике должен отражать содержание этапов практики и выполнения практических заданий. Объем отчета – 5-10 страниц.

Структура отчета:

Титульный лист

Задание - график прохождения практики и индивидуальное задание обучающегося

Введение

Основная часть

Заключение

Список использованных источников

Приложения

Отзыв руководителя от СПГХПА им. А.Л. Штигица

Отзыв руководителя от предприятия (для производственной практики)

#### 4.3 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ПРАКТИКИ

Руководитель практики знакомит студентов с графиком практики, проводит инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности, правилами трудового распорядка, охраны труда, знакомит студентов с содержанием индивидуальных заданий и формой отчетности.

Программа практики построена по принципу последовательных практических блоков – навыков (ознакомление с предметом и выполнение графики в ручную и в компьютерной векторной программе), необходимых в будущей профессии. Все занятия сопровождаются демонстрацией архивных материалов из методического фонда кафедры. Практические работы с использованием традиционных технологий школы.

Критерием оценки знаний, умений и навыков студентов является оценка их работы и посещение занятий, оформление и защита отчета в процессе проведения кафедральных просмотров. В оценке принимают участие преподаватели кафедры, каждая работа рассматривается индивидуально на предмет раскрытия композиционной целостности, творческой выразительности и качества выполнения подачи.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ  
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

**Производственная практика, художественно-  
проектная  
рабочая программа дисциплины (модуля)**

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.05.03\_AKG\_2026.plx  
Специальность 54.05.03 Графика

Квалификация **Художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 144 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 48

контактная работа во время  
промежуточной аттестации (ИКР) 0

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	96	96	96	96
В том числе в форме практ.подготовки	96	96	96	96
Итого ауд.	96	96	96	96
Контактная работа	96	96	96	96
Сам. работа	48	48	48	48
Итого	144	144	144	144

Программу составил(и):

Преод., Голубева Е.Я. \_\_\_\_\_

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03  
Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

составлена на основании учебного плана:

Специальность 54.05.03 Графика

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от \_\_\_\_\_ 2026 г. № \_\_\_\_

Срок действия программы: 2026-2032 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

\_\_\_\_\_

<b>1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
1.1	Целями практики по специальности 54.05.03 Графика, специализации Художник анимации и компьютерной графики являются:
1.2	- закрепление углубление и систематизация накопленных в процессе обучения знаний умений и навыков в условиях реальной производственной деятельности на базе профильных предприятий организаций или в процессе работы над социально значимым проектом, имеющим практическое значение и фактическую возможность реализации;
1.3	- приобретение навыков самостоятельной работы, или работы в коллективе, ответственного отношения к профессиональной деятельности, развития стремления к самосовершенствованию и профессиональному росту.
1.4	
1.5	Задачами практики являются:
1.6	
1.7	- интеграция в современном профессиональное сообщество, приобретение опыта работы в творческом коллективе с другими с авторами и исполнителями в процессе создания художественного произведения;
1.8	- умение организовать свой труд на научной основе, используя самые современные методы, технологии и технику;
1.9	- закрепление знаний, навыков и умений, полученных в процессе обучения в Академии.
1.10	- подготовка к выполнению выпускной квалификационной работы;
1.11	- закрепление и корректировка своих профессиональных интересов.

<b>2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ</b>	
Цикл (раздел) ОП:	Б2.О
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Цифровая живопись
2.1.2	Брендинг
2.1.3	Искусство комикса
2.1.4	Компьютерная графика
2.1.5	Рекламная анимация
2.1.6	Инфографика
2.1.7	Программы верстки
2.1.8	Фотография в анимации
2.1.9	Шрифт. Современные технологии
2.1.10	Растровые и векторные редакторы
2.1.11	Общий курс композиции
2.1.12	Сценарное моделирование
2.1.13	Режиссура
2.1.14	Модуль «Композиция»
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Производственная практика, преддипломная
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.3	Модуль «Композиция»

<b>3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ</b>	
<b>УК-6: Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.УК-6: Знает: основные приемы управления собственным временем; основные методики самоконтроля, саморазвития и самообразования на протяжении всей жизни;	В результате освоения практики обучающийся должен знать этапы создания, порядок реализации и контроль качества проекта
ИД-2.УК-6: Умеет: эффективно планировать собственное время; использовать принципы самообразования, участвовать в мероприятиях по повышению квалификации и уровня образования (в мастер-классах, семинарах и научно-практических конференциях);	В результате освоения практики обучающийся должен уметь разрабатывать, обосновывать, согласовывать и реализовывать разделы проекта

ИД-3.УК-6: Владеет: навыками приобретения, использования и обновления социокультурных и профессиональных знаний; методиками саморазвития и самообразования в течение всей жизни;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками разработки, управления и оценки эффективности реализации проекта
--	---

<b>ОПК-3: Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ОПК-3: Знает: свойства и возможности различных графических техник и живописных материалов;	В результате освоения практики обучающийся должен знать особенности и этапы выполнения дизайн-проекта с учетом технологических особенностей трехмерного моделирования и компьютерной графики
ИД-2.ОПК-3: Умеет: использовать в профессиональной деятельности знания основ художественного производства, свойств и возможностей художественных материалов, техник и технологий художественного производства;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь разрабатывать этапы проектного задания и порядок выполнения отдельных видов работ с использованием необходимого программного обеспечения
ИД-3.ОПК-3: Владеет: разнообразными приемами, техниками и технологиями изобразительного и визуального искусства;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыком планирования этапов дизайн-проекта, профессиональной терминологией в области анимационного кино и компьютерной графики

<b>ПК-1: Способен через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление реализовывать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-1: Знает: особенности визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации; принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены для визуализации характерного движения; принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене; принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;	В результате освоения практики обучающийся должен знать технологии компьютерной графики, способы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
ИД-2.ПК-1: Умеет: использовать инструменты управления анимационным персонажем; применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике; разбирать действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу, разработать и зарисовать ключевые позы анимационного персонажа;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь применять компьютерное программное обеспечение для реализации проекта анимационного кино и компьютерной графики
ИД-3.ПК-1: Владеет: технологиями рисованной анимации, навыком выполнять расстановку ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу, выполнять визуализацию проекта эффекта (рендера) посредством использования специализированного программного обеспечения; сборку и реализацию элементов визуального эффекта в графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть компьютерным программным обеспечением для создания визуальных эффектов, симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	<b>Раздел 1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ</b>		
1.1	Введение. Цели и задачи практики: выполнение проекта от социальных заказчиков в рамках педагогического подхода «Обучение служением». /Пр/	4	2
1.2	Инструктаж по ознакомлению с требованиями охраны труда, техники безопасности, пожарной безопасности, с правилами внутреннего трудового распорядка. /Пр/	4	2

1.3	Ознакомление с графиком прохождения практики и индивидуальным заданием /Пр/	4	2
Раздел 2. Исследовательский аналитический этап создания медиа произведений прикладного характера, таких как анимационный ролик, электронная презентация, веб-сайт, комплексный интернет продукт и так далее.			
2.1	Знакомство с методикой ведения аналитической работы, формы использования профильных интернет-ресурсов и литературы; определение объёма и содержания отчетных материалов. /Пр/	4	4
2.2	Сбор и систематизация информации по заданию, обобщение фактического материала по теме. /Пр/	4	8
2.3	Анализ косвенных и прямых аналогов и формулировка выводов. /Пр/	4	8
2.4	Формирование творческого замысла /Пр/	4	6
2.5	Формирование концепции произведения и выбор технологии для реализации замысла /Пр/	4	8
2.6	Сбор и систематизация информации по заданию, обобщение фактического материала по теме. /Ср/	4	8
2.7	Формирование концепции произведения и выбор технологии для реализации замысла /Ср/	4	8
Раздел 3. Реализация творческого замысла			
3.1	Формирование графической образной составляющей: выбор графических средств, выбор цветового решения и выбор шрифта /Пр/	4	10
3.2	Сценарное моделирование и раскадровка /Пр/	4	10
3.3	Технологическая реализация замысла /Пр/	4	17
3.4	Формирование презентации проектных материалов для отчета /Пр/	4	8
3.5	Выполнение отчета: анализ и обобщение результатов работы в период прохождения практики /Пр/	4	11
3.6	Формирование графической образной составляющей: выбор графических средств, выбор цветового решения и выбор шрифта /Ср/	4	18
3.7	Сценарное моделирование и раскадровка /Ср/	4	14

### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

### 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

#### 6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="http://www.iprbooks.ru/30621.html">http://www.iprbooks.ru/30621.html</a>
Л.1.2	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="http://www.iprbooks.ru/30621.html">http://www.iprbooks.ru/30621.html</a>

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.3	Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018	<a href="http://www.iprbookshop.ru/105101.html">http://www.iprbooks hop.ru/105101.html</a>
Л.1.4	Барциц, Р. Ч.	Графическая композиция в системе высшего художественного образования. Вопросы теории и практики: учебное пособие	Москва: Московский педагогический государственный университет, 2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/79060.html">http://www.iprbooks hop.ru/79060.html</a>
Л.1.5	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/76476.html">http://www.iprbooks hop.ru/76476.html</a>
Л.1.6	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования: учебное пособие	Санкт- Петербург: Санкт- Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/102632.html">http://www.iprbooks hop.ru/102632.html</a>
Л.1.7	Архипова, Т. Н., Кондратьева, А. А.	Компьютерная графика: учебное пособие	Москва: Научный консультант, 2023	<a href="https://www.iprbookshop.ru/145295.html">https://www.iprbook shop.ru/145295.html</a>
Л.1.8	Капанова, М. Н.	Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация	Москва: СОЛОН-Пресс, 2021	<a href="https://www.iprbookshop.ru/141900.html">https://www.iprbook shop.ru/141900.html</a>

1. Adobe Flash CS3 Professional: официальный учебный курс : учебное пособие. - М. : Триумф, 2008. - 288 с. эл. опт. диск (CD-ROM). - (Официальный учебный курс).
2. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2021. — 237 с. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108004.html>
3. Аббасов, И. Б. Основы трехмерного моделирования в 3ds Max 2018 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 3-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 186 с. — ISBN 978-5-4488-0041-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145919.html>
4. Иттен, И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах [Текст] = Gestaltungs und Formenlehre: Mein Vorkurs am Bauhaus und später : научное издание / И. Иттен ; пер. Л. Монахова. - 6-е изд. - М. : Аронов, 2014. - 135 с. : ил.
5. Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация / М. Н. Капранова. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2021. — 96 с. — ISBN 978-5-91359-082-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/141900.html>
6. Макарова Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Макарова Т.В.— Электрон. текстовые данные.— Омск: Омский государственный технический университет, 2015.— 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58090.html>
7. Макарова, К. В. Программа спец-курса «Книжная графика» / К. В. Макарова, А. М. Прокофьев. — Москва : Прометей, 2012. — 24 с. — ISBN 978-5-7042-2296-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/58184.html>
8. Молочков, В. П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 : учебное пособие / В. П. Молочков. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 261 с. — ISBN 978-5-4497-2425-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133964.html>
9. Муртазина, С. А. История графического дизайна и рекламы : учебное пособие / С. А. Муртазина, В. В. Хамматова. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013. — 124 с. — ISBN 978-5-7882-1397-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/61972.html>
10. Образцы графического дизайна [Текст] : альбом / А. Снопков. - М. : Контакт-Культура, 2005. - 336 с. : цв.ил.
11. Организация и проведение практик по направлению 44.04.01 – Педагогическое образование : учебно-методическое пособие / И. Ф. Игропуло, Ю. В. Сорокопуд, Н. Ю. Тараненко, В. К. Шаповалов. — Ставрополь : Северо-Кавказский федеральный университет, 2016. — 170 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/66074.html>
12. Орлов, И. И. Шрифты, шрифтовые композиции, буквенный орнамент : учебно-методическое пособие / И. И. Орлов. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012. — 78 с. — ISBN 978-5-88247-533-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/74419.html>
13. Павлова, Н. А. Шрифт: учебно-методическое пособие для направления подготовки 54.03.01 Дизайн ("Графический дизайн", бакалавр); специальность 54.05.03 Графика ("Искусство графики и плаката", "Художник анимации и компьютерной графики", специалист") [Текст : Электронный ресурс] : учебно-методический комплекс / Н. А. Павлова ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица; Кафедра графического дизайна. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2019. - 63 с. : ил. + 1 on-line.
14. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя [Текст] : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил. - ISBN 5-94237-019-2 Рудер, Э. Типографика. - М.: Книга,1982.
15. Трошина, Г. В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие / Г. В. Трошина. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 99 с. — ISBN 978-5-7782-1507-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/45048.html>
16. Хеллер, С. Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века : научное издание / С. Хеллер, С. Чваст. - М. : Студия Артемия Лебедева, 2015. - 320 с. : ил.
17. Чихольд, Я. Облик книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике [Текст] : научное издание / Я. Чихольд. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Издательство студии Артемия Лебедева, 2009. - 228 с. - ISBN 978-5-98062-021-9
18. Шестакова, Л. Г. Организация учебных и производственных практик обучающихся в магистратуре : учебно-методическое пособие / Л. Г. Шестакова, Т. А. Безусова. — Соликамск : Соликамский государственный педагогический институт (филиал) ФГБОУ ВО «Пермский государственный национальный исследовательский университет», 2020. — 112 с. — ISBN 978-5-91252-116-4.. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/94110.html>

### 6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Photoshop

6.3.1.3	Illustrator		
6.3.1.4	3ds Max		
6.3.1.5	Adobe After Effects		
6.3.1.6	Maxon Cinema 4D		
6.3.1.7	Лаборатория Касперского		
<b>6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем</b>			
6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru">http://www.iprbookshop.ru</a>		
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штигица [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&amp;view=irbis&amp;Itemid=108">http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&amp;view=irbis&amp;Itemid=108</a>		
<b>7. МТО (оборудование и технические средства обучения)</b>			
Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Место проведения практики :	Практика проводится в учебно-производственных и творческих мастерских кафедр, структурных подразделениях СПГХПА им. А.Л.Штигица. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.	Пр	
Место проведения практики :	Практика проводится в музеях, организациях и структурных подразделениях профильных организаций в соответствии с договорами . Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.	Пр	

### 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Результаты прохождения практики оцениваются на промежуточной аттестации. По результатам практики обучающийся составляет письменный Отчет.  
Отчет по практике должен отражать содержание этапов практики и выполнения практического задания. Объем отчета – 20-25 страниц с Приложениями.

Требование к содержанию отчета по практике:

Отчет должен быть структурирован и иметь:

1. Титульный лист
2. График прохождения практики и индивидуальное задание обучающегося.
3. Оглавление
4. Содержание
  - Введение
  - Часть I и Часть II (основной текст отчета)
  - Заключение
5. Список использованных источников
6. Приложение 1 (гlossарий, если это необходимо; аналоги (принтскрины, раскадровки и пр.) и иллюстрации, показывающие ход работы над созданием анимации).
7. Приложение 2. Отзыв руководителя от СПГХПА им. А.Л. Штигица
8. Приложение 3. Отзыв руководителя от предприятия.
9. Файл созданного студентом анимационного произведения, который должен быть сдан на кафедре вместе с Отчетом по

практике.

#### 4.3 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ПРАКТИКИ

4.3.1. Комплект заданий в рамках практики: выполняется одно задание. Изменениям подлежат только темы заданий, что не влечёт за собой корректировки цели и задач практики, не ведет к изменению объема и сложности выполняемых работ. Точно обозначить тему практики проблематично, так как она будет формулироваться сторонней организацией, где будет проходить практику обучающийся. Со стороны педагога представляется обязательным регулировать объем, сложность и направление работы, планируемые в период практики.

Программа дисциплины построена по принципу глубокого погружения в профессиональную, творческую среду.

Слагаемые, определяющие получение положительного результата по производственной практике следующие:

- наличие положительного отзыва предприятия о прохождении практики;
- положительная оценка кафедры по результатам аттестации;
- выход на тему будущей выпускной квалификационной работы.

Критерии оценки результатов работы на практике:

- высокая сложность, выполненных работ (содержательная, художественно-образная, исполнительская);
- достаточный объём, выполненных работ;
- креативность, актуальность, новизна;
- соответствие отчета и документации предъявляемым требованиям.

4.3.2. Все отчеты по НИР оформляются в соответствии с Межгосударственным стандартом ГОСТ 7.32-2017. ОТЧЕТ О НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЕ. Структура и правила оформления), При составлении Отчета по производственной практике следует придерживаться требованиям данного стандарта.

Технические требования к оформлению Отчета по практике:

1. Текст содержательной части отчета по научно-исследовательской работе должен быть выполнен с использованием компьютера и принтера на одной стороне листа белой бумаги формата А4 (210 x 297 мм), ориентация книжная. Цвет шрифта должен быть черным. Текст отчета следует печатать в текстовом редакторе Microsoft Word, соблюдая следующие размеры полей: правое – 15 мм, левое – 30 мм, верхнее и нижнее – 20 мм ; шрифт Times New Roman, кегль – 14, межстрочный интервал 1,5. Абзацный отступ (красная строка) – 1,25 см. Выравнивание по обеим сторонам листа, но при этом в тексте не должно быть разрывов. Все страницы должны быть пронумерованы внизу, кроме Титульного листа и Графика прохождения практики, который готовится отдельно.

2. Рисунки (иллюстративный, изобразительный материал), собранные в Приложении, печатаются в цвете с разрешением 300 dpi, на более плотной и гладкой бумаге

3. Обложка может быть оформлена в стилистике и в цвете по выбору студента, но обязательно содержать слова: Отчет по производственной практике студента (Фамилия И.О.), группа АКГ-51, 20...год.

4. Переплет: все листы отчета должны быть переплетены на пружинку.

5. Вывод на печать желательнее сделать из файла pdf, чтобы не было сдвигов текста и замены шрифта.

6. Файл созданного студентом анимационного произведения (в формате MPG4, и др.) должен быть подписан фамилией студента и сдан на кафедру вместе с Отчетом по практике.

Текст отчета должен быть логично структурирован и понятен. Отчет строится так чтобы каждая часть начиналась с новой страницы (Введение, Часть I, 1.1., 1.1.1., 1.1.2., 1.2..., Часть II, 2.1., 2.1.1, 2.1.2...Заключение, Список использованных источников, Приложение); в тексте не должно быть лишних разрывов и пробелов.

1. Оглавление отражает структуру всего отчета (оглавление оформляется когда весь текст отчета написан) и указаны номера страниц.

2. Содержание:

А. Введение (актуальность работы, актуальность данного заказа; описание предприятия на котором проходила практика – местонахождение, структура, направленность деятельности предприятия).

Б. Часть I - историческая справка, анализ аналогов (3-4 аналога, их технические и художественные достоинства, а также недостатки), выводы;

В. Часть II – описание поэтапного хода работы в соответствии с полученным от предприятия Техническим заданием (цели и задачи работы; художественный замысел и его реализация – сценарное моделирование, раскадровка, обоснование выбора колористического решения и шрифта; разработка персонажей, текстур, фонов и пр.; технологические характеристики — какие компьютерные программы использовались, на каком этапе и для каких целей).

Каждая часть отчета должна иметь название; логически по смыслу разделена на пункты и подпункты (если требуется), которые должны быть пронумерованы и выделены жирным начертанием шрифта.

Г. Заключение содержит описание того, что было сделано в итоге (кратко и понятно не более одной страницы).

3. Список использованных источников: библиографические ссылки даются в соответствии с ГОСТ 7.32—2017 Список источников составляется по алфавиту, иностранные источники даются в конце списка, также по алфавиту. Текст отчета должен быть оригинальным, поэтому цитаты оформляются в соответствии с правилами цитирования: прямая цитата в тексте оформляется в кавычки «», если внутри цитаты находится закавыченное слово, употребляются кавычки в кавычках: «"»». Ссылки на использованные источники приводятся в тексте после цитаты в квадратных скобках с указанием порядкового номера источника цитирования и страницы, например: [10. с. 81] в соответствии со Списком использованных источников. Под одним номером допустимо указывать только один источник. При составлении Списка использованных источников следует придерживаться ГОСТ 7.05.2008 «Библиографическая ссылка. Общие требования и правила составления». или ГОСТ 7.82—2001 «Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Библиографическая запись. Библиографическое описание электронных ресурсов. Общие требования и правила составления»

Объектами составления библиографической ссылки также являются электронные ресурсы. После электронного адреса в круглых скобках приводят сведения о дате обращения к электронному сетевому ресурсу: после слов «дата обращения» указывают число, месяц и год. Если рисунок (для анализа аналогов и пр.) взят из Интернета, в Списке использованных источников необходимо дать ссылку на него.

4. Проверка текста на объем заимствования. По окончании работы необходимо проверить текст Отчета в открытых базах ВКР в <https://www.antiplagiat.ru/> - зарегистрироваться, загрузить текст и сохранить отчет в виде принт-скрина, который должен быть распечатан и приложен к Отчету (допускается 40% заимствования).

5. Приложение должно содержать рисунки (изобразительный материал, принт-скрины, фотографии, скетчи и пр.). Все рисунки располагаются под номерами, имеют наименования; на них должны быть даны ссылки в тексте, в круглых скобках, например: (Рис. 1). Приложение может содержать Словарь терминов, используемых в тексте.

Разработка проектов включает педагогический подход «Обучение служением» для социальных заказчиков, некоммерческих организаций (НКО), учреждений социальной сферы, в сфере поддержки и сопровождения социально незащищённых граждан, средств реабилитации для лиц с инвалидностью, в т. ч. разработка информацион-ных кампаний, социальной рекла-мы для НКО, социальных пред-приятий, учреждений социальной сферы и других.

Тематика может быть получена с использованием:

Платформы ДОБРО.РФ, на сайте <https://авц.рф/regional>;

Региональных органов власти и органов местного самоуправления, государственных и муниципальных учреждений, социальных предприятий, компаний, реализующих программы корпоративной социальной ответственности;

Информационных рассылок административных органов власти Санкт-Петербурга и Ленинградской области, комитетов по сохранению культурного наследия;

Сайта Фонда президентских грантов ([президентскиегранты.рф/public/ application/cards](http://президентскиегранты.рф/public/application/cards));

Централизованных баз данных и каталогов (единая информационная система ДОБРО.РФ, [today.sberbankvmeste.ru](http://today.sberbankvmeste.ru), [dobro.mail.ru](mailto:dobro.mail.ru), [so-nko.ru](http://so-nko.ru));

Региональных ресурсных центров НКО, ресурсных центров добровольчества:

Данных о действующих социальных предприятиях ([ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended](http://ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended))

Каталога социальных предприятий ([soindex.ru](http://soindex.ru));

Центров инноваций в социальной сфере;

Региональных отделений «Опоры России» и других социальных партнеров.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ  
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

## Производственная практика, технологическая рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.05.03\_AKG\_2026.plx  
Специальность 54.05.03 Графика

Квалификация **Художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 144 Виды контроля в семестрах:  
в том числе:  
аудиторные занятия 0  
самостоятельная работа 48  
контактная работа во время  
промежуточной аттестации (ИКР) 0

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	96	96	96	96
В том числе в форме практ.подготовки	96	96	96	96
Итого ауд.	96	96	96	96
Контактная работа	96	96	96	96
Сам. работа	48	48	48	48
Итого	144	144	144	144

Программу составил(и):

Препод., Никандрова О.Ф. \_\_\_\_\_

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03  
Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

составлена на основании учебного плана:

Специальность 54.05.03 Графика

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от \_\_\_\_\_ 2026 г. № \_\_\_\_

Срок действия программы: 2026-2032 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

\_\_\_\_\_

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целями практики по специальности 54.05.03 Графика специализации Художник анимации и компьютерной графики являются:
1.2	развитие творческих способностей, формирование у студентов общекультурных, профессиональных и профессионально-специализированных компетенций и навыков их реализации в своей профессиональной деятельности в соответствии с требованиями ФГОС ВО в области производства рекламной анимации и компьютерной графики.
1.3	Задачами производственной практики являются:
1.4	<input type="checkbox"/> Усиление выразительности анимационного произведения средствами сценарного моделирования и монтажа.
1.5	<input type="checkbox"/> Озвучивание анимационного произведения (рекламного ролика).
1.6	<input type="checkbox"/> Подготовка отчёта по практике.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б2.О
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Инфографика
2.1.2	Искусство комикса
2.1.3	Компьютерная графика
2.1.4	Модуль «Композиция»
2.1.5	Модуль «Графика»
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Инфографика
2.2.2	Модуль «Композиция»
2.2.3	Модуль «Графика»

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
<b>УК-3: Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.УК-3: Знает: основы теории лидерства; особенности организации команды; методы разработки командной стратегии и эффективного руководства коллективами; стили руководства коллективом;	В результате освоения практики обучающийся должен знать методы разработки стратегий командной работы
ИД-2.УК-3: Умеет: разрабатывать командную стратегию; формулировать цель и задачи членам команды; применять эффективные стили руководства командой;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь формулировать цели и задачи проекта, разрабатывать коллективную стратегию работы
ИД-3.УК-3: Владеет: навыками организации руководства и взаимодействия участников команды для достижения поставленной цели, использования оптимальных методов управления командой, анализа результатов работы коллектива;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками организации руководства командной работой в рамках проекта

<b>ОПК-6: Способен ориентироваться в проблематике современной государственной культурной политики Российской Федерации</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ОПК-6: Знает: стратегию, структуру и содержание современной культурной политики Российской Федерации;	В результате освоения практики обучающийся должен знать содержание культурной политики РФ
ИД-2.ОПК-6: Умеет: использовать в творческой деятельности концепцию и компоненты современной государственной культурной политики;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь учитывать направление культурной политики РФ в своей творческой работе
ИД-3.ОПК-6: Владеет: способностью ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть способностью ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации

<b>ПК-2: Способен наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики, разрабатывать и выполнять проекты художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, выполнять их оптимизацию на основе знаний технологии</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-2: Знает: историю и производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; технологии создания визуальных компьютерной графике; основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен знать производственные этапы создания визуальных эффектов и основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции в анимации и компьютерной графике,
ИД-2.ПК-2: Умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;
ИД-3.ПК-2: Владеет: программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером; инструментарий написания технической документации по разработанному визуальному эффекту в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

<b>ПК-3: Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики; разрабатывать образ и выполнять визуализацию движения анимационного персонажа с настройкой параметров компьютерной модели в соответствии со звуковым рядом, выбирать ключевые позы анимационного персонажа; заполнять экспозиционные листы</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-3: Знает: технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы компьютерной графики; принципы написания алгоритмов создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен знать технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы компьютерной графики; принципы написания алгоритмов создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
ИД-2.ПК-3: Умеет: использовать специализированное программное обеспечение для производства визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь использовать специализированное программное обеспечение для производства визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике
ИД-3.ПК-3: Владеет: программным обеспечением, используемым для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основными методами и алгоритмами визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть программным обеспечением, используемым для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ		
1.1	Введение. Цели и задачи практики. Возможно выполнение проекта от социальных заказчиков в рамках педагогического подхода «Обучение служением». /Пр/	6	2

1.2	Инструктаж по ознакомлению с требованиями охраны труда, техники безопасности, пожарной безопасности, с правилами внутреннего трудового распорядка. /Пр/	6	2
1.3	Ознакомление с графиком прохождения практики и индивидуальным заданием /Пр/	6	2
<b>Раздел 2. ИСПОЛНИТЕЛЬСКИЙ</b>			
2.1	Разработка графической концепции верстки альбома-презентации. Систематизация иллюстративного материала для альбома. Создание шаблона верстки для альбома-презентации в программе Adobe InDesign Подготовка к верстке иллюстративного материала. /Пр/	6	30
2.2	Создание и верстка текстов и сопровождающих иллюстраций. Проектирование обложки альбома-презентации.. /Пр/	6	25
2.3	Работа по производству речевого сопровождения рекламного ролика. Редактирование музыкального оформления рекламного ролика. Создание текста для речевого сопровождения рекламного ролика. Запись звуковой дорожки. Монтаж демонстрационного варианта, дикторской звуковой дорожки к видеоролику. /Пр/	6	25
2.4	Выполнение отчета по практике /Пр/	6	10
2.5	Разработка графической концепции верстки альбома-презентации. Систематизация иллюстративного материала для альбома. Создание шаблона верстки для альбома-презентации в программе Adobe InDesign Подготовка к верстке иллюстративного материала. /Ср/	6	20
2.6	Создание текста для речевого сопровождения рекламного ролика. Запись звуковой дорожки. Монтаж демонстрационного варианта, дикторской звуковой дорожки к видеоролику. /Ср/	6	20
2.7	Подготовка отчета по практике. /Ср/	6	8

### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

### 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

#### 6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="http://www.iprbooks.ru/30621.html">http://www.iprbooks.ru/30621.html</a>
Л.1.2	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	<a href="http://www.iprbooks.ru/76476.html">http://www.iprbooks.ru/76476.html</a>
Л.1.3	Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018	<a href="http://www.iprbooks.ru/105101.html">http://www.iprbooks.ru/105101.html</a>

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.4	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/30621.html">http://www.iprbooks.hop.ru/30621.html</a>
Л.1.5	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/102632.html">http://www.iprbooks.hop.ru/102632.html</a>
Л.1.6	Вагнер, В. И.	Компьютерная графика: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	<a href="https://www.iprbookshop.ru/102435.html">https://www.iprbookshop.ru/102435.html</a>
Л.1.7	Штейнбах, О. Л.	Компьютерная графика. Визуализация в программе Blender: учебное пособие для спо	Саратов: Профобразование, 2024	<a href="https://www.iprbookshop.ru/139032.html">https://www.iprbookshop.ru/139032.html</a>

1. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие [Текст] : научное издание / Р. Арнхейм. - М. : Архитектура -С, 2007. - 392 с. : ил.
2. Безрукова, Е. А. Шрифтовая графика : учебное наглядное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2017. — 130 с. — ISBN 978-5-8154-0407-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/76349.html>
3. Боев, В. Д. Компьютерное моделирование : учебное пособие / В. Д. Боев, Р. П. Сыпченко. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 517 с. — ISBN 978-5-4497-0888-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/146350.html>
4. Введение в научное изучение искусства [Текст : Электронный ресурс] : учебное пособие. Ч. 1 / СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия ; сост. С. М. Балугев. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2015. - 20 с on-line.
5. Ефремова, А. А. Основы технологии печатных процессов : учебно-методическое пособие / А. А. Ефремова, Р. М. Гарипов, А. Ю. Григорьев. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2018. — 152 с. — ISBN 978-5-7882-2580-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/100582.html>
6. Иттен, И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах [Текст] = Gestaltungs und Formenlehre: Mein Vorkurs am Bauhaus und später : научное издание / И. Иттен ; пер. Л. Монахова. - 6-е изд. - М. : Аронов, 2014. - 135 с. : ил.
7. Иттен, И. Искусство цвета [Текст] : учебное пособие / И. Иттен. - М. : Д. Аронов, 2000. - 96 С. : ил.
8. Поротникова, С. А. Уроки практической работы в графическом пакете AutoCAD : учебное пособие для СПО / С. А. Поротникова, Т. В. Мещанинова. — 3-е изд. — Саратов, Екатеринбург : Профобразование, Уральский федеральный университет, 2024. — 99 с. — ISBN 978-5-4488-0496-0, 978-5-7996-2887-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/139634.html>
9. Проектирование в графическом дизайне : сборник описаний практических работ по специальности 070601 «Дизайн», специализации «Графический дизайн», квалификации «Дизайнер (графический дизайн)» / составители И. В. Пашкова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2011. — 56 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/22066.html>
10. Раушенбах, Б. В. Геометрия картины и зрительное восприятие. [Текст] : учебное пособие / Б. В. Раушенбах. - СПб. : Азбука-классика ; М. : Аграф, 20022012. - 320 с. : ил. ; 236 с. : ил. + 8 л. цв. ил.
11. Устин, В. Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве : учебное пособие / В. Б. Устин. - М. : Астрель, 2007. - 139 с. : ил
12. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2019. — 300 с. — ISBN 978-985-503-987-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/100360.html>
13. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.2 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 88 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1938-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118381.html>

### 6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Photoshop
6.3.1.3	Illustrator
6.3.1.4	3ds Max
6.3.1.5	Adobe After Effects
6.3.1.6	Adobe InDesign
6.3.1.7	Adobe Premiere Pro
6.3.1.8	Лаборатория Касперского

### 6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&amp;view=irbis&amp;Itemid=108">http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&amp;view=irbis&amp;Itemid=108</a>
6.3.2.2	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru">http://www.iprbookshop.ru</a>

### 7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-207	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

Место проведения практики :	Практика проводится в учебно-производственных и творческих мастерских кафедр, структурных подразделениях СПГХПА им. А.Л.Штиглица. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.	Пр	
Место проведения практики :	Практика проводится в на производственных предприятиях, в творческих, образовательных и иных организациях согласно договору о практической подготовке между организацией и СПГХПА им. А.Л.Штиглица. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.	Пр	

#### 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Результаты прохождения практики оцениваются на промежуточной аттестации. По результатам практики обучающийся составляет письменный отчет с приложениями в виде рекламного ролика

Отчет по практике должен отражать содержание этапов практики и выполнения практических заданий . Объем отчета – 5-10 страниц.

Структура отчета:

Титульный лист

Задание - график прохождения практики и индивидуальное задание обучающегося

Введение

Основная часть

Заключение

Список использованных источников

Приложения

Отзыв руководителя от СПГХПА им. А.Л. Штиглица

Отзыв руководителя от предприятия (для производственной практики)

#### МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ПРАКТИКИ

Комплект заданий в рамках практики: выполняется одно задание. Изменениям подлежат только темы заданий, что не влечёт за собой корректировки цели и задач практики, не ведет к изменению объема и сложности выполняемых работ.

Точно обозначить тему практики проблематично, так как она будет формулироваться сторонней организацией, где будет проходить практику обучающийся. Со стороны педагога представляется обязательным регулировать объем, сложность и направление работы, планируемые в период практики.

Программа дисциплины построена по принципу глубокого погружения в профессиональную, творческую среду.

Слагаемые, определяющие получение положительного результата по производственной практике следующие:

- наличие положительного отзыва предприятия о прохождении практики;
- положительная оценка кафедры по результатам аттестации;
- выход на тему будущей выпускной квалификационной работы.

Критерии оценки результатов работы на практике:

- высокая сложность, выполненных работ (содержательная, художественно-образная, исполнительская);
- достаточный объём, выполненных работ;

- креативность, актуальность, новизна;
- соответствие отчета и документации предъявляемым требованиям.

Отчет оформляется в соответствии с Межгосударственным стандартом ГОСТ 7.32-2017. При составлении Отчета по производственной практике следует придерживаться требованиям данного стандарта.

Технические требования к оформлению Отчета по практике:

1. Текст содержательной части отчета по научно-исследовательской работе должен быть выполнен с использованием компьютера и принтера на одной стороне листа белой бумаги формата А4 (210 x 297 мм), ориентация книжная. Цвет шрифта должен быть черным. Текст отчета следует печатать в текстовом редакторе Microsoft Word, соблюдая следующие размеры полей: правое – 15 мм, левое – 30 мм, верхнее и нижнее – 20 мм; шрифт Times New Roman, кегль – 14, межстрочный интервал 1,5. Абзацный отступ (красная строка) – 1,25 см. Выравнивание по обеим сторонам листа, но при этом в тексте не должно быть разрывов. Все страницы должны быть пронумерованы внизу, кроме Титульного листа и Графика прохождения практики, который готовится отдельно.
2. Рисунки (иллюстративный, изобразительный материал), собранные в Приложении, печатаются в цвете с разрешением 300 dpi, на более плотной и гладкой бумаге
3. Обложка может быть оформлена в стилистике и в цвете по выбору студента, но обязательно содержать слова: Отчет по производственной практике студента (Фамилия И.О.), группа АКГ-51, 20...год.
4. Переплет: все листы отчета должны быть переплетены на пружинку.
5. Вывод на печать желательно сделать из файла pdf, чтобы не было сдвигов текста и замены шрифта.
6. Файл созданного студентом анимационного произведения (в формате MPG4, и др.) должен быть подписан фамилией студента и сдан на кафедру вместе с Отчетом по практике.

Текст отчета должен быть логично структурирован и понятен. Отчет строится так чтобы каждая часть начиналась с новой страницы (Введение, Часть I, 1.1., 1.1.1., 1.1.2., 1.2..., Часть II, 2.1., 2.1.1, 2.1.2... Заключение, Список использованных источников, Приложение); в тексте не должно быть лишних разрывов и пробелов.

1. Оглавление отражает структуру всего отчета (оглавление оформляется когда весь текст отчета написан) и указаны номера страниц.
2. Содержание:
  - А. Введение (актуальность работы, актуальность данного заказа; описание предприятия на котором проходила практика – местонахождение, структура, направленность деятельности предприятия).
  - Б. Часть I - историческая справка, анализ аналогов (3-4 аналога, их технические и художественные достоинства, а также недостатки), выводы;
  - В. Часть II – описание поэтапного хода работы в соответствии с полученным от предприятия Техническим заданием (цели и задачи работы; художественный замысел и его реализация – сценарное моделирование, раскадровка, обоснование выбора колористического решения и шрифта; разработка персонажей, текстур, фонов и пр.; технологические характеристики — какие компьютерные программы использовались, на каком этапе и для каких целей).
 Каждая часть отчета должна иметь название; логически по смыслу разделена на пункты и подпункты (если требуется), которые должны быть пронумерованы и выделены жирным начертанием шрифта.
  - Г. Заключение содержит описание того, что было сделано в итоге (кратко и понятно не более одной страницы).
3. Список использованных источников: библиографические ссылки даются в соответствии с ГОСТ 7.32—2017 Список источников составляется по алфавиту, иностранные источники даются в конце списка, также по алфавиту. Текст отчета должен быть оригинальным, поэтому цитаты оформляются в соответствии с правилами цитирования: прямая цитата в тексте оформляется в кавычки «», если внутри цитаты находится закавыченное слово, употребляются кавычки в кавычках: «"»». Ссылки на использованные источники приводятся в тексте после цитаты в квадратных скобках с указанием порядкового номера источника цитирования и страницы, например: [10. с. 81] в соответствии со Списком использованных источников. Под одним номером допустимо указывать только один источник. При составлении Списка использованных источников следует придерживаться ГОСТ 7.05.2008 «Библиографическая ссылка. Общие требования и правила составления». или ГОСТ 7.82—2001 «Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Библиографическая запись. Библиографическое описание электронных ресурсов. Общие требования и правила составления»

Объектами составления библиографической ссылки также являются электронные ресурсы. После электронного адреса в круглых скобках приводят сведения о дате обращения к электронному сетевому ресурсу: после слов «дата обращения» указывают число, месяц и год. Если рисунок (для анализа аналогов и пр.) взят из Интернета, в Списке использованных источников необходимо дать ссылку на него.

4. Проверка текста на объем заимствования. По окончании работы необходимо проверить текст Отчета в открытых базах ВКР в <https://www.antiplagiat.ru/> - зарегистрироваться, загрузить текст и сохранить отчет в виде принт-скрина, который должен быть распечатан и приложен к Отчету (допускается 40% заимствования).
5. Приложение должно содержать рисунки (изобразительный материал, принт-скрины, фотографии, скетчи и пр.). Все рисунки располагаются под номерами, имеют наименования; на них должны быть даны ссылки в тексте, в круглых скобках, например: (Рис. 1). Приложение может содержать Словарь терминов, используемых в тексте.

Виды самостоятельной работы студентов:

- Создание архива иллюстративных материалов по программе научно-производственной практики.
- Создание и редактирование текстов для отчета по научно-производственной практике.
- Дизайн и верстка отчетного альбома по научно-производственной практике.
- Подготовка к вёрстке иллюстративного материала.
- Реализация технологических циклов этапов производства звуковой дорожки для рекламного ролика.

Реализация технологических циклов по монтажу звукового сопровождения в анимационное рекламное произведение. Работа с источниками (литература, Интернет) для выполнения заданий в соответствии с программой научно-производственной практики (см. Раздел 9, пункты 1-5).

Разработка проектов включает педагогический подход «Обучение служением» для социальных заказчиков, некоммерческих организаций (НКО), учреждений социальной сферы, в сфере поддержки и сопровождения социально незащищённых граждан, средств реабилитации для лиц с инвалидностью, в т. ч. разработка информацион-ных кампаний, социальной рекла-мы для НКО, социальных пред-приятий, учреждений социальной сферы и других.

Тематика может быть получена с использованием:

Платформы ДОБРО.РФ, на сайте <https://авц.рф/regional>;

Региональных органов власти и органов местного самоуправления, государственных и муниципальных учреждений, социальных предприятий, компаний, реализующих программы корпоративной социальной ответственности;

Информационных рассылок административных органов власти Санкт-Петербурга и Ленинградской области, комитетов по сохранению культурного наследия;

Сайта Фонда президентских грантов ([президентскиегранты.рф/public/ application/cards](http://президентскиегранты.рф/public/application/cards));

Централизованных баз данных и каталогов (единая информационная система ДОБРО.РФ, [today.sberbankvmeste.ru](http://today.sberbankvmeste.ru), [dobro.mail.ru](mailto:dobro.mail.ru), [so-nko.ru](http://so-nko.ru));

Региональных ресурсных центров НКО, ресурсных центров добровольчества:

Данных о действующих социальных предприятиях ([ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended](http://ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended) )

Каталога социальных предприятий ([soindex.ru](http://soindex.ru));

Центров инноваций в социальной сфере;

Региональных отделений «Опоры России» и других социальных партнеров.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ  
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

## Производственная практика, творческая рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.05.03\_AKG\_2026.plx  
Специальность 54.05.03 Графика

Квалификация **Художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **5 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 180 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 60

контактная работа во время  
промежуточной аттестации (ИКР) 0

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	120	120	120	120
В том числе в форме практ.подготовки	120	120	120	120
Итого ауд.	120	120	120	120
Контактная работа	120	120	120	120
Сам. работа	60	60	60	60
Итого	180	180	180	180

Программу составил(и):

Преод., Петрухина О.В. \_\_\_\_\_

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03  
Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

составлена на основании учебного плана:

Специальность 54.05.03 Графика

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от \_\_\_\_\_ 2026 г. № \_\_\_\_

Срок действия программы: 2026-2032 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

\_\_\_\_\_

<b>1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
1.1	Целями практики по специальности 54.05.03 Графика специализации Художник анимации и компьютерной графики являются:
1.2	развитие творческих способностей, закрепление и углубление теоретической подготовки обучающегося, приобретение и формирование у студентов общекультурных, профессиональных и профессионально-специализированных компетенций и навыков их реализации в творческой деятельности
1.3	
1.4	Задачами производственной практики являются:
1.5	Задачами творческой практики являются:
1.6	- развить способность интегрироваться в современном обществе, иметь нацеленность на его совершенствование на принципах гуманизма и демократии; научиться общаться с заказчиком
1.7	- научиться создавать на высоком художественном уровне авторские произведения в области профессиональной деятельности
1.8	- развитие умения на профессиональном уровне создавать авторские произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики
1.9	- развитие способности формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею и план его практического воплощения
1.10	- развитие способности работать с современными компьютерными технологиями и программами в области мультипликации, анимации и компьютерной графики
1.11	- узнать о традиционных и инновационных подходах к процессу профессионального обучения и воспитания художника-мультипликатора, художника анимации и компьютерной графики

<b>2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ</b>	
Цикл (раздел) ОП:	Б2.О
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Искусство комикса
2.1.2	Компьютерная графика
2.1.3	Модуль «Композиция»
2.1.4	Модуль «Графика»
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Технологии цифровой живописи
2.2.2	Модуль «Графика»
2.2.3	Модуль «Композиция»
2.2.4	Специальный рисунок
2.2.5	Специальная живопись

<b>3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ</b>	
<b>УК-1: Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.УК-1: Знает: методы критического анализа проблемной ситуации как системы, выявляя ее составляющие и связи между ними;	В результате освоения практики обучающийся должен знать методы анализа продпроектной ситуации
ИД-2.УК-1: Умеет: применять методы системного подхода и критического анализа проблемной ситуации, формулировать задачи для решения проблемных ситуаций;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь формулировать задачи на основе анализа технического задания к дизайн-проекту или творческому заказу
ИД-3.УК-1: Владеет: навыками разработки и аргументации стратегии действий, обеспечивающих решения проблемных ситуаций на основе системного подхода;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками разработки плана действий по выполнению творческой задачи

<b>УК-5: Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.УК-5: Знает: характеристику различных мировых культур; принципы эффективного межкультурного взаимодействия;	В результате освоения практики обучающийся должен знать историю мировой культуры и дизайна

ИД-2.УК-5: Умеет: проводить анализ разнообразия культур в процессе межкультурного взаимодействия и учитывать его в процессе профессиональной коммуникации;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь учитывать принципы межкультурного взаимодействия в процессе профессиональной деятельности
ИД-3.УК-5: Владеет: методами и навыками эффективного межкультурного взаимодействия;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть методами и навыками эффективного межкультурного взаимодействия в профессиональной деятельности

**ОПК-2: Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения**

<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ОПК-2: Знает: этапы процесса формирования художественного образа;	В результате освоения практики обучающийся должен знать этапы формирования анимационного образа
ИД-2.ОПК-2: Умеет: создавать на высоком художественном уровне авторские произведения, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь создавать авторские произведения в области анимации и компьютерной графики
ИД-3.ОПК-2: Владеет: способностью создавать авторские произведения искусства и прогнозировать их последующее бытование в социальной среде;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть создавать авторские произведения искусства

**ОПК-5: Способен свободно ориентироваться в культурно-исторических контекстах развития стилей и направлений в изобразительных и иных искусствах**

<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ОПК-5: Знает: стилистику и направления изобразительного искусства;	В результате освоения практики обучающийся должен знать стили и направления в области живописи, графики, дизайна, анимации
ИД-2.ОПК-5: Умеет: выявлять и анализировать культурно-исторический контекст при характеристике истории и теории изобразительного искусства;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь охарактеризовать произведения изобразительного искусства и дизайна с учетом исторического контекста
ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью свободно ориентироваться в развитии различных стилей и направлений изобразительного и иных искусств с учетом соответствующей культурно-исторической составляющей;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками анализа различных стилей и направлений изобразительного искусства, дизайна, анимации и компьютерной графики

**ПК-1: Способен через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление реализовывать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств**

<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-1: Знает: особенности визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации; принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены для визуализации характерного движения; принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене; принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;	В результате освоения практики обучающийся должен знать особенности визуализации, этапы рабочего процесса, принципы визуализации характерного движения персонажей
ИД-2.ПК-1: Умеет: использовать инструменты управления анимационным персонажем; применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике; разбирать действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу, разработать и зарисовать ключевые позы анимационного персонажа;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь использовать инструменты управления анимационным персонажем; применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике; разбирать действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу, разработать и зарисовать ключевые позы анимационного персонажа

ИД-3.ПК-1: Владеет: технологиями рисованной анимации, навыком выполнять расстановку ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу, выполнять визуализацию проекта эффекта (рендера) посредством использования специализированного программного обеспечения; сборку и реализацию элементов визуального эффекта в графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть технологиями рисованной анимации визуализации проекта посредством использования специализированного программного обеспечения
---	--

<b>ПК-2: Способен наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики, разрабатывать и выполнять проекты художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, выполнять их оптимизацию на основе знаний технологии</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-2: Знает: историю и производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; технологии создания визуальных компьютерной графике; основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен знать технологии создания визуальных компьютерной графике
ИД-2.ПК-2: Умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
ИД-3.ПК-2: Владеет: программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером; инструментарий написания технической документации по разработанному визуальному эффекту в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	<b>Раздел 1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ</b>		
1.1	Введение. Цели и задачи практики /Пр/	8	2
1.2	Инструктаж по ознакомлению с требованиями охраны труда, техники безопасности, пожарной безопасности, с правилами внутреннего трудового распорядка. /Пр/	8	2
	<b>Раздел 2. ТВОРЧЕСКИЙ</b>		
2.1	Творческий этап прохождения практики. Содержание работы определяется заданием на создание творческого произведения. Ставится задача максимального погружения студента в решение практических профессиональных задач. /Пр/	8	100
2.2	Сбор материала для портфолио, разработка мультимедиа сопровождения, подготовка фотоматериалов /Ср/	8	30
	<b>Раздел 3. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ</b>		
3.1	Заключительный отчетный этап прохождения практики. Просмотр отчётных материалов по практике. Обсуждение результатов, выявление ошибок содержательного, технического и художественно-образного плана. Подготовка материалов отчёта к аттестации. Анализ и оценка результатов работы в отчетный период. /Пр/	8	16
3.2	Подготовка отчета по практике /Ср/	8	30

**5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

Представлен в Приложении 1

**6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)****6.1. Рекомендуемая литература**

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/30621.html">http://www.iprbooks.hop.ru/30621.html</a>
Л.1.2	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/30621.html">http://www.iprbooks.hop.ru/30621.html</a>
Л.1.3	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/76476.html">http://www.iprbooks.hop.ru/76476.html</a>
Л.1.4	Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/105101.html">http://www.iprbooks.hop.ru/105101.html</a>
Л.1.5	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="https://www.iprbookshop.ru/30621.html">https://www.iprbookshop.ru/30621.html</a>
Л.1.6	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	<a href="https://www.iprbookshop.ru/76476.html">https://www.iprbookshop.ru/76476.html</a>

1. Adobe Flash CS3 Professional: официальный учебный курс : учебное пособие. - М. : Триумф, 2008. - 288 с. эл. опт. диск (CD-ROM). - (Официальный учебный курс).
2. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2021. — 237 с. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108004.html>
3. Аббасов, И. Б. Основы трехмерного моделирования в 3ds Max 2018 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 3-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 186 с. — ISBN 978-5-4488-0041-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145919.html>
4. Иттен, И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах [Текст] = Gestaltungs und Formenlehre: Mein Vorkurs am Bauhaus und später : научное издание / И. Иттен ; пер. Л. Монахова. - 6-е изд. - М. : Аронов, 2014. - 135 с. : ил.
5. Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация / М. Н. Капранова. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2021. — 96 с. — ISBN 978-5-91359-082-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/141900.html>
6. Макарова Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Макарова Т.В.— Электрон. текстовые данные.— Омск: Омский государственный технический университет, 2015.— 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58090.html>
7. Макарова, К. В. Программа спец-курса «Книжная графика» / К. В. Макарова, А. М. Прокофьев. — Москва : Прометей, 2012. — 24 с. — ISBN 978-5-7042-2296-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/58184.html>
8. Молочков, В. П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 : учебное пособие / В. П. Молочков. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 261 с. — ISBN 978-5-4497-2425-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133964.html>
9. Муртазина, С. А. История графического дизайна и рекламы : учебное пособие / С. А. Муртазина, В. В. Хамматова. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013. — 124 с. — ISBN 978-5-7882-1397-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/61972.html>
10. Образцы графического дизайна [Текст] : альбом / А. Снопков. - М. : Контакт-Культура, 2005. - 336 с. : цв.ил.
11. Организация и проведение практик по направлению 44.04.01 – Педагогическое образование : учебно-методическое пособие / И. Ф. Игропуло, Ю. В. Сорокопуд, Н. Ю. Тараненко, В. К. Шаповалов. — Ставрополь : Северо-Кавказский федеральный университет, 2016. — 170 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/66074.html>
12. Орлов, И. И. Шрифты, шрифтовые композиции, буквенный орнамент : учебно-методическое пособие / И. И. Орлов. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012. — 78 с. — ISBN 978-5-88247-533-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/74419.html>
13. Павлова, Н. А. Шрифт: учебно-методическое пособие для направления подготовки 54.03.01 Дизайн ("Графический дизайн", бакалавр); специальность 54.05.03 Графика ("Искусство графики и плаката", "Художник анимации и компьютерной графики", специалист") [Текст : Электронный ресурс] : учебно-методический комплекс / Н. А. Павлова ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица; Кафедра графического дизайна. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2019. - 63 с. : ил. + 1 on-line.
14. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя [Текст] : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил. - ISBN 5-94237-019-2 Рудер, Э. Типографика. - М.: Книга,1982.
15. Трошина, Г. В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие / Г. В. Трошина. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 99 с. — ISBN 978-5-7782-1507-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/45048.html>
16. Хеллер, С. Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века : научное издание / С. Хеллер, С. Чваст. - М. : Студия Артемия Лебедева, 2015. - 320 с. : ил.
17. Чихольд, Я. Облик книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике [Текст] : научное издание / Я. Чихольд. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Издательство студии Артемия Лебедева, 2009. - 228 с. - ISBN 978-5-98062-021-9
18. Шестакова, Л. Г. Организация учебных и производственных практик обучающихся в магистратуре : учебно-методическое пособие / Л. Г. Шестакова, Т. А. Безусова. — Соликамск : Соликамский государственный педагогический институт (филиал) ФГБОУ ВО «Пермский государственный национальный исследовательский университет», 2020. — 112 с. — ISBN 978-5-91252-116-4.. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/94110.html>

### 6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Photoshop
6.3.1.3	Illustrator

6.3.1.4	3ds Max		
6.3.1.5	Maya		
6.3.1.6	Adobe After Effects		
6.3.1.7	Adobe InDesign		
6.3.1.8	Adobe Premiere Pro		
6.3.1.9	Maxon Cinema 4D		
6.3.1.10	Лаборатория Касперского		
<b>6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем</b>			
6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru">http://www.iprbookshop.ru</a>		
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штигица [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&amp;view=irbis&amp;Itemid=108">http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&amp;view=irbis&amp;Itemid=108</a>		
<b>7. МТО (оборудование и технические средства обучения)</b>			
Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты
Место проведения практики :	Практика проводится в учебно-производственных и творческих мастерских кафедр, структурных подразделениях СПГХПА им. А.Л.Штигица. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.	Пр	

## 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Результаты прохождения практики и форма отчетности

Результаты прохождения практики оцениваются на промежуточной аттестации. По результатам практики обучающийся составляет письменный отчет с приложениями в виде портфолио творческих работ и сдачи проекта на электронном носителе (диске).

Отчет по практике должен отражать содержание этапов практики и выполнения практических заданий . Объем отчета – 5-10 страниц.

Структура отчета:

Титульный лист

Задание - график прохождения практики и индивидуальное задание обучающегося

Введение

Основная часть

Заключение

Список использованных источников

Приложения

Отзыв руководителя от СПГХПА им. А.Л. Штигица

Отзыв руководителя от предприятия (для производственной практики)

### МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ПРАКТИКИ

Портфолио — важная часть профессиональной деятельности, элемент самопрезентации, индивидуального бренда, так важного на арт-рынке в настоящее время. Портфолио, создаваемое в рамках практики, представляется в двух форматах – альбом (бумажный носитель) и презентация (ролик). Функция такого продукта – рассказ о художественном творчестве. В мультимедийном портфолио могут быть использованы разнообразные способы подачи информации: фоторепродукции работ и фрагментов работ, фотографии с выставок и рабочих моментов и другие фотоматериалы; видео с демонстрацией процесса работы; анимационный ролик, в котором собраны фрагменты анимационных произведений (Showreel) и пр. Для усиления эффекта может быть использовано звуковое сопровождение, эффекты анимации при переходе с экрана на экран и пр. Умение создавать свое портфолио сегодня актуально для школьников, абитуриентов, студентов и молодых специалистов.

Задача: создать портфолио своих работ, созданных за 7-8 семестры по основным профессиональным дисциплинам – композиция, шрифт, типографика

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

\_\_\_\_\_ И.С. Голикова

05.03.2026 г.

## Производственная практика

### рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.05.03\_AKG\_2026.plx  
 Специальность 54.05.03 Графика

Квалификация **Художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **6 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 216 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 72

контактная работа во время  
 промежуточной аттестации (ИКР) 0

#### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	10 (5.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	144	144	144	144
В том числе в форме практ.подготовки	144	144	144	144
Итого ауд.	144	144	144	144
Контактная работа	144	144	144	144
Сам. работа	72	72	72	72
Итого	216	216	216	216

Программу составил(и):

Преод., Голубева Е.Я. \_\_\_\_\_

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03  
Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

составлена на основании учебного плана:

Специальность 54.05.03 Графика

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от \_\_\_\_\_ 2026 г. № \_\_\_\_

Срок действия программы: 2026-2032 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

\_\_\_\_\_

<b>1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
1.1	Целями практики по специальности 54.05.03 «Графика, специализации «Художник анимации и компьютерной графики»» являются:
1.2	- закрепление углубление и систематизация накопленных в процессе обучения знаний умений и навыков в условиях реальной производственной деятельности на базе профильных предприятий организаций или в процессе работы над социально значимым проектом, имеющим практическое значение и фактическую возможность реализации;
1.3	- приобретение навыков самостоятельной работы, или работы в коллективе, ответственного отношения к профессиональной деятельности, развития стремления к самосовершенствованию и профессиональному росту.
1.4	
1.5	Задачами практики являются:
1.6	
1.7	- интеграция в современном профессиональное сообщество, приобретение опыта работы в творческом коллективе с другими с авторами и исполнителями в процессе создания художественного произведения;
1.8	- умение организовать свой труд на научной основе, используя самые современные методы, технологии и технику;
1.9	- закрепление знаний, навыков и умений, полученных в процессе обучения в Академии.
1.10	- подготовка к выполнению выпускной квалификационной работы;
1.11	- закрепление и корректировка своих профессиональных интересов.

<b>2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ</b>	
Цикл (раздел) ОП:	Б2.О
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Искусство комикса
2.1.2	Компьютерная графика
2.1.3	Технологии цифровой живописи
2.1.4	Композиция. Рекламная анимация
2.1.5	Модуль «Компьютерные технологии»
2.1.6	Общий курс композиции
2.1.7	Программы вёрстки
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Производственная практика, преддипломная
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.3	Модуль «Композиция»

<b>3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ</b>	
<b>УК-2: Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.УК-2: Знает: требования действующего законодательства и нормативных актов по проектированию; последовательность этапов разработки, реализации и контроля качества проекта;	В результате освоения практики обучающийся должен знать этапы и нормативные акты, регламентирующие порядок реализации и контроль качества проекта
ИД-2.УК-2: Умеет: учитывать приоритетность требований к проекту, подготавливать функциональные, объемно-пространственные, архитектурно-художественные, конструктивные и технологические обоснования; разрабатывать, обосновывать, согласовывать и реализовывать разделы проекта;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь разрабатывать, обосновывать, согласовывать и реализовывать разделы проекта
ИД-3.УК-2: Владеет: навыками разработки, управления и оценки эффективности реализации проекта на всех этапах жизненного цикла;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками разработки, управления и оценки эффективности реализации проекта

<b>УК-10: Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>

ИД-1.УК-10: Знает: основные законы и закономерности функционирования экономики в различных областях жизнедеятельности; основы экономической теории, необходимые для решения профессиональных и социальных задач;	В результате освоения практики обучающийся должен знать необходимые для решения профессиональных задач основы экономических знаний
ИД-2.УК-10: Умеет: применять экономические знания при выполнении практических задач; принимать обоснованные финансовые решения в различных областях жизнедеятельности;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь учитывать особенности функционирования экономики при решении профессиональных задач
ИД-3.УК-10: Владеет: навыками использования экономической теории при решении различных финансовых задач;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками использования основ экономической теории при решении различных профессиональных задач

**ОПК-7: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности**

<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ОПК-7: Знает: принципы работы современных информационных технологий;	В результате освоения практики обучающийся должен знать принципы использования современных информационных технологий в разработке дизайн-проекта
ИД-2.ОПК-7: Умеет: применять информационные технологии для решения задач как в учебных целях, так и в профессиональной деятельности; анализировать и оценивать свои знания с учетом изменяющейся обстановки, приобретать новые знания и навыки с помощью современных информационных технологий, организовывать свой труд на основе достижений в области информационных технологий;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь использовать современные информационные технологии в профессиональной деятельности
ИД-3.ОПК-7: Владеет: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности и проектные предложения с применением информационно-коммуникативных технологий;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками применения современных информационных технологии в профессиональной деятельности

**ПК-2: Способен наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики, разрабатывать и выполнять проекты художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, выполнять их оптимизацию на основе знаний технологии**

<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-2: Знает: историю и производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; технологии создания визуальных компьютерной графике; основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен знать особенности и этапы выполнения дизайн-проекта с учетом технологических особенностей трехмерного моделирования и компьютерной графики
ИД-2.ПК-2: Умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь разрабатывать этапы проектного задания и порядок выполнения отдельных видов работ с использованием необходимого программного обеспечения
ИД-3.ПК-2: Владеет: программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером; инструментарий написания технической документации по разработанному визуальному эффекту в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыком планирования этапов дизайн-проекта, профессиональной терминологией в области анимационного кино и компьютерной графики

<b>ПК-3: Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики; разрабатывать образ и выполнять визуализацию движения анимационного персонажа с настройкой параметров компьютерной модели в соответствии со звуковым рядом, выбирать ключевые позы анимационного персонажа; заполнять экспозиционные листы</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-3: Знает: технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы компьютерной графики; принципы написания алгоритмов создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен знать технологии компьютерной графики, способы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
ИД-2.ПК-3: Умеет: использовать специализированное программное обеспечение для производства визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь применять компьютерное программное обеспечение для реализации проекта анимационного кино и компьютерной графики
ИД-3.ПК-3: Владеет: программным обеспечением, используемым для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основными методами и алгоритмами визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть компьютерным программным обеспечением для создания визуальных эффектов, симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	<b>Раздел 1. Подготовительный</b>		
1.1	Введение. Цели и задачи практики. Выполнение проекта от социальных заказчиков в рамках педагогического подхода «Обучение служением». /Пр/	10	2
1.2	Инструктаж по ознакомлению с требованиями охраны труда, техники безопасности, пожарной безопасности, с правилами внутреннего трудового распорядка. /Пр/	10	2
1.3	Ознакомление с графиком прохождения практики и индивидуальным заданием /Пр/	10	2
	<b>Раздел 2. Анализ организация работы с заказчиком на предприятии</b>		
2.1	Знакомство с историей и организационной структурой предприятия /Пр/	10	12
2.2	Виды проектируемой продукции. Требования к изделию в зависимости от назначения. Соответствие ассортимента тенденциям в области дизайна рекламы /Пр/	10	12
2.3	Виды проектируемой продукции. Требования к изделию в зависимости от назначения. Соответствие ассортимента тенденциям в области дизайна рекламы /Пр/	10	12
2.4	Организация рабочего места дизайнера /Пр/	10	10
2.5	Этапы проектирования изделий в области дизайна рекламы /Пр/	10	19
2.6	Формы и методы сбыта продукции, оценка ее конкурентоспособности, организация рекламы. Анализ ассортимента изделий предприятия с точки зрения конкурентоспособности /Ср/	10	20
	<b>Раздел 3. Выполнение дизайнерской индивидуальной проектной работы на предприятии</b>		
3.1	Этапы разработки авторского проекта /Пр/	10	20
3.2	Эскизная проработка проекта /Пр/	10	20
3.3	Чистовая проработка проекта /Пр/	10	20
3.4	Подготовка отчета по практике /Пр/	10	13
3.5	Разработка проекта по этапам. /Ср/	10	32
3.6	Подготовка отчета по практике /Ср/	10	20

**5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

Представлен в Приложении 1

**6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)****6.1. Рекомендуемая литература**

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/30621.html">http://www.iprbooks.hop.ru/30621.html</a>
Л.1.2	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/30621.html">http://www.iprbooks.hop.ru/30621.html</a>
Л.1.3	Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/105101.html">http://www.iprbooks.hop.ru/105101.html</a>
Л.1.4	Барциц, Р. Ч.	Графическая композиция в системе высшего художественного образования. Вопросы теории и практики: учебное пособие	Москва: Московский педагогический государственный университет, 2017	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/79060.html">http://www.iprbooks.hop.ru/79060.html</a>
Л.1.5	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/76476.html">http://www.iprbooks.hop.ru/76476.html</a>
Л.1.6	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/102632.html">http://www.iprbooks.hop.ru/102632.html</a>
Л.1.7	Ваншина, Е. А., Егорова, М. А., Павлов, С. И., Семагина, Ю. В.	Компьютерная графика: учебно-методическое пособие	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2016	<a href="https://www.iprbookshop.ru/61891.html">https://www.iprbookshop.ru/61891.html</a>
Л.1.8	Криулина, А. А.	Эргодизайн образовательного пространства (Размышления психолога)	Москва: ПЕР СЭ, 2003	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/7456.html">http://www.iprbooks.hop.ru/7456.html</a>

1. Adobe Flash CS3 Professional: официальный учебный курс : учебное пособие. - М. : Триумф, 2008. - 288 с. эл. опт. диск (CD-ROM). - (Официальный учебный курс).
2. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2021. — 237 с. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108004.html>
3. Аббасов, И. Б. Основы трехмерного моделирования в 3ds Max 2018 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 3-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 186 с. — ISBN 978-5-4488-0041-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145919.html>
4. Иттен, И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах [Текст] = Gestaltungs und Formenlehre: Mein Vorkurs am Bauhaus und später : научное издание / И. Иттен ; пер. Л. Монахова. - 6-е изд. - М. : Аронов, 2014. - 135 с. : ил.
5. Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация / М. Н. Капранова. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2021. — 96 с. — ISBN 978-5-91359-082-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/141900.html>
6. Макарова Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Макарова Т.В.— Электрон. текстовые данные.— Омск: Омский государственный технический университет, 2015.— 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58090.html>
7. Макарова, К. В. Программа спец-курса «Книжная графика» / К. В. Макарова, А. М. Прокофьев. — Москва : Прометей, 2012. — 24 с. — ISBN 978-5-7042-2296-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/58184.html>
8. Молочков, В. П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 : учебное пособие / В. П. Молочков. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 261 с. — ISBN 978-5-4497-2425-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133964.html>
9. Муртазина, С. А. История графического дизайна и рекламы : учебное пособие / С. А. Муртазина, В. В. Хамматова. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013. — 124 с. — ISBN 978-5-7882-1397-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/61972.html>
10. Образцы графического дизайна [Текст] : альбом / А. Снопков. - М. : Контакт-Культура, 2005. - 336 с. : цв.ил.
11. Организация и проведение практик по направлению 44.04.01 – Педагогическое образование : учебно-методическое пособие / И. Ф. Игропуло, Ю. В. Сорокопуд, Н. Ю. Тараненко, В. К. Шаповалов. — Ставрополь : Северо-Кавказский федеральный университет, 2016. — 170 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/66074.html>
12. Орлов, И. И. Шрифты, шрифтовые композиции, буквенный орнамент : учебно-методическое пособие / И. И. Орлов. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012. — 78 с. — ISBN 978-5-88247-533-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/74419.html>
13. Павлова, Н. А. Шрифт: учебно-методическое пособие для направления подготовки 54.03.01 Дизайн ("Графический дизайн", бакалавр); специальность 54.05.03 Графика ("Искусство графики и плаката", "Художник анимации и компьютерной графики", специалист") [Текст : Электронный ресурс] : учебно-методический комплекс / Н. А. Павлова ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица; Кафедра графического дизайна. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2019. - 63 с. : ил. + 1 on-line.
14. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя [Текст] : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил. - ISBN 5-94237-019-2 Рудер, Э. Типографика. - М.: Книга,1982.
15. Трошина, Г. В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие / Г. В. Трошина. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 99 с. — ISBN 978-5-7782-1507-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/45048.html>
16. Хеллер, С. Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века : научное издание / С. Хеллер, С. Чваст. - М. : Студия Артемия Лебедева, 2015. - 320 с. : ил.
17. Чихольд, Я. Облик книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике [Текст] : научное издание / Я. Чихольд. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Издательство студии Артемия Лебедева, 2009. - 228 с. - ISBN 978-5-98062-021-9
18. Шестакова, Л. Г. Организация учебных и производственных практик обучающихся в магистратуре : учебно-методическое пособие / Л. Г. Шестакова, Т. А. Безусова. — Соликамск : Соликамский государственный педагогический институт (филиал) ФГБОУ ВО «Пермский государственный национальный исследовательский университет», 2020. — 112 с. — ISBN 978-5-91252-116-4.. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/94110.html>

### 6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Photoshop

6.3.1.3	Illustrator		
6.3.1.4	3ds Max		
6.3.1.5	Adobe After Effects		
6.3.1.6	Maxon Cinema 4D		
6.3.1.7	Лаборатория Касперского		
<b>6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем</b>			
6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru">http://www.iprbookshop.ru</a>		
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&amp;view=irbis&amp;Itemid=108">http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&amp;view=irbis&amp;Itemid=108</a>		
<b>7. МТО (оборудование и технические средства обучения)</b>			
Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Место проведения практики :	Практика проводится в учебно-производственных и творческих мастерских кафедр, структурных подразделениях СПГХПА им. А.Л.Штиглица. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.	Пр	
Место проведения практики :	Практика проводится в музеях, организациях и структурных подразделениях профильных организаций в соответствии с договорами . Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.	Пр	

### 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Результаты прохождения практики оцениваются на промежуточной аттестации. По результатам практики обучающийся составляет письменный Отчет.  
Отчет по практике должен отражать содержание этапов практики и выполнения практического задания. Объем отчета – 20-25 страниц с Приложениями.

Требование к содержанию отчета по практике:

Отчет должен быть структурирован и иметь:

1. Титульный лист
2. График прохождения практики и индивидуальное задание обучающегося.
3. Оглавление
4. Содержание
  - Введение
  - Часть I и Часть II (основной текст отчета)
  - Заключение
5. Список использованных источников
6. Приложение 1 (гlossарий, если это необходимо; аналоги (принтскрины, раскадровки и пр.) и иллюстрации, показывающие ход работы над созданием анимации).
7. Приложение 2. Отзыв руководителя от СПГХПА им. А.Л. Штиглица
8. Приложение 3. Отзыв руководителя от предприятия.
9. Файл созданного студентом анимационного произведения, который должен быть сдан на кафедре вместе с Отчетом по

практике.

#### 4.3 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ПРАКТИКИ

4.3.1. Комплект заданий в рамках практики: выполняется одно задание. Изменениям подлежат только темы заданий, что не влечёт за собой корректировки цели и задач практики, не ведет к изменению объема и сложности выполняемых работ. Точно обозначить тему практики проблематично, так как она будет формулироваться сторонней организацией, где будет проходить практику обучающийся. Со стороны педагога представляется обязательным регулировать объем, сложность и направление работы, планируемые в период практики.

Программа дисциплины построена по принципу глубокого погружения в профессиональную, творческую среду.

Слагаемые, определяющие получение положительного результата по производственной практике следующие:

- наличие положительного отзыва предприятия о прохождении практики;
- положительная оценка кафедры по результатам аттестации;
- выход на тему будущей выпускной квалификационной работы.

Критерии оценки результатов работы на практике:

- высокая сложность, выполненных работ (содержательная, художественно-образная, исполнительская);
- достаточный объём, выполненных работ;
- креативность, актуальность, новизна;
- соответствие отчета и документации предъявляемым требованиям.

4.3.2. Все отчеты по НИР оформляются в соответствии с Межгосударственным стандартом ГОСТ 7.32-2017. ОТЧЕТ О НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЕ. Структура и правила оформления), При составлении Отчета по производственной практике следует придерживаться требованиям данного стандарта.

Технические требования к оформлению Отчета по практике:

1. Текст содержательной части отчета по научно-исследовательской работе должен быть выполнен с использованием компьютера и принтера на одной стороне листа белой бумаги формата А4 (210 x 297 мм), ориентация книжная. Цвет шрифта должен быть черным. Текст отчета следует печатать в текстовом редакторе Microsoft Word, соблюдая следующие размеры полей: правое – 15 мм, левое – 30 мм, верхнее и нижнее – 20 мм ; шрифт Times New Roman, кегль – 14, межстрочный интервал 1,5. Абзацный отступ (красная строка) – 1,25 см. Выравнивание по обеим сторонам листа, но при этом в тексте не должно быть разрывов. Все страницы должны быть пронумерованы внизу, кроме Титульного листа и Графика прохождения практики, который готовится отдельно.

2. Рисунки (иллюстративный, изобразительный материал), собранные в Приложении, печатаются в цвете с разрешением 300 dpi, на более плотной и гладкой бумаге

3. Обложка может быть оформлена в стилистике и в цвете по выбору студента, но обязательно содержать слова: Отчет по производственной практике студента (Фамилия И.О.), группа АКГ-51, 20...год.

4. Переплет: все листы отчета должны быть переплетены на пружинку.

5. Вывод на печать желательнее сделать из файла pdf, чтобы не было сдвигов текста и замены шрифта.

6. Файл созданного студентом анимационного произведения (в формате MPG4, и др.) должен быть подписан фамилией студента и сдан на кафедру вместе с Отчетом по практике.

Текст отчета должен быть логично структурирован и понятен. Отчет строится так чтобы каждая часть начиналась с новой страницы (Введение, Часть I, 1.1., 1.1.1., 1.1.2., 1.2..., Часть II, 2.1., 2.1.1, 2.1.2...Заключение, Список использованных источников, Приложение); в тексте не должно быть лишних разрывов и пробелов.

1. Оглавление отражает структуру всего отчета (оглавление оформляется когда весь текст отчета написан) и указаны номера страниц.

2. Содержание:

А. Введение (актуальность работы, актуальность данного заказа; описание предприятия на котором проходила практика – местонахождение, структура, направленность деятельности предприятия).

Б. Часть I - историческая справка, анализ аналогов (3-4 аналога, их технические и художественные достоинства, а также недостатки), выводы;

В. Часть II – описание поэтапного хода работы в соответствии с полученным от предприятия Техническим заданием (цели и задачи работы; художественный замысел и его реализация – сценарное моделирование, раскадровка, обоснование выбора колористического решения и шрифта; разработка персонажей, текстур, фонов и пр.; технологические характеристики — какие компьютерные программы использовались, на каком этапе и для каких целей).

Каждая часть отчета должна иметь название; логически по смыслу разделена на пункты и подпункты (если требуется), которые должны быть пронумерованы и выделены жирным начертанием шрифта.

Г. Заключение содержит описание того, что было сделано в итоге (кратко и понятно не более одной страницы).

3. Список использованных источников: библиографические ссылки даются в соответствии с ГОСТ 7.32—2017 Список источников составляется по алфавиту, иностранные источники даются в конце списка, также по алфавиту. Текст отчета должен быть оригинальным, поэтому цитаты оформляются в соответствии с правилами цитирования: прямая цитата в тексте оформляется в кавычки «», если внутри цитаты находится закавыченное слово, употребляются кавычки в кавычках: «"»». Ссылки на использованные источники приводятся в тексте после цитаты в квадратных скобках с указанием порядкового номера источника цитирования и страницы, например: [10. с. 81] в соответствии со Списком использованных источников. Под одним номером допустимо указывать только один источник. При составлении Списка использованных источников следует придерживаться ГОСТ 7.05.2008 «Библиографическая ссылка. Общие требования и правила составления». или ГОСТ 7.82—2001 «Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Библиографическая запись. Библиографическое описание электронных ресурсов. Общие требования и правила составления»

Объектами составления библиографической ссылки также являются электронные ресурсы. После электронного адреса в круглых скобках приводят сведения о дате обращения к электронному сетевому ресурсу: после слов «дата обращения» указывают число, месяц и год. Если рисунок (для анализа аналогов и пр.) взят из Интернета, в Списке использованных источников необходимо дать ссылку на него.

4. Проверка текста на объем заимствования. По окончании работы необходимо проверить текст Отчета в открытых базах ВКР в <https://www.antiplagiat.ru/> - зарегистрироваться, загрузить текст и сохранить отчет в виде принт-скрина, который должен быть распечатан и приложен к Отчету (допускается 40% заимствования).

5. Приложение должно содержать рисунки (изобразительный материал, принт-скрины, фотографии, скетчи и пр.). Все рисунки располагаются под номерами, имеют наименования; на них должны быть даны ссылки в тексте, в круглых скобках, например: (Рис. 1). Приложение может содержать Словарь терминов, используемых в тексте.

Разработка проектов включает педагогический подход «Обучение служением» для социальных заказчиков, некоммерческих организаций (НКО), учреждений социальной сферы, в сфере поддержки и сопровождения социально незащищённых граждан, средств реабилитации для лиц с инвалидностью, в т. ч. разработка информацион-ных кампаний, социальной рекла-мы для НКО, социальных пред-приятий, учреждений социальной сферы и других.

Тематика может быть получена с использованием:

Платформы ДОБРО.РФ, на сайте <https://авц.рф/regional>;

Региональных органов власти и органов местного самоуправления, государственных и муниципальных учреждений, социальных предприятий, компаний, реализующих программы корпоративной социальной ответственности;

Информационных рассылок административных органов власти Санкт-Петербурга и Ленинградской области, комитетов по сохранению культурного наследия;

Сайта Фонда президентских грантов ([президентскиегранты.рф/public/ application/cards](http://президентскиегранты.рф/public/application/cards));

Централизованных баз данных и каталогов (единая информационная система ДОБРО.РФ, [today.sberbankvmeste.ru](http://today.sberbankvmeste.ru), [dobro.mail.ru](http://dobro.mail.ru), [so-nko.ru](http://so-nko.ru));

Региональных ресурсных центров НКО, ресурсных центров добровольчества:

Данных о действующих социальных предприятиях ([ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended](http://ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended))

Каталога социальных предприятий ([soindex.ru](http://soindex.ru));

Центров инноваций в социальной сфере;

Региональных отделений «Опоры России» и других социальных партнеров.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

\_\_\_\_\_ И.С. Голикова

05.03.2026 г.

## Производственная практика, научно-исследовательская работа

### рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	<b>Кафедра анимации и медиадизайна</b>		
Учебный план	54.05.03_AKG_2026.plx Специальность 54.05.03 Графика		
Квалификация	<b>Художник анимации и компьютерной графики</b>		
Форма обучения	<b>очная</b>		
Общая трудоемкость	<b>27 ЗЕТ</b>		
Часов по учебному плану	972	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	868		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

#### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	11 (6.1)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	104	104	104	104
В том числе в форме практ.подготовки	104	104	104	104
Итого ауд.	104	104	104	104
Контактная работа	104	104	104	104
Сам. работа	868	868	868	868
Итого	972	972	972	972

Программу составил(и):  
*профессор, Голубева Е.Я.* \_\_\_\_\_

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03  
Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

составлена на основании учебного плана:

Специальность 54.05.03 Графика

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от \_\_\_\_\_ 2026 г. № \_\_\_\_  
Срок действия программы: 2026-2032 уч.г.  
Зав. кафедрой Петрухина О.В.

Заведующий выпускающей кафедры

\_\_\_\_\_

<b>1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
1.1	Целями практики являются:
1.2	- закрепление на практике знаний полученных в учебный период
1.3	Задачами производственной практики являются:
1.4	- Получения студентами навыка научно-исследовательской работы .
1.5	- Закрепление навыков работы со смежными дисциплинами.
1.6	- Освоение новых печатных технологий и технологий фальцовки

<b>2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ</b>	
Цикл (раздел) ОП:	Б2.О
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.2	Модуль "Полиграфия"
2.1.3	Введение в информационные технологии
2.1.4	Инфографика
2.1.5	Редакторы 2-D, 3-D
2.1.6	Предпечатная подготовка
2.1.7	Печатные технологии
2.1.8	Программы верстки
2.1.9	Модуль «Компьютерные технологии»
2.1.10	Модуль «Типографика»
2.1.11	Модуль «Композиция»
2.1.12	Модуль «Графика»
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.2	Производственная практика, преддипломная

<b>3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ</b>	
<b>УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.УК-7: Знает: виды физических упражнений; роль и значение физической культуры в жизни человека и общества; основы физической культуры, профилактики здорового образа жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать значение физической культуры в жизни человека и общества; научно-практические основы физической культуры, профилактики вредных привычек и здорового образа и стиля жизни
ИД-2.УК-7: Умеет: применять на практике разнообразные средства физической культуры и спорта для обеспечения должного уровня психофизической подготовки и укрепления здоровья; использовать средства и методы физического воспитания для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности, формирования здорового образа жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять комплексы физических упражнений в жизнедеятельности с учетом задач обучения и воспитания в области физической культуры личности
ИД-3.УК-7: Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть средствами и методами укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

<b>УК-9: Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.УК-9: Знает: характеристику инклюзивной компетентности, особенности применения базовых дефектологических знаний в социальной и профессиональной сферах;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные принципы типографики и визуального представления информации

ИД-2.УК-9: Умеет: планировать и осуществлять профессиональную деятельность с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать знания в области типографики, художественного формообразования и визуализации информации при создании оригинала плаката
ИД-3.УК-9: Владеет: навыками взаимодействия в социальной и профессиональной сферах с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения знаний в области визуализации информации, основных принципов типографики и формообразования в своей творческой деятельности при создании проекта

**УК-11: Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению**

<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.УК-11: Знает: сущность коррупционного поведения и его взаимосвязь с социальными, экономическими, политическими и иными условиями;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать мировоззренческие и морально-этические ценностные идеи и установки, которые обосновывают нетерпимое отношение к коррупции
ИД-2.УК-11: Умеет: анализировать, формулировать и применять правовые нормы о противодействии коррупционному поведению;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь оценивать факты коррупционного поведения с морально-этических позиций
ИД-3.УК-11: Владеет: навыками формирования активной гражданской позиции в отношении противодействия коррупционному поведению;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть такими навыками, как: -формирование активной гражданской позиции неприятия коррупции; -повышение уровня знаний о коррупционных формах поведения и мерах по их предотвращению; -аргументированная защита антикоррупционной позиции и нахождение путей противодействия коррупционным явлениям

**ОПК-2: Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения**

<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ОПК-2: Знает: этапы процесса формирования художественного образа;	В результате освоения практики обучающийся должен знать этапы формирования художественного образа
ИД-2.ОПК-2: Умеет: создавать на высоком художественном уровне авторские произведения, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь создавать авторские художественные произведения и дизайнерские проекты на базе полученных теоретических и практических навыков
ИД-3.ОПК-2: Владеет: способностью создавать авторские произведения искусства и прогнозировать их последующее бытование в социальной среде;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть способностью создавать авторские произведения и дизайнерские проекты с учетом потребностей заказчика

**ОПК-4: Способен работать с научной литературой; собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий; участвовать в научно-практических конференциях; готовить доклады и сообщения; защищать авторский художественный проект**

<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ОПК-4: Знает: виды и методы проведения предпроектных исследований; современные средства и технологию работы с информационными источниками и проектными материалами;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы сбора, обработки и анализа информации, методы проведения дизайнерских предпроектных исследований
ИД-2.ОПК-4: Умеет: собирать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников, представлять творческий замысел, выполнять исследования, формулировать проектные предложения; участвовать в составлении пояснительных записок к проектам; представлять доклады и сообщения по результатам проектных работ на научно-практических конференциях;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь собирать, обрабатывать и анализировать информацию, формулировать проектную концепцию
ИД-3.ОПК-4: Владеет: современными средствами и технологиями сбора, обработки и анализа и представления информации; навыками защиты авторского художественного проекта;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками сбора, обработки и анализа информации, методами проведения дизайнерских предпроектных исследований

<b>ОПК-7: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ОПК-7: Знает: принципы работы современных информационных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные компьютерные технологии, программы пакета Adobe
ИД-2.ОПК-7: Умеет: применять информационные технологии для решения задач как в учебных целях, так и в профессиональной деятельности; анализировать и оценивать свои знания с учетом изменяющейся обстановки, приобретать новые знания и навыки с помощью современных информационных технологий, организовывать свой труд на основе достижений в области информационных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять современные компьютерные технологии в профессиональной деятельности при сборе информативного материала
ИД-3.ОПК-7: Владеет: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности и проектные предложения с применением информационно-коммуникативных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения современных компьютерных технологий при сборе информации

<b>ПК-1: Способен через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление реализовывать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-1: Знает: особенности визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации; принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены для визуализации характерного движения; принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене; принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;	В результате освоения практики обучающийся должен знать методы выявления предпочтений заказчика
ИД-2.ПК-1: Умеет: использовать инструменты управления анимационным персонажем; применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике; разбирать действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу, разработать и зарисовать ключевые позы анимационного персонажа;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь анализировать и выявлять тенденции в сфере развития проектирования печатной продукции на основе сравнительного анализа аналогов и требований заказчика
ИД-3.ПК-1: Владеет: технологиями рисованной анимации, навыком выполнять расстановку ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу, выполнять визуализацию проекта эффекта (рендера) посредством использования специализированного программного обеспечения; сборку и реализацию элементов визуального эффекта в графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть методами проведения комплексных предпроектных дизайнерских исследований, технологиями сбора, анализа и систематизации материала по теме исследования

<b>ПК-2: Способен наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики, разрабатывать и выполнять проекты художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, выполнять их оптимизацию на основе знаний технологии</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>

ИД-1.ПК-2: Знает: историю и производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; технологии создания визуальных эффектов в компьютерной графике; основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками создания и выполнения плана по выполнению дизайн-проекта с использованием профессиональной терминологии в области полиграфии и печатной продукции
ИД-2.ПК-2: Умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь определять порядок и план создания дизайн-проекта с использованием компьютерной техники и программного обеспечения в области полиграфии
ИД-3.ПК-2: Владеет: программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером; инструментарий написания технической документации по разработанному визуальному эффекту в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен знать технологические процессы в сфере печатной продукции и полиграфии

**ПК-3: Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики; разрабатывать образ и выполнять визуализацию движения анимационного персонажа с настройкой параметров компьютерной модели в соответствии со звуковым рядом, выбирать ключевые позы анимационного персонажа; заполнять экспозиционные листы**

<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-3: Знает: технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы компьютерной графики; принципы написания алгоритмов создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен знать принципы художественно-технического оформления печатной продукции, модульные технологии проектирования композиции газетного издания, технологию редакционно-издательского процесса, требования к материалам, направляемым в типографию; стандарты, технические условия, инструкции, санитарные нормы и другие нормативные документы по оформлению газеты (журнала); основы технологии полиграфического производства
ИД-2.ПК-3: Умеет: использовать специализированное программное обеспечение для производства визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь применять на практике наработки лучших специалистов в области оформления печатной продукции с учетом особенностей технологии печати
ИД-3.ПК-3: Владеет: программным обеспечением, используемым для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основными методами и алгоритмами визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыком работы в компьютерных программах верстки, программах растровой и векторной графики

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

<b>Код занятия</b>	<b>Наименование разделов и тем /вид занятия/</b>	<b>Семестр</b>	<b>Часов</b>
	<b>Раздел 1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ</b>		
1.1	Введение. Цели и задачи практики /Пр/	11	2
1.2	Инструктаж по ознакомлению с требованиями охраны труда, техники безопасности, пожарной безопасности, с правилами внутреннего трудового распорядка. /Пр/	11	4
1.3	Ознакомление с графиком прохождения практики и индивидуальным заданием /Пр/	11	2

	<b>Раздел 2. АНАЛИТИЧЕСКИЙ</b>		
2.1	Объяснение принципов работы на практике, состава необходимых документов, подтверждающих её прохождение, целей и задач практики, методики ведения работы, форм использования профильных интернет ресурсов и литературы, объёма и содержания отчётных материалов, порядка проведения практических семинарских занятий и текущего контроля, формы результирующей отчётности в виде ректорского обхода (зачёт с оценкой) и критериев оценки за проведённую работу. /Пр/	11	6
2.2	Исследовательско-аналитический этап. Сбор, систематизация, обобщение и анализ фактического материала по теме. /Пр/	11	10
2.3	Формирование проектной концепции. /Пр/	11	10
2.4	Формирование проектной концепции. /Ср/	11	150
2.5	Исследовательско-аналитический этап. Сбор, систематизация, обобщение и анализ фактического материала по теме. /Ср/	11	200
2.6	Сбор, систематизация, обобщение и анализ фактического материала по теме. /Ср/	11	200
	<b>Раздел 3. ПРОЕКТНЫЙ</b>		
3.1	Разработка проекта в соответствии проектной концепцией, сформированной на предыдущем этапе. /Пр/	11	20
3.2	Создание медиа произведения прикладного характера (анимационный ролик, электронная презентация Web-сайт, комплексный интернет продукт и т.д.). /Пр/	11	26
3.3	Рекламно-графический комплекс с элементами анимации (проект бренда, социальная реклама, линейка упаковки, промоакция и т.д.) /Пр/	11	24
3.4	Разработка проекта в соответствии проектной концепцией, сформированной на предыдущем этапе. /Ср/	11	168
3.5	Работа над медиа произведением прикладного характера (анимационный ролик, электронная презентация Web-сайт, комплексный интернет продукт и т.д.). /Ср/	11	100
3.6	Подготовка к ректорскому просмотру /Ср/	11	50

### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

### 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

#### 6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Зиннок, О. В.	Современный дизайн. Методы исследования: монография	Москва: Московский гуманитарный университет, 2011	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/8444.html">http://www.iprbooks.hop.ru/8444.html</a>
Л.1.2	Глазычев, В.	Дизайн как он есть: монография	Москва: Европа, 2006	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/11619.html">http://www.iprbooks.hop.ru/11619.html</a>
Л.1.3	Криулина, А. А.	Эргодизайн образовательного пространства (Размышления психолога)	Москва: ПЕР СЭ, 2003	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/7456.html">http://www.iprbooks.hop.ru/7456.html</a>
Л.1.4	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/76476.html">http://www.iprbooks.hop.ru/76476.html</a>
Л.1.5	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="http://www.iprbooks.hop.ru/30621.html">http://www.iprbooks.hop.ru/30621.html</a>

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.6	Ваншина, Е. А., Егорова, М. А., Павлов, С. И., Семагина, Ю. В.	Компьютерная графика: учебно-методическое пособие	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2016	<a href="https://www.iprbookshop.ru/61891.html">https://www.iprbookshop.ru/61891.html</a>
Л.1.7	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/102632.html">http://www.iprbookshop.ru/102632.html</a>

1. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2021. — 237 с. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108004.html>

2. Аббасов, И. Б. Основы трехмерного моделирования в 3ds Max 2018 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 3-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 186 с. — ISBN 978-5-4488-0041-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145919.html>

3. Дрозд, А. Н. Декоративная графика : практикум по дисциплине для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. Н. Дрозд. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2018. — 60 с. — ISBN 978-5-8154-0418-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/93496.html>

4. Илюхин, Л. К. Преддипломная научно-творческая производственная практика : научно-методическое пособие для студентов специальностей «Архитектура» / Л. К. Илюхин. — Астрахань : Астраханский инженерно-строительный институт, ЭБС АСВ, 2010. — 28 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/60803.html>

5. Макарова, К. В. Программа спец-курса «Книжная графика» / К. В. Макарова, А. М. Прокофьев. — Москва : Прометей, 2012. — 24 с. — ISBN 978-5-7042-2296-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/58184.html>

6. Муртазина, С. А. История графического дизайна и рекламы : учебное пособие / С. А. Муртазина, В. В. Хамматова. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013. — 124 с. — ISBN 978-5-7882-1397-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/61972.html>

7. Образцы графического дизайна [Текст] : альбом / А. Снопков. - М. : Контакт-Культура, 2005. - 336 с. : цв.ил.

8. Орлов, И. И. Шрифты, шрифтовые композиции, буквенный орнамент : учебно-методическое пособие / И. И. Орлов. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012. — 78 с. — ISBN 978-5-88247-533-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/74419.html>

9. Павлова, Н. А. Шрифт: учебно-методическое пособие для направления подготовки 54.03.01 Дизайн ("Графический дизайн", бакалавр); специальность 54.05.03 Графика ("Искусство графики и плаката", "Художник анимации и компьютерной графики", специалист) [Текст : Электронный ресурс] : учебно-методический комплекс / Н. А. Павлова ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица; Кафедра графического дизайна. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2019. - 63 с. : ил. + 1 on-line.

10. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-3340-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142305.html>

11. Савельева, А. С. Проектирование: от шрифтовой композиции к плакату : учебное пособие для студентов вузов / А. С. Савельева. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 105 с. — ISBN 978-5-7937-1517-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102672.html>

12. Чихольд, Я. Облик книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике [Текст] : научное издание / Я. Чихольд. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Издательство студии Артемия Лебедева, 2009. - 228 с.

### 6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Illustrator
6.3.1.3	Photoshop
6.3.1.4	Adobe InDesign
6.3.1.5	Лаборатория Касперского

6.3.1.6	3ds Max
6.3.1.7	Maya
6.3.1.8	Adobe Premiere Pro
6.3.1.9	Adobe Character Animator
6.3.1.10	Adobe Animate
6.3.1.11	Substance Designer 6
6.3.1.12	Maxon Cinema 4D

### 6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://infoculture.rsl.ru/">http://infoculture.rsl.ru/</a>
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штигица [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&amp;view=irbis&amp;Itemid=108">http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&amp;view=irbis&amp;Itemid=108</a>
6.3.2.3	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru">http://www.iprbookshop.ru</a>

### 7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Место проведения практики :	Практика проводится в на производственных предприятиях, в творческих, образовательных и иных организациях согласно договору о практической подготовке между организацией и СПГХПА им. А.Л.Штигица. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.		
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты

### 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Результаты прохождения практики оцениваются на промежуточной аттестации. По результатам практики обучающийся составляет письменный отчет с приложениями в виде презентации

Отчет по практике должен отражать содержание этапов практики и выполнения практических заданий. Объем отчета – 5-10 страниц.

Структура отчета:

Титульный лист

Задание - график прохождения практики и индивидуальное задание обучающегося

Введение

Основная часть

Заключение

Список использованных источников

Приложения

Отзыв руководителя от СПГХПА им. А.Л. Штигица

Отзыв руководителя от предприятия (для производственной практики)

#### МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ПРАКТИКИ

Содержание самостоятельной работы студентов в период производственной практики определяется работой проводимой в аудитории или на предприятии в рамках выданного задания и в соответствии с рабочими этапами. Анализ, оценка и текущий контроль за самостоятельной работой происходит на практических семинарах с педагогом или при взаимодействии с руководителем практики на предприятии. К самостоятельной работе следует отнести действия, которые готовят практиканта к процессу реализации проекта на в условиях реального производства. Самостоятельная работа предполагает сбор, систематизацию, обобщение и анализ фактического материала по теме, изучение проектной ситуации, разработку эскизных предложений и проектных вариантов т.е., готовит практиканта к работе в коллективе в связке с

другими специалистами.

1. Систематизация иллюстративного и текстового материала для альбома-отчета по практике;
2. Создание шаблона верстки для отчета по практике в программе Adobe InDesign;
3. Освоение способов и этапов подготовки к вёрстке иллюстративного материала.

Виды самостоятельной работы студентов:

Создание архива иллюстративных материалов по программе производственной практики.

Создание и редактирование текстов для отчета по производственной практике.

Дизайн и верстка отчетного альбома по производственной практике.

Подготовка к вёрстке иллюстративного материала.

Работа с источниками (литература, Интернет) для выполнения заданий в соответствии с программой производственной практики.

Разработка проектов включает педагогический подход «Обучение служением» для социальных заказчиков, некоммерческих организаций (НКО), учреждений социальной сферы, в сфере поддержки и сопровождения социально незащищённых граждан, средств реабилитации для лиц с инвалидностью, в т. ч. разработка информацион-ных кампаний, социальной рекла-мы для НКО, социальных пред-приятий, учреждений социальной сферы и других.

Тематика может быть получена с использованием:

Платформы ДОБРО.РФ, на сайте <https://авц.рф/regional>;

Региональных органов власти и органов местного самоуправления, государственных и муниципальных учреждений, социальных предприятий, компаний, реализующих программы корпоративной социальной ответственности;

Информационных рассылок административных органов власти Санкт-Петербурга и Ленинградской области, комитетов по сохранению культурного наследия;

Сайта Фонда президентских грантов ([президентскиегранты.рф/public/ application/cards](http://президентскиегранты.рф/public/application/cards));

Централизованных баз данных и каталогов (единая информационная система ДОБРО.РФ, [today.sberbankvmeste.ru](http://today.sberbankvmeste.ru), [dobro.mail.ru](mailto:dobro.mail.ru), [so-nko.ru](http://so-nko.ru));

Региональных ресурсных центров НКО, ресурсных центров добровольчества:

Данных о действующих социальных предприятиях ([ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended](http://ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended))

Каталога социальных предприятий ([soindex.ru](http://soindex.ru));

Центров инноваций в социальной сфере;

Региональных отделений «Опоры России» и других социальных партнеров.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

## Производственная практика, преддипломная рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	<b>Кафедра анимации и медиадизайна</b>		
Учебный план	54.05.03_AKG_2026.plx Специальность 54.05.03 Графика		
Квалификация	<b>Художник анимации и компьютерной графики</b>		
Форма обучения	<b>очная</b>		
Общая трудоемкость	<b>27 ЗЕТ</b>		
Часов по учебному плану	972	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	860		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	12 (6.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	112	112	112	112
В том числе в форме практ.подготовки	112	112	112	112
Итого ауд.	112	112	112	112
Контактная работа	112	112	112	112
Сам. работа	860	860	860	860
Итого	972	972	972	972

Программу составил(и):  
*профессор, Голубева Е.Я.* \_\_\_\_\_

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03  
Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

составлена на основании учебного плана:

Специальность 54.05.03 Графика

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от \_\_\_\_\_ 2026 г. № \_\_\_\_  
Срок действия программы: 2026-2032 уч.г.  
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры  
\_\_\_\_\_

<b>1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
1.1	1.1 Целями практики по специальности 54.05.03 Графика специализации Художник анимации и компьютерной графики являются:
1.2	1.2 закрепление, углубление и систематизация накопленных в процессе обучения знаний, умений и навыков в условиях реальной производственной деятельности на базе профильных предприятий и организаций или в процессе работы над социально значимым проектом, имеющим практическое значение и фактическую возможность реализации, приобретение навыков самостоятельной работы, коллективного труда, ответственного отношения к профессиональной деятельности, развитие стремления к самосовершенствованию и профессиональному росту. Помимо этого, преддипломная практика является подготовительным этапом к дипломному проектированию, в рамках которого осуществляется выбор и обоснование темы дипломной работы, сбор фактического материала, его обобщение, определение его достаточности и достоверности для использования в предпроектном исследовании темы выпускной квалификационной работы.
1.3	1.2 Задачами преддипломной практики являются:
1.4	- интеграция в современное профессиональное сообщество;
1.5	- приобретение опыта работы в творческом коллективе с другими соавторами и
1.6	исполнителями в процессе создания художественного произведения;
1.7	- умение организовать свой труд, на научной основе, используя самые современные
1.8	методы, технологии и технику;
1.9	- развитие лидерских качеств, коммуникативных навыков;
1.10	- закрепление знаний навыков умений, полученных в процессе обучения в академии;
1.11	- подготовка фактического материала для дипломного проектирования
1.12	- корректировка своих профессиональных внутрипрофильных интересов;
1.13	- выполнение пояснительной записки и ВКР

<b>2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ</b>	
Цикл (раздел) ОП:	Б2.О
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Композиция. Комплексное информационное произведение
2.1.2	Композиция. Рекламная анимация
2.1.3	Графические средства анимации
2.1.4	Композиция. Короткометражная анимация
2.1.5	Модуль «Композиция»
2.1.6	Модуль «Компьютерные технологии»
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

<b>3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ</b>	
<b>УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.УК-7: Знает: виды физических упражнений; роль и значение физической культуры в жизни человека и общества; основы физической культуры, профилактики здорового образа жизни;	В результате освоения практики обучающийся должен знать основы профилактики здорового образа жизни
ИД-2.УК-7: Умеет: применять на практике разнообразные средства физической культуры и спорта для обеспечения должного уровня психофизической подготовки и укрепления здоровья; использовать средства и методы физического воспитания для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности, формирования здорового образа жизни;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь применять на практике принципы здорового образа жизни
ИД-3.УК-7: Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками поддержания здорового образа жизни

<b>УК-9: Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.УК-9: Знает: характеристику инклюзивной компетентности, особенности применения базовых дефектологических знаний в социальной и профессиональной сферах;	В результате освоения практики обучающийся должен знать особенности работы в инклюзивной среде
ИД-2.УК-9: Умеет: планировать и осуществлять профессиональную деятельность с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь осуществлять профессиональную деятельность с учетом возможностей здоровья
ИД-3.УК-9: Владеет: навыками взаимодействия в социальной и профессиональной сферах с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками профессионального взаимодействия с учетом различных особенностей, связанных с состоянием здоровья

<b>УК-11: Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.УК-11: Знает: сущность коррупционного поведения и его взаимосвязь с социальными, экономическими, политическими и иными условиями;	В результате освоения практики обучающийся должен знать признаки и сущность коррупционного поведения
ИД-2.УК-11: Умеет: анализировать, формулировать и применять правовые нормы о противодействии коррупционному поведению;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь анализировать, формулировать и применять правовые нормы о противодействии коррупционному поведению
ИД-3.УК-11: Владеет: навыками формирования активной гражданской позиции в отношении противодействия коррупционному поведению;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть сформировавшейся гражданской позицией в отношении противодействия коррупционному поведению

<b>ОПК-2: Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ОПК-2: Знает: этапы процесса формирования художественного образа;	В результате освоения практики обучающийся должен знать принципы формирования художественного образа в области анимации и компьютерной графики
ИД-2.ОПК-2: Умеет: создавать на высоком художественном уровне авторские произведения, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь разрабатывать авторское произведение с использованием всего арсенала технических и художественных средств, освоенных в процессе обучения
ИД-3.ОПК-2: Владеет: способностью создавать авторские произведения искусства и прогнозировать их последующее бытование в социальной среде;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть способностью создавать авторские произведения анимации и компьютерной графики

<b>ОПК-4: Способен работать с научной литературой; собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий; участвовать в научно-практических конференциях; готовить доклады и сообщения; защищать авторский художественный проект</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ОПК-4: Знает: виды и методы проведения предпроектных исследований; современные средства и технологию работы с информационными источниками и проектными материалами;	В результате освоения практики обучающийся должен знать современные средства и технологии сбора информации для предпроектного исследования
ИД-2.ОПК-4: Умеет: собирать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников, представлять творческий замысел, выполнять исследования, формулировать проектные предложения; участвовать в составлении пояснительных записок к проектам; представлять доклады и сообщения по результатам проектных работ на научно-практических конференциях;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь собирать и анализировать предпроектную информацию, формулировать проектные предложения и отчеты по результатам работ
ИД-3.ОПК-4: Владеет: современными средствами и технологиями сбора, обработки и анализа и представления информации; навыками защиты авторского художественного проекта;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками сбора, обработки и анализа и представления информации; навыками защиты авторского художественного проекта

<b>ОПК-7: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ОПК-7: Знает: принципы работы современных информационных технологий;	В результате освоения практики обучающийся должен знать принципы работы современных информационных технологий
ИД-2.ОПК-7: Умеет: применять информационные технологии для решения задач как в учебных целях, так и в профессиональной деятельности; анализировать и оценивать свои знания с учетом изменяющейся обстановки, приобретать новые знания и навыки с помощью современных информационных технологий, организовывать свой труд на основе достижений в области информационных технологий;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь применять современные компьютерные информационные технологии в профессиональной деятельности
ИД-3.ОПК-7: Владеет: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности и проектные предложения с применением информационно-коммуникативных технологий;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыком использования компьютерных технологий в творческой и профессиональной деятельности

<b>ПК-1: Способен через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление реализовывать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-1: Знает: особенности визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации; принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены для визуализации характерного движения; принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене; принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;	В результате освоения практики обучающийся должен знать все этапы и принципы создания видеоряда в рисованной анимации
ИД-2.ПК-1: Умеет: использовать инструменты управления анимационным персонажем; применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике; разбирать действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу, разработать и зарисовать ключевые позы анимационного персонажа;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь использовать все инструменты визуализации движения в компьютерной графике
ИД-3.ПК-1: Владеет: технологиями рисованной анимации, навыком выполнять расстановку ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу, выполнять визуализацию проекта эффекта (рендера) посредством использования специализированного программного обеспечения; сборку и реализацию элементов визуального эффекта в графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть технологиями рисованной анимации с использованием специальных компьютерных программ

<b>ПК-2: Способен наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики, разрабатывать и выполнять проекты художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, выполнять их оптимизацию на основе знаний технологии</b>	
<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-2: Знает: историю и производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; технологии создания визуальных компьютерной графике; основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен знать технологии и методы создания визуальных эффектов в компьютерной графике

ИД-2.ПК-2: Умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов
ИД-3.ПК-2: Владеет: программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером; инструментарий написания технической документации по разработанному визуальному эффекту в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть современным программным обеспечением для создания визуальных эффектов

**ПК-3: Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики; разрабатывать образ и выполнять визуализацию движения анимационного персонажа с настройкой параметров компьютерной модели в соответствии со звуковым рядом, выбирать ключевые позы анимационного персонажа; заполнять экспозиционные листы**

<b>Индикаторы достижения компетенции:</b>	<b>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</b>
ИД-1.ПК-3: Знает: технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основы компьютерной графики; принципы написания алгоритмов создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен знать технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
ИД-2.ПК-3: Умеет: использовать специализированное программное обеспечение для производства визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь использовать специализированное программное обеспечение для производства визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; осуществлять визуализацию эффекта (рендер) в анимационном кино и компьютерной графике
ИД-3.ПК-3: Владеет: программным обеспечением, используемым для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основными методами и алгоритмами визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть программным обеспечением, используемым для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основными методами и алгоритмами визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; программным обеспечением для визуализации, композитинга и взаимодействия с рендер-сервером

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

<b>Код занятия</b>	<b>Наименование разделов и тем /вид занятия/</b>	<b>Семестр</b>	<b>Часов</b>
	<b>Раздел 1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ</b>		
1.1	Введение. Цели и задачи практики /Пр/	12	2
1.2	Инструктаж по ознакомлению с требованиями охраны труда, техники безопасности, пожарной безопасности, с правилами внутреннего трудового распорядка. /Пр/	12	2
1.3	Ознакомление с графиком прохождения практики и индивидуальным заданием /Пр/	12	2
	<b>Раздел 2. АНАЛИТИЧЕСКИЙ</b>		
2.1	Объяснение принципов работы на преддипломной практике, состава необходимых документов, подтверждающих её прохождение, целей и задач практики, методики ведения работы, форм использования профильных интернет ресурсов и литературы, объёма и содержания отчётных материалов, порядка проведения практических семинарских занятий и текущего контроля, формы результирующей отчётности в виде ректорского обхода (зачёт с оценкой) и критериев оценки за проведённую работу. /Пр/	12	2

2.2	Исследовательско-аналитический этап. Сбор, систематизация, обобщение и анализ фактического материала по теме. /Пр/	12	6
2.3	Формирование проектной концепции. /Пр/	12	6
2.4	Формирование проектной концепции. /Ср/	12	25
2.5	Сбор, систематизация, обобщение и анализ фактического материала по теме. /Ср/	12	25
<b>Раздел 3. ПРОЕКТНЫЙ</b>			
3.1	Разработка проекта в соответствии проектной концепцией, сформированной на предыдущем этапе. /Пр/	12	10
3.2	Создание медиа произведения прикладного характера (анимационный ролик, электронная презентация Web-сайт, комплексный интернет продукт и т.д.). /Пр/	12	12
3.3	Разработка темы будущей выпускной квалификационной работы. /Пр/	12	20
3.4	Выбор темы дипломного проекта, её обоснование /Ср/	12	70
3.5	Рекламно-графический комплекс с элементами анимации (проект бренда, социальная реклама, линейка упаковки, промоакция и т.д.) /Пр/	12	12
3.6	Разработка темы дипломного проекта. Выбор темы дипломного проекта, её обоснование, сбор фактического материала, его обобщение, систематизация и анализ, сбор аналогового материала. /Пр/	12	18
3.7	сбор аналогового материала /Ср/	12	50
3.8	Сбор фактического материала, его обобщение, систематизация и анализ, /Ср/	12	100
3.9	Разработка проекта в соответствии проектной концепцией /Ср/	12	250
3.10	Создание медиа произведения прикладного характера /Ср/	12	100
3.11	Анализ и оценка результатов работы в период практики. /Пр/	12	12
3.12	Анализ и оценка результатов работы в период практики. /Ср/	12	90
3.13	Формирование презентации проектных материалов для предоставления на ректорском обходе. /Пр/	12	8
3.14	Формирование презентации проектных материалов для предоставления на ректорском обходе. /Ср/	12	150

### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

### 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

#### 6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="http://www.iprbooks.ru/30621.html">http://www.iprbooks.ru/30621.html</a>
Л.1.2	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	<a href="http://www.iprbooks.ru/76476.html">http://www.iprbooks.ru/76476.html</a>

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.3	Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018	<a href="http://www.iprbooks.com.ru/105101.html">http://www.iprbooks.com.ru/105101.html</a>
Л.1.4	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="http://www.iprbooks.com.ru/30621.html">http://www.iprbooks.com.ru/30621.html</a>
Л.1.5	Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике: учебное наглядное пособие	Санкт- Петербург: Санкт- Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	<a href="http://www.iprbooks.com.ru/102614.html">http://www.iprbooks.com.ru/102614.html</a>
Л.1.6	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Теория и практика: учебное пособие	Санкт- Петербург: Санкт- Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	<a href="http://www.iprbooks.com.ru/102917.html">http://www.iprbooks.com.ru/102917.html</a>
Л.1.7	Тонковид, С. Б.	Проектная графика и макетирование: учебное пособие для студентов специальности 072500 «дизайн»	Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012	<a href="http://www.iprbooks.com.ru/17703.html">http://www.iprbooks.com.ru/17703.html</a>
Л.1.8	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования: учебное пособие	Санкт- Петербург: Санкт- Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	<a href="http://www.iprbooks.com.ru/102632.html">http://www.iprbooks.com.ru/102632.html</a>

1. Аронов, В. Р. Концепции современного дизайна : к изучению дисциплины. кн. 3. 1990-2010 / В. Р. Аронов ; Российская академия художеств, НИИ теории и истории изобр. искусств. - М. : Артпроект, 2011. - 209 [14] с. : ил.
2. Безрукова, Е. А. Шрифтовая графика : учебное наглядное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2017. — 130 с. — ISBN 978-5-8154-0407-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/76349.html>
3. Брингхерст, Р. Основы стиля в типографике : учебно-методический комплекс / Р. Брингхерст. - М. : Аронов, 2006. - 430 с. : ил., граф. - Пер. с англ
4. Выполнение и оформление выпускных квалификационных работ, научно-исследовательских работ, курсовых работ магистров и отчетов по практикам : методические указания / М. Б. Быкова, Ж. А. Гореева, Н. С. Козлова, Д. А. Подгорный. — Москва : Издательский Дом МИСиС, 2017. — 76 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/72577.html>
5. Галактионова, Л. В. Учебно-методические основы подготовки выпускной квалификационной работы : учебное пособие для студентов / Л. В. Галактионова, А. М. Русанов, А. В. Васильченко. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2014. — 98 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/33662.html>
6. Илюхин, Л. К. Преддипломная научно-творческая производственная практика : научно-методическое пособие для студентов специальностей «Архитектура» / Л. К. Илюхин. — Астрахань : Астраханский инженерно-строительный институт, ЭБС АСВ, 2010. — 28 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/60803.html>
7. Келейников, И. В. Дизайн книги: от слов к делу [Текст] : учебное пособие / И. В. Келейников. - М. : РИП-холдинг, 2012. - 299 [4] с. : ил.
8. Кириллова, О. С. Методические рекомендации по учебной и производственной практике. Направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование», профиль «Художественное образование» : учебно-методическое пособие / О. С. Кириллова, Л. М. Садкова. — Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, 2018. — 84 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/74236.html>
9. Ковешникова, Н. А. История дизайна [Текст] : учебное пособие / Н. А. Ковешникова. - 3-е изд., испр. - М. : Омега-Л, 2014. - 256 с. : ил. - (Университетский учебник).
10. Котломанов, А. О. Методика написания диссертационного исследования [Текст : Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие для направлений подготовки 50.06.01 искусствоведение, 07.06.01 Архитектура / А. О. Котломанов ; СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия. . - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2018. - 34 с. on-line. - ISBN 978-5-6040693-4-9
11. Молочков, В. П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 : учебное пособие / В. П. Молочков. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 261 с. — ISBN 978-5-4497-2425-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133964.html>
12. Муртазина, С. А. История графического дизайна и рекламы : учебное пособие / С. А. Муртазина, В. В. Хамматова. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013. — 124 с. — ISBN 978-5-7882-1397-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/61972.html>
13. Организация и проведение практик по направлению 44.04.01 – Педагогическое образование : учебно-методическое пособие / И. Ф. Игропуло, Ю. В. Сорокопуд, Н. Ю. Тараненко, В. К. Шаповалов. — Ставрополь : Северо-Кавказский федеральный университет, 2016. — 170 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/66074.html>
14. Основы шрифтовой графики : учебное пособие / составители В. М. Дегтяренко. — 2-е изд. — Саратов : Ай Пи Ар Медиа, 2019. — 104 с. — ISBN 978-5-4497-0140-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/86459.html>
15. Подготовка магистерской диссертации: методическое пособие [Текст : Электронный ресурс] : учебно-методический комплекс / СПГХПА; Кафедра искусствоведения и культурологии ; С. М. Балувев. - СПб. : СПГХПА, 2013. - 59 с. on-line.
16. Попов, А. Д. Графический дизайн : учебное пособие / А. Д. Попов. — 3-е изд. — Белгород : Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2020. — 157 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/110204.html>
17. Халиуллина, О. Р. Проектная графика : методические указания к практическим занятиям / О. Р. Халиуллина, Г. А. Найданов. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 24 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/21651.html>
18. Шестакова, Л. Г. Организация учебных и производственных практик обучающихся в магистратуре : учебно-методическое пособие / Л. Г. Шестакова, Т. А. Безусова. — Соликамск : Соликамский государственный педагогический институт (филиал) ФГБОУ ВО «Пермский государственный национальный исследовательский университет», 2020. — 112 с. — ISBN 978-5-91252-116-4.. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/94110.html>

### 6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1 Photoshop

6.3.1.2	3ds Max
6.3.1.3	Maya
6.3.1.4	Adobe After Effects
6.3.1.5	Adobe InDesign
6.3.1.6	Adobe Premiere Pro
6.3.1.7	Adobe Animate
6.3.1.8	Adobe Character Animator
6.3.1.9	Autodesk 3ds Max
6.3.1.10	Autodesk Maya
6.3.1.11	Лаборатория Касперского

### 6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штигица [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&amp;view=irbis&amp;Itemid=108">http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&amp;view=irbis&amp;Itemid=108</a>
6.3.2.2	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru">http://www.iprbookshop.ru</a>

### 7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Место проведения практики :	Практика проводится в учебно-производственных и творческих мастерских кафедр, структурных подразделениях СПГХПА им. А.Л.Штигица. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.	Пр	
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	ЗачётСоц	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты
Место проведения практики :	Практика проводится в музеях, организациях и структурных подразделениях профильных организаций в соответствии с договорами . Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.	Пр	

Место проведения практики :	Практика проводится в на производственных предприятиях, в творческих, образовательных и иных организациях согласно договору о практической подготовке между организацией и СПГХПА им. А.Л.Штигица. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбор мест прохождения практики производится с учетом состояния здоровья и требований по доступности для данных обучающихся.	Пр	
-----------------------------	--	----	--

### 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Преддипломная практика имеет 2 формы проведения.

1-ая форма проведения практики.

Содержание работы определяется заданием на проектирование, выданным на предприятии. Ставится задача максимального погружения студента в практическую профессиональную среду. При проведении практики на предприятии работа с педагогом проходит в форме практических семинаров. Текущий контроль за работой обучающего проводится преподавателем как в процессе непосредственного личного общения на практических семинарах, так и в дистанционной онлайн-форме. Семинарские занятия, носят практический характер и представляют собой совместную работу педагога и обучающего по реализации темы, подготовке проектных материалов к текущему контролю, формированию презентации из отчётных материалов для представления их на результирующий ректорский обход и получение зачётной оценки.

2-ая форма проведения практики.

При проведение практики на территории академии, работа ведётся при постоянном и непосредственном руководстве со стороны педагога и периодическом согласовании этапов работы с реальным заказчиком, выдавшим задание на проектирование.

Этапность и характер работ по первой и второй форме идентичны.

Организация и проведение преддипломной практики основывается на инновационных подходах и технологиях как анимационного, так и художественно-творческих процессов, направленных на повышение эффективности преподавания и качества подготовки учащихся, на развитие их творческого потенциала. Каждая, предлагаемая обучающимся, задача обременена определённой степенью новизны, что заставляет обучающегося не расслабляться и находиться в постоянном творческом тонусе.

Несмотря на тесное взаимодействие с педагогом в процессе выполнения задания по практике, у обучающего должны формироваться определённая готовность к самостоятельной и индивидуальной работе, принятию самостоятельных ответственных решений в рамках профессиональной компетенции, способность к исследовательско-аналитической деятельности, понимание актуальности и важности социально-значимых проблем, имеющих место в современном обществе, логическое мышление, художественное чутьё, вкус. Высокая трудоёмкость дисциплины сложность самого творческого процесса, незначительное количество лекций (4 лекционных часа, предназначенные для объяснения алгоритма проведения практики) создают условие для полного погружения обучающегося в процесс творческой реализации задания. Обучающийся должен освоить теоретические и практические методы для систематизации, анализа и оценки фактического материала по теме преддипломной практики: анализ, синтез, обобщение, классификация, наблюдение, сравнение, эксперимент, а также творческие методы: аналогии, ассоциации, инверсии, мозговой штурм, карикатура.

Содержание самостоятельной работы студентов в период преддипломной практики определяется работой проводимой в аудитории или на предприятии в рамках выданного задания и в соответствии с рабочими этапами. Анализ, оценка и текущий контроль за самостоятельной работой происходит на практических семинарах с педагогом или при взаимодействии с руководителем практики на предприятии. К самостоятельной работе следует отнести действия, которые готовят практиканта к процессу реализации проекта на в условиях реального производства. Самостоятельная работа предполагает сбор, систематизацию, обобщение и анализ фактического материала по теме, изучение проектной ситуации, разработку эскизных предложений и проектных вариантов т.е., готовит практиканта к работе в коллективе в связке с другими специалистами.

1. Систематизация иллюстративного и текстового материала для альбома-отчета по практике:
2. Создание шаблона верстки для отчета по практике в программе Adobe InDesign:
3. Освоение способов и этапов подготовки к вёрстке иллюстративного материала.
4. Необходимое редактирование музыкального оформления рекламного ролика.
5. Создание текстов для речевого сопровождения рекламного ролика.

**6. Запись звуковой дорожки.**

Виды самостоятельной работы студентов:

Создание архива иллюстративных материалов по программе преддипломной практики.

Создание и редактирование текстов для отчета по преддипломной практике.

Дизайн и верстка отчетного альбома по преддипломной практике.

Подготовка к верстке иллюстративного материала.

Реализация технологических циклов этапов производства звуковой дорожки для рекламного ролика.

Реализация технологических циклов по монтажу звукового сопровождения в анимационное рекламное произведение.

Работа с источниками (литература, Интернет) для выполнения заданий в соответствии с программой преддипломной практики.

В отчет студента по практике входит:

1. График прохождения практики
2. Титульный лист
3. Введение
4. Основная часть
5. Заключение
6. Список использованных источников
7. Приложение

Разработка проектов включает педагогический подход «Обучение служением» для социальных заказчиков, некоммерческих организаций (НКО), учреждений социальной сферы, в сфере поддержки и сопровождения социально незащищённых граждан, средств реабилитации для лиц с инвалидностью, в т. ч. разработка информацион-ных кампаний, социальной рекла-мы для НКО, социальных пред-приятий, учреждений социальной сферы и других.

Тематика может быть получена с использованием:

Платформы ДОБРО.РФ, на сайте <https://авц.рф/regional>;

Региональных органов власти и органов местного самоуправления, государственных и муниципальных учреждений, социальных предприятий, компаний, реализующих программы корпоративной социальной ответственности;

Информационных рассылок административных органов власти Санкт-Петербурга и Ленинградской области, комитетов по сохранению культурного наследия;

Сайта Фонда президентских грантов ([президентскиегранты.рф/public/ application/cards](http://президентскиегранты.рф/public/application/cards));

Централизованных баз данных и каталогов (единая информационная система ДОБРО.РФ, [today.sberbankvmeste.ru](http://today.sberbankvmeste.ru), [dobro.mail.ru](mailto:dobro.mail.ru), [so-nko.ru](http://so-nko.ru));

Региональных ресурсных центров НКО, ресурсных центров добровольчества:

Данных о действующих социальных предприятиях ([ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended](http://ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended) )

Каталога социальных предприятий ([soindex.ru](http://soindex.ru));

Центров инноваций в социальной сфере;

Региональных отделений «Опоры России» и других социальных партнеров.