

**АННОТАЦИИ**  
**к рабочим программам практик**  
**основной образовательной программы высшего образования**  
**«Цифровые технологии в медиаиндустрии»**

Направление подготовки – 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Направленность (профиль) ОПОП – «Цифровые технологии в медиаиндустрии»

Уровень образования – бакалавриат

**«Учебная практика. Ознакомительная практика»**

Объем практики – 3 з.е.

Форма контроля – зачет

***1. Цель практики:***

формирование, закрепление и развитие практических навыков, умений и компетенций, необходимых для выполнения работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

***2. Задачи практики:***

- практическая подготовка студентов к профессиональной деятельности в области медиаиндустрии.

- получение начальных знаний и навыков для решения реальных задач организационной, управленческой и научной деятельности в области информационных систем и технологий в предметной области.

- развитие мышление и творческого подхода к выполнению задания практики;

- получение навыков работы с цифровой, графической информацией.

***3. Способ проведения:***

Стационарная.

***4. Форма проведения:***

Дискретная по видам практик.

Практика частично реализуется в форме практической подготовки.

***5. Содержание:***

1. Подготовительный этап.

1.1. Собрание со студентами – ознакомление с основными сведениями для прохождения практики:

1.2. Знакомство с базой прохождения учебной практики – кафедра КМиКГ СПбГЛТУ.

1.3. Получение индивидуальных заданий на практику.

2. Основной этап частично в форме практической подготовки.

Этот этап учебной практики студенты проходят непосредственно на кафедре КМиКГ СПбГЛТУ. Руководство практикой осуществляет преподаватель кафедры.

Практика разделена на следующие разделы.

2.1. Написание общего сценария телесюжета, рекламы, социального ролики и т.д.

2.2. Выполнение индивидуального задания практики (изучение материала по теме проекта, сбор и анализ материала для дальнейшей монтажа, съемки материала, и др.). (частично в форме практической подготовки).

2.3. Консультации по работам у руководителей практики.

2.4. Создание, монтаж видеоролика (рекламы) на основании собранных и отснятых, созданных с помощью компьютерной графики сюжетов. (в форме практической подготовки).

3. Заключительный этап.

Оформление отчета по выполненному индивидуальному заданию. Защита.

#### **6. Требования к предварительной подготовке студентов:**

Практика основывается на результатах освоения следующих дисциплин: «Информатика», «Начертательная геометрия и инженерная графика», «Алгоритмы и структуры данных».

#### **7. Требования к результатам освоения**

<b>Наименование категории (группы) универсальной компетенции</b>	<b>Код и наименование универсальной компетенции</b>	<b>Индикаторы достижения универсальной компетенции</b>	<b>Результаты обучения по практике</b>
<b>Системное и критическое мышление</b>	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения	УК-1.3. Владеть: методами поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации; методикой системного подхода для	<b>иметь навык</b> - навыками анализа и обработки собранной информации

	поставленных задач	решения поставленных задач.	
--	--------------------	-----------------------------	--

Код и наименование профессиональной компетенции	Индикаторы достижения профессиональной компетенции	Результаты обучения по практике
ПК-4 Способен выполнять работы по обслуживанию сетей и инфокоммуникаций программно-аппаратными средствами	ПК-4.3 Использует нормативно-техническую документацию в области инфокоммуникационных технологий	<b>Уметь</b> - применять использовать и составлять нормативно-техническую документацию по специальности; <b>Иметь навык:</b> - работ с графической документацией.
ПК-5 Способен выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов	ПК-5.1 Проектирует и использует устройства или системы, имитирующие взаимодействие с виртуальной средой	<b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• современные методы восприятия, потребления и переработки визуальной информации;</li> </ul> <b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• рассматривать социокультурную природу медиа-дизайна, выделения его роли и места в организации новых коммуникационных сред общения и взаимодействия, способных вызвать резонанс в обществе.</li> <li>• анализировать опыт лучших мировых и отечественных примеров медиа и применять выработанные ими приемы для выполнения проектов.</li> </ul> <b>Владеть:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• способностью использовать различное программное обеспечение для создания конечного проекта.</li> <li>• реализовывать мультимедийные ИР</li> </ul> <b>Иметь навык</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• составлять дорожную карту видеопрокта, комбинируя качественные и количественные характеристики процесса работы.</li> </ul>

	<p>ПК-5.3 Разрабатывает трехмерную информационную модель (ТИМ) объектов</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- принцип действия различных систем бесконтактной оцифровки.</li> <li>- принципы работы программного и аппаратного обеспечения для трехмерного моделирования</li> <li>- особенности производства контента</li> <li>- основные приемы создания контента для видеопродукции</li> <li>- методы контроля, анализа и мотивации видеопродукции</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- разрабатывать информационную модель</li> </ul> <p><b>Иметь навык</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- находить темы и сюжеты для творческих работ</li> <li>- делать выбор наиболее подходящего программного обеспечения для визуализации и анимации, исходя из технического задания</li> </ul>
<p>ПК-6 Способен разрабатывать, настраивать, управлять архитектурой мультимедиа-системы, создавать, формировать и обеспечивать распространение медиаконтента</p>	<p>ПК-6.2 Разрабатывает концепт и создает видеопродукцию</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основы создания видеоконтента с учетом визуальной эстетики и принципов восприятия человеком</li> <li>- основные методы и приемы создания композиции в мультимедиа;</li> </ul> <p><b>Уметь</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- подбирать видеоконтент для сложных сцен</li> <li>- создавать варианты композиционных решений на заданную тематику</li> <li>- обосновать внедрения проектных решений применительно к поставленной задаче;</li> </ul> <p><b>Иметь навык:</b></p> <p>подготовки и согласования проектных заданий по видеопродукции</p>
	<p>ПК-6.3 Использует</p>	<p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проектировать объекты</li> </ul>

	информационные технологии для создания художественных произведений в цифровой форме	визуальной информации, идентификации и коммуникации; <b>Иметь навык:</b> - гармонично создавать объекты видео дизайна, отвечающих эстетическим и утилитарным потребностям человека.
	ПК-6.4 Способен представлять различную информацию с учетом эргономических, функциональных возможностей, психологических критериев восприятия информации человеком, эстетики визуальных форм представления информации	<b>Знать:</b> - методы и приемы моделирования формы объектов и пространства окружающей среды с учетом потребностей человека; - методы и способы подготовки проектного задания на создание дизайн-объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; <b>Уметь</b> - оформлять согласно основным правилам и требованиям созданную видеокomпозицию; <b>Иметь навык:</b> - навыками создания видеопродукции, отвечающих эстетическим и утилитарным потребностям человека, применяя их в профессиональной деятельности. - разработки визуальных информационных продуктов

**«Учебная практика. Технологическая (проектно-технологическая) практика»**

Объем практики – 6 з.е.

Форма контроля – зачет с оценкой

***1. Цель практики***

Подготовка студентов, ориентированных на технологический (проектно-технологический) вид деятельности, на основе изучения опыта создания и применения мультимедиа систем и технологий для решения задач в профессиональной области.

## **2. Задачи практики:**

- закрепление знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения
- всестороннее практическое исследование методов, инструментов, средств проектно-технологической деятельности, которая предполагает фиксацию и отображение явлений, предметов и среды;
- совершенствование умения анализировать и определять требования к проекту;
- составлять подробную спецификацию требований к проекту;
- развитие способности разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе и использовании приемов гармонизации форм, структур, комплексов и систем;
- формирование навыков создания цифровых художественных предметно-пространственных комплексов и проектирования мультимедийных продуктов, цифровой рекламы и иных продуктов цифровой медиаиндустрии

## **3. Способ проведения**

Стационарная.

## **4. Форма проведения**

Дискретная по видам практик.

Практика частично реализуется в форме практической подготовки.

## **5. Содержание:**

Подготовительный этап.

1.1. Собрание со студентами – ознакомление с основными сведениями для прохождения практики:

- перед студентами ставятся цели и задачи по учебной практике;
- этапы проведения учебной практики;
- проводится инструктаж по технике безопасности;
- ознакомление с нормативной литературой;
- разъяснение требований, предъявляемых к практикантам и содержанию отчета.

1.2. Знакомство с базой прохождения учебной практики – кафедра КМиКГ, СПбГЛТУ.

1.3. Получение индивидуальных заданий на практику.

Основной этап частично в форме практической подготовки.

Этот этап учебной практики студенты проходят непосредственно на кафедре КМиКГ, СПбГЛТУ. Руководство практикой осуществляет преподаватель кафедры.

Практика разделена на следующие разделы.

2.1. Основная часть практики. Знакомство с заданием и объектами разработки (частично в форме практической подготовки).

2.2. Выполнение заданий (проектов) практики  
(в форме практической подготовки).

2.3. Консультации по работам у руководителей практики.

2.4. Выполнение индивидуального задания.  
(в форме практической подготовки).

2.5. Создание проектов на основании собранной информации. (в форме практической подготовки).

2.6 Выбор и использование оптимальных средств проектирования. Использование визуальных стереотипов для создания медиапродуктов. Основы комбинаторного моделирования.

2.7 Разработка проектной и технологической документации по проекту.  
(в форме практической подготовки).

Заключительный этап.

(в форме практической подготовки).

- обработка собранного материала;
- выполнение индивидуального задания;
- написание и оформление отчета о прохождении учебной практики;
- получение отзыва руководителя практики;
- подготовка к защите и непосредственно защита отчета на комиссии;
- получение зачета с оценкой;
- сдача отчета в архив кафедры.

Это завершающий этап в прохождении практики, в результате по завершению учебной практики студент представляет на кафедру своему руководителю отчет на проверку. Руководитель проверяет отчет и, если замечаний нет, то подписывает его, пишет отзыв на практику и студент выходит на промежуточную аттестацию.

Состав комиссии утверждается ежегодно на заседании кафедры.

Если у студента были замечания со стороны руководителя, то он должен все замечания исправить и только после этого получает отзыв на практику и выходит на защиту.

Защита проходит в устной форме. По результату студенту выставляется зачет с оценкой.

По итогу учебной практики студент должен получить положительную оценку. Иначе практика считается не пройденной.

#### ***6. Требования к предварительной подготовке студентов:***

Практика основывается на результатах освоения следующих дисциплин: «Начертательная геометрия и инженерная графика»,

«Компьютерная геометрия и графика», «Информационные технологии», «Современные языки программирования».

### 7. Требования к результатам освоения

Код и наименование общепрофессиональной компетенции	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции	Результаты обучения по практике
<p>ОПК-2</p> <p>Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности;</p>	<p>ОПК-2.1</p> <p>Знать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности.</p>	<p><b>Знать</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- современные цифровые технологии, применяемые в медиасфере;</li> <li>- существующие алгоритмы построения объектов, основные техники трехмерного моделирования</li> </ul> <p><b>Уметь</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- оформлять полученные рабочие результаты в виде презентаций, научно-технических отчетов, статей и докладов на научно-технических конференциях;</li> <li>- подбирать параметры и алгоритмы создания простых моделей, персонажей, сложных сцен.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками профессиональной деятельности в цифровых и IT технологиях;</li> <li>- навыками оценки 3Dмоделей и сцен с учетом эргономических, функциональных возможностей, психологических критериев восприятия информации человеком, а также эстетики визуальных форм представления</li> </ul>



		информации <i>Иметь навыки</i> применения современных информационных технологий
--	--	--

Код и наименование профессиональной компетенции	Индикаторы достижения профессиональной компетенции	Результаты обучения по практике
<p style="text-align: center;">ПК-3</p> <p style="text-align: center;">Способен осуществлять настройку функционирования отдельных устройств, сетевых элементов инфокоммуникационных систем, комплексов и информационных сетей в целом</p>	<p>ПК-3.2 Осуществляет установку и настройку программного обеспечения сетевых элементов инфокоммуникационной системы</p>	<p><b><i>Знать</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методы и средства инсталляции программного обеспечения инфокоммуникационной систем;</li> <li>- принципы работы программного и аппаратного обеспечения для трехмерного моделирования</li> </ul> <p><b><i>Уметь:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- делать выбор наиболее подходящего метода трехмерного моделирования, исходя из технического задания</li> </ul> <p><b><i>Иметь навыки</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>установки и настройки программного обеспечения для создания и адаптации медиапродуктов</li> </ul>

## «Производственная практика. Технологическая (проектно-технологическая) практика»

Объем практики – 6 з.е.

Форма контроля – зачет с оценкой

### **1. Цель практики:**

Подготовка студентов, ориентированных на технологический (проектно-технологический) вид деятельности, на основе изучения опыта создания и применения медиа продукции, систем и технологий для решения задач в профессиональной области.

### **2. Задачи практики:**

– изучение основных принципов проектирования медиаконтента;  
– овладение навыками настройки аппаратных и программных средств медиа, редактирования различных видов компьютерной графики.

- анализ существующих проектных решений в медиа-дизайне, рассмотрение функциональных и эстетических особенностей современных медиа-объектов; создание типологии художественно-образных решений мультимедиа-дизайна, созданных на основе цифровых технологий;

- проектирование и разработка комплексных мультимедиа дизайнпроектов, с использованием различных медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста), соответствующих современным требованиям;

- формирование представления о роли медиаиндустрии в жизни общества, ее значении в развитии экономики, политики и культуры;

- формирование системного восприятия взаимодействия различных современных направлений в искусстве их развития;

- развитие творческого мышления при помощи креативных технологий разработки медиапроектов.

### **3. Способ проведения:**

Стационарная.

### **4. Форма проведения:**

Дискретная по видам практик.

Практика частично реализуется в форме практической подготовки.

### **5. Содержание:**

1. Подготовительный этап.

1.1. Собрание со студентами – ознакомление с основными сведениями для прохождения практики:

- перед студентами ставятся цели и задачи по производственной практике;

- этапы проведения производственной практики;

- знакомство с организацией, распорядком работы;

- проводится инструктаж по технике безопасности;

- ознакомление с нормативной литературой;

- разъяснение требований, предъявляемых к практикантам и содержанию отчета.

1.2. Знакомство с базой прохождения практики.

1.3. Получение индивидуальных заданий на практику.

2. Основной этап частично в форме практической подготовки.

Этот этап учебной практики студенты проходят в профильных организациях, с которыми у СПбГЛТУ заключены договора или в СПбГЛТУ. Руководство практикой осуществляет преподаватель кафедры и куратор от организации.

Практика разделена на следующие разделы.

2.1. Основная часть практики. Знакомство с заданием и объектами разработки. Составление планов работы, календарного плана практики.

2.2. Выполнение индивидуального задания, сбор информации, необходимой для выполнения задания, проекта (в форме практической подготовки).

2.3. Консультации по работам у руководителей практики от организации.

2.4. Консультации по работам у руководителей практики от СПбГЛТУ.

2.5. Подбор, проверка и использование оптимальных средств проектирования. Использование визуальных стереотипов для создания медиапродуктов по заданию практики

2.6. Создание проектов на основании собранной информации и выполненных индивидуальных заданий. (в форме практической подготовки).

2.7 Разработка проектной и технологической документации по проекту. (в форме практической подготовки).

3. Заключительный этап.

Этот этап полностью вынесен полностью на самостоятельную работу:

- обработка собранного материала;

- оформление индивидуального задания;

- написание и оформление отчета о прохождении учебной практики;

- получение отзыва руководителя практики от организации;

- подготовка к защите и непосредственно защита отчета на комиссии;

- получение зачета с оценкой;

- сдача отчета в архив кафедры.

Это завершающий этап в прохождении практики, в результате по завершению учебной практики студент представляет на кафедру, своему руководителю, отчет на проверку. Руководитель проверяет отчет и, если замечаний нет, то подписывает его, пишет отзыв на практику, студент выходит на промежуточную аттестацию.

Состав комиссии утверждается ежегодно на заседании кафедры.

Если у студента были замечания со стороны руководителя, то он должен все замечания исправить и только после этого получает отзыв на практику и выходит на защиту.

Защита проходит в устной форме. По результату студенту выставляется зачет с оценкой.

По итогу производственной практики студент должен получить положительную оценку. Иначе практика считается не пройденной.

#### **6. Требования к предварительной подготовке студентов:**

Практика основывается на результатах освоения следующих дисциплин: «Информационные технологии», «Компьютерная геометрия и графика», «Инструменты и технологии визуальной коммуникации», «Современные языки программирования», «Композиционные исследования», «Визуализация и анимация», «Мультимедийные технологии».

#### **7. Требования к результатам освоения**

<b>Код и наименование общепрофессиональной компетенции</b>	<b>Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции</b>	<b>Результаты обучения по практике</b>
<b>УК 2</b> Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<b>УК 2.2.</b> Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать задачи, которые необходимо решить для ее достижения; анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности	<b>Знать:</b> - организационные структуры проекта, задачи - как вносить изменения в проект с правовой точки зрения. <b>Уметь:</b> - проводить анализ поставленной цели и формировать задачи, которые необходимо решить для ее достижения; - использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности. - вносить изменения в проектную документацию

		<b>Иметь навык:</b> - анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов;
--	--	---

<b>Код и наименование общепрофессиональной компетенции</b>	<b>Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции</b>	<b>Результаты обучения по практике</b>
ОПК-3 Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;	ОПК-3.1. Знать: принципы, методы и средства решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	<b>Уметь:</b> - использовать компьютерные технологии для подготовки медиаконтента, выполнять операции над файлами, работать со структурированными документами <b>Владеть:</b> методами и программными средствами обработки информации, способностью взаимодействовать со службами информационных технологий и эффективно использовать корпоративные информационные системы с учетом информационной безопасности

<b>Код и наименование профессиональной компетенции</b>	<b>Индикаторы достижения профессиональной компетенции</b>	<b>Результаты обучения по практике</b>
<b>ПК-3</b> Осуществляет установку и настройку программного обеспечения сетевых элементов инфокоммуникационной системы	<b>ПК-3.2</b> Осуществляет установку и настройку программного обеспечения сетевых элементов инфокоммуникационной системы	<b>Уметь:</b> классифицировать средства создания и обработки изображения для медиа; <b>Владеть:</b> навыками настройки аппаратных и программных средств медиа
<b>ПК- 4</b> Способен выполнять работы по	<b>ПК- 4.2.</b> Проводит реконфигурацию архитектуры	<b>Знать:</b> - методы анализа программного кода современных языков программирования.

<p>обслуживанию сетей и инфокоммуникаций программно-аппаратными средствами</p>	<p>инфокоммуникационной системы</p>	<p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- реализовывать базовые алгоритмические структуры на основных языках программирования;</li> <li>- тестировать программный код на основных языках программирования.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- принципами отладки программ;</li> </ul>
<p><b>ПК- 5</b> Способен выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов</p>	<p><b>ПК- 5.1.</b> Проектирует и использует устройства или системы, имитирующие взаимодействие с виртуальной средой</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- устройства и системы для реализации видеомэппинга</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- рассматривать социокультурную природу медиа-дизайна, выделения его роли и места в организации новых коммуникационных сред общения и взаимодействия, способных вызвать резонанс в обществе.</li> <li>- анализировать опыт лучших мировых и отечественных примеров медиа и применять выработанные ими приемы для выполнения проектов.</li> </ul> <p><b>Иметь навык:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- исследования возможностей использования инновационных цифровых технологий в медиа-дизайне с учетом эстетического и образного восприятия окружающей действительности</li> </ul>
	<p><b>ПК- 5.2.</b> Проектирует интерактивные пользовательские интерфейсы</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- классификацию видов современного цифрового искусства;</li> <li>- основы конструирования медиа продукции;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- разрабатывать креативные концепции дизайн-проектов;</li> <li>- проектировать интерактивные пользовательские интерфейсы.</li> </ul> <p><b>Иметь навык:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проектировать и использовать базы данных мультимедиа</li> </ul>
	<p><b>ПК- 5.3.</b> Разрабатывает трехмерную</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- принципы работы программного и аппаратного обеспечения для</li> </ul>

	информационную модель (ТИМ) объектов	двухмерного и трехмерного моделирования и визуализации; <b>Иметь навык:</b> - делать выбор наиболее подходящего метода и программного обеспечения для визуализации и анимации, исходя из технического задания
ПК- 6 Способен разрабатывать, настраивать, управлять архитектурой мультимедиа-системы, создавать, формировать и обеспечивать распространение медиаконтента	ПК- 6.2. Разрабатывает концепт и создает видеопroduкцию	<b>Знать:</b> - основные методы и приемы создания композиции в мультимедиа; <b>Уметь</b> - подбирать параметры и алгоритмы создания простых моделей, персонажей, сложных сцен для видеоконтента; - создавать варианты композиционных решений на заданную тематику - обосновать внедрения проектных решений применительно к поставленной задаче; <b>Иметь навык:</b> - подготовки и согласования проектных заданий, применение их в профессиональной деятельности.
	ПК- 6.3. Использует информационные технологии для создания художественных произведений в цифровой форме	<b>Знать:</b> - принципы и закономерности продуктивного распространение медиаконтента; - способы организации функционального наполнения создаваемых объектов дизайнерской среды мультимедиа; - функциональные и эстетические требования, предъявляемые к изготовлению объектов графического дизайна; - виды печатной и электронной графической продукции, особенности их проектирования; стилеобразующие элементы, цветовое и декоративное оформление видеоконтента; <b>Уметь:</b> - проектировать объекты визуальной информации, идентификации и

		<p>коммуникации;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;</li> <li>- создавать проекты полиграфической продукции, чертежи, рисунки, макеты промышленных изделий, фрагментов интерьера использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</li> <li>- использовать информационные технологии для создания художественных произведений в цифровой форме;</li> <li>- разрабатывать и управлять архитектурой мультимедиа-системы;</li> <li>- создавать и формировать медиаконтент;</li> </ul> <p><b>Иметь навык:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работы с мультимедиа-системами и распространением медиаконтента.</li> </ul>
	<p><b>ПК- 6.4.</b> Способен представлять различную информацию с учетом эргономических, функциональных возможностей, психологических критериев восприятия информации человеком, эстетики визуальных форм представления информации</p>	<p><b>Знать</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методы и способы подготовки проектного задания на создание дизайн-объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать пользовательский интерфейс программы</li> <li>- согласовывать разработанные проектные задания как с заказчиком, так и со всеми инстанциями в госучреждениях;</li> <li>- оформлять согласно основным правилам и требованиям созданную композицию;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методами разработки визуальных информационных систем</li> <li>- современными инструментальными средствами и технологиями разработки приложения для визуализации и управления данными</li> </ul>



		<p><b>Иметь навык:</b>  - создания дизайнерских объектов медиа, отвечающих эстетическим и утилитарным потребностям человека, применяя их в профессиональной деятельности.</p>
--	--	---

### **«Производственная практика. Преддипломная практика»**

Объем практики – 9 з.е.

Форма контроля – зачет с оценкой

#### ***1. Цель практики:***

Целью преддипломной практики является закрепление и совершенствование теоретических и прикладных знаний, полученных во время обучения, а также сбор первичных материалов для дипломного проекта и выполнение конкретных заданий, связанных с разработкой темы дипломного проекта; развитие навыков самостоятельной работы на рабочем месте специалиста по цифровым технологиям в медиаиндустрии; активное участие в выполнении заданий в условиях реального производственного процесса на базе фирм, предприятий, организаций мульти и медиа профиля.

#### ***2. Задачи практики:***

- совершенствование умения анализировать и определять требования к дизайн-проекту; составлять подробную спецификацию требований к дизайнпроекту;
- развитие способности синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта, научно обосновывать свои проектные предложения;
- развитие способности разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе и использовании приемов гармонизации форм, структур, комплексов и систем;
- совершенствование навыков создания цифровых художественных предметно-пространственных комплексов и проектирования мультимедийных продуктов, цифровой рекламы, виртуальных объектов и иных продуктов цифровой медиаиндустрии;
- накопление практического опыта по подготовке полного набора документации для реализации проекта, для осуществления основных экономических расчетов проекта.

#### ***3. Способ проведения:***

Стационарная, выездная

#### **4. Форма проведения:**

Дискретная по видам практик.

Практика частично реализуется в форме практической подготовки.

#### **5. Содержание**

##### 1. Подготовительный этап

-1.1. Собрание со студентами – ознакомление с основными сведениями для прохождения преддипломной практики:

- перед студентами ставятся цели и задачи практики;
- этапы проведения практики;
- инструктаж по Правилам техники безопасности (ТБ), производственной санитарии и пожарной безопасности;
- выдача индивидуальных заданий на преддипломную практику; графика прохождения практики;
- правила по безопасности при эксплуатации компьютерных и цифровых устройств;
- ознакомление с нормативной литературой;
- разъяснение требований, предъявляемых к практикантам со стороны баз практики и руководства кафедры, к содержанию отчета;

##### 1.2. Закрепление баз практик за студентами.

Студентам предоставляется право самостоятельно найти организацию, в которой они будут проходить практику, либо использовать в качестве базы практики организацию, в которой они работают. В этом случае они должны заблаговременно поставить в известность руководителя практики, чтобы оформить надлежащим образом все документы.

В случае отсутствия предполагаемых баз практики, студенту предоставляется место для прохождения практики, с которым есть заключенные договоры. С учетом распределения студентов по базами практик производится закрепление руководителя от кафедры.

##### 2. Основной этап

- Этот этап практики студенты проходят непосредственно на базах практики.

Практика разделена на следующие разделы.

-2.1. Руководство практикой осуществляют руководитель от кафедры и базы практики.

Студент практикант производит отметку о прибытии в организацию, оформляется на практику в организации, проходит инструктаж по технике безопасности:

Вводный, на рабочем месте, повторный.

2.2 Общее ознакомление с предприятием (учреждением) и его подразделениями. Дать общую характеристику предприятию, изучить основные направления работы, подобрать материал для выполнения индивидуального задания, связанного с тематикой выпускной квалификационной работы. Ознакомление с алгоритмом решения практических проектов на производстве.

2.3 Разработать план сбора информации для выполнения ВКР. Выполнение индивидуального задания. Разработка проекта с подготовкой полного набора документации для их реализации.

### 3. Заключительный этап

Решение вопроса трудоустройства в перспективе на предприятии. Отметка о выбытии из базы практики и прибытии в университет. Заполнение отчета по практике. После завершения практики студенты представляют на кафедру отчет и характеристику отзыв о работе студента в организации за подписью руководителя практики на предприятии. Подготовка отчета по практике и его защите на кафедре.

### 6. Требования к предварительной подготовке студентов

Практика основывается на результатах освоения следующих дисциплин: «Основы видеопроизводства», «Технологии виртуальной и дополненной реальности», «Компьютерное 3D моделирование», «Графическое программирование», «Генеративный дизайн», «Виртуальная инсталляция».

### 7. Требования к результатам освоения

Код и наименование профессиональной компетенции	Индикаторы достижения профессиональной компетенции	Результаты обучения по практике
ПК – 1 Способен осуществлять администрирование сетевой подсистемы инфокоммуникационной системы организации	ПК – 1.2 Проводит техническую поддержку пользователей по вопросам функционирования программного обеспечения на конечных устройствах инфокоммуникационной системы	<b>Знать:</b> методы поддержки исправного функционирования компьютерных сетей, программ и оказания помощи пользователям по вопросам эксплуатации программного обеспечения на конечных устройствах инфокоммуникационной системы
ПК – 2 Способен участвовать	ПК – 2.1 Работает со средствами	<b>Уметь:</b> - уметь настраивать сетевое

<p>в работах по доводке и освоению информационных технологий в ходе внедрения и эксплуатации инфокоммуникационных систем</p>	<p>управления операционными системами инфокоммуникаций</p>	<p>оборудование и производить монтаж кабельной систем;</p>
<p>ПК – 3 Способен осуществлять настройку функционирования отдельных устройств, сетевых элементов инфокоммуникационных систем, комплексов и информационных сетей в целом</p>	<p>ПК – 3.2 Осуществляет установку и настройку программного обеспечения сетевых элементов инфокоммуникационной системы</p>	<p><b>Знать:</b> аппаратно-программные комплексы для проектирования мультимедиа приложений; <b>Уметь</b> проектировать и использовать базы данных мультимедиа; <b>Иметь навык</b> использования программно-аппаратного комплекса для создания мультимедиа приложений</p>
<p>ПК – 4 Способен выполнять работы по обслуживанию сетей и инфокоммуникаций программно-аппаратными средствами</p>	<p>ПК – 4.2 Проводит реконфигурацию архитектуры инфокоммуникационной системы</p>	<p><b>Иметь навык</b> реализации базовых алгоритмических структур на одном из языков программирования</p>
	<p>ПК – 4.3 Использует нормативно-техническую документацию в области инфокоммуникационных технологий</p>	<p><b>Знать:</b> - стандарты, правила и нормы выполнения, оформления, построения и чтения чертежей и схем, установленных Стандартами Единой Конструкторской Документации (ЕСКД); <b>Владеть:</b> - основными законами геометрического формирования, построения и взаимного пересечения моделей плоскости и</p>

		<p>пространства, необходимыми для выполнения и чтения чертежей зданий, сооружений, конструкций, составления конструкторской документации и деталей;</p> <p><b>Иметь навык</b> проектирования и конструирования с учетом требований стандартов ЕСКД;</p>
<p>ПК-5 Способен выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов</p>	<p>ПК-5.1 Проектирует и использует устройства или системы, имитирующие взаимодействие с виртуальной средой</p>	<p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные этапы развития виртуальной инсталляции</li> <li>- системы реализации виртуальной инсталляции</li> </ul> <p><b>Уметь</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- подготавливать техническое задание для организации видеомэппинга</li> <li>- применять полученные знания видеомэппинга в практической работе</li> </ul> <p><b>Иметь навык</b> производства цифрового контента</p>
	<p>ПК-5.2 Проектирует интерактивные пользовательские интерфейсы</p>	<p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-отбирать методы, приемы, средства решения художественной задачи, что способствует выработке индивидуального стиля проектной деятельности, как интегральной характеристики творческой индивидуальности в профессиональном становлении личности;</li> <li>- делать выбор наиболее подходящего метода и программного обеспечения для визуализации и анимации, исходя из</li> </ul>

		технического задания
	ПК-5.3 Разрабатывает трехмерную информационную модель (ТИМ) объектов	<p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способы создания и предварительной оптимизации трехмерных объектов, основные ошибки, возникающие в ходе подготовки трехмерной модели, а также методы их устранения</li> <li>- принципы работы программного и аппаратного обеспечения для двухмерного и трехмерного моделирования и визуализации;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- приемами объемного и графического моделирования формы объекта и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла.</li> </ul> <p><b>Иметь навык</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- трехмерного моделирования различными техниками</li> </ul>
ПК-6 Способен разрабатывать, настраивать, управлять архитектурой мультимедиа-системы, создавать, формировать и обеспечивать распространение медиаконтента	ПК-6.2 Разрабатывает концепт и создает видеопroduкцию	<p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать инструментарий для достижения наибольшей выразительности при решении творческих задач;</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- различными техниками цифровой визуализации и анимации</li> <li>- навыками самостоятельно планировать свою</li> </ul>

		<p>деятельность в конкретной учебно-воспитательной ситуации;</p>
	<p>ПК-6.3 Использует информационные технологии для создания художественных произведений в цифровой форме</p>	<p><b>Знать:</b> - существующие алгоритмы построения объектов, основные техники анимации, в том числе для представления графической информации в среде Web</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• проводить анализ понятийного аппарата в исследованиях цифровой культуры и информационных процессов</li> <li>• системно анализировать феномены и развитие цифровой культуры</li> <li>• реконструировать основные исторические вехи в развитии цифровой культуры</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками оцифровки произведений аналогового искусства</li> </ul>
	<p>ПК-6.4 Способен представлять различную информацию с учетом эргономических, функциональных возможностей, психологических критериев восприятия информации человеком, эстетики визуальных форм представления информации</p>	<p><b>Знать:</b> - современные тенденции в области мультимедиа существующие алгоритмы построения объектов, основные техники трехмерного моделирования</p> <p><b>Уметь:</b> -применять в своей творческой деятельности объективные закономерности формообразования и связанные с ним средства конструирования любой</p>

		формы изделий; <b>Иметь навык</b> - подбирать параметры и алгоритмы создания простых моделей, сложных объектов
--	--	--