

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Федеральное государственное образовательное учреждение  
высшего образования**  
**«Северо-Осетинский государственный университет имени  
Коста Левановича Хетагурова»**

**Аннотации рабочих программ практик  
по направлению 54.04.01 Дизайн  
Магистерская программа:**

**«Графический дизайн»**

**Руководитель программы – к.т.н., доцент Хохаева Зельяна  
Зауровна**

**Квалификация  
(степень)  
Магистр**

## **Аннотация рабочей программы**

### **«УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА, НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА (ПОЛУЧЕНИЕ ПЕРВИЧНЫХ НАВЫКОВ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ)»**

**Курс -1, Семестр -2**

**Общая трудоемкость 6 зач. ед.**

**(216 час.)Форма контроля –  
зачет с оценкой**

#### **1. Цели освоения дисциплины**

Целью практики «Учебная практика, научно-исследовательская работа ( получение первичных навыков научно-исследовательской работы)»:

- развитие способности самостоятельного осуществления научно-исследовательской работы в области искусствоведческих, культурологических и проектных проблем современного дизайна;
- совершенствование проектной культуры будущего дизайнера в разработке средовых пространств и объектов визуальных коммуникаций;
- формирование умений использовать современные технологии сбора информации, обработки и интерпретации полученных экспериментальных и эмпирических данных, владение современными методами исследований;
- систематизация, расширение и закрепление профессиональных знаний, формирование у студентов навыков самостоятельного ведения теоретических и экспериментальных исследований;
- совершенствование профессиональных компетенций, направленных на генерацию и реализацию проектной идеи с учетом современных тенденций в дизайнерской деятельности;
- формирование навыков экспертной деятельности и владения методами авторского надзора в сфере дизайнерского проектирования;
- обеспечение готовности к профессиональному самосовершенствованию, развитию инновационного мышления и творческого потенциала, профессионального мастерства;
- самостоятельное формулирование и решение задач, возникающих в ходе научно-исследовательской и педагогической деятельности и требующих углубленных профессиональных знаний;
- формирование готовности проектировать и реализовывать в образовательной практике содержание учебных программ, владеть инновационными образовательными технологиями;
- проведение библиографической работы с привлечением современных информационных технологий.

А также углубление, закрепление теоретической подготовки обучающихся и продолжение формирования у них компетенций в сфере профессиональной деятельности..

#### **2.Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина «Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)» относится к обязательной части Блока 2 «Практики» дисциплин учебного плана ОПОП.

«Учебная практика, научно-исследовательская работа ( получение первичных навыков научно-исследовательской работы)» логически и содержательно-методически связана с дисциплинами:

«Проектирование в графическом дизайне», «Дизайн-проектирование», «Дизайн презентаций» и др., связана с производственной практикой.

### **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

Процесс прохождения практики «Учебная практика, научно-исследовательская работа( получение первичных навыков научно-исследовательской работы)» направлен на формирование следующих компетенций: УК-1,УК-4,УК-5,ОПК-1,ОПК-2

УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий.

УК-4 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия.

УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.

ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения.

В результате прохождения «Практики по получению первичных профессиональных умений и навыков» студент должен:

#### **знать:**

- эффективные технологии организации научно-исследовательских и проектных работ в больших и малых производственных коллективах;
- методики планирования научно-исследовательских и проектных работ,
- сбора и обработки информации для исследования,
- фиксирование и обобщение полученных результатов;
- тенденции в моде или в полиграфии;
- основные теоретические положения истории костюма, пропедевтики, цветоведения и колористики, техники графики.
- основные теоретические положения в области живописного этюда натюрморта, пейзажа, фигуры человека в пейзаже;
- понимание выразительных особенностей различных изобразительных материалов и техник;

#### **уметь:**

- сформулировать концепцию проектной идеи;
- организовать ее эффективную реализацию;
- представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, а также проектно-творческих материалов
- применять нормативно-правовую базу;
- вести деловые переговоры и деловую переписку;

#### **владеть:**

- методами творческого процесса дизайнеров;
- навыками публичной презентации результатов научно-исследовательской и проектно-творческой работы; опытом выступлений с научными докладами и сообщениями и т.п.
- навыками анализа музейных экспозиций и тенденций моды или полиграфии
- изобразительными средствами и техникой акварели и гуаши в живописи, передачей пространства живописными средствами с соблюдением цветовых и тональных отношений.

Процесс прохождения практики обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых на практике, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).

## **Аннотация рабочей программы «ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА, ПРОЕКТНАЯ»**

**Курс -1,2 Семестр -2,4**

**Общая трудоемкость 15 зач. ед. (216/324 час.)**

**Форма контроля – зачет с  
оценкой**

### **1. Цели и задачи освоения дисциплины**

- Обеспечение необходимого уровня усвоения систематизированных знаний в области графического дизайна;
- Воспитание устойчивого интереса и любви к профессии, потребности в профессиональном образовании;
- Производительный и коллективный характер труда, разнообразие и усложнение трудовых операций, эстетика и научная организация труда, рациональный режим труда и отдыха, положительный и эмоциональный настрой;
- Включение студентов в направленную самостоятельную творческую деятельность в процессе индивидуального углубленного изучения тем учебной дисциплины за счет непосредственного участия в проектной деятельности, процессе создания графических проектов;
- Проведение предпроектных дизайнерских исследований
- Проведение предпроектных дизайнерских исследований
- Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
- Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
- Овладение методикой работы со специальной литературой и нормативно-технической документацией
- Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень
- Готовность участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах)

### **2. Место в структуре ОПОП**

Дисциплина «**Производственная практика, проектная**» относится к обязательной части Блока 2 «Практики» дисциплин учебного плана ОПОП.

**Практика логически и содержательно-методически связана с дисциплинами:**

**«История и методология научных исследований», «Цифровая живопись», «Информационные технологии в дизайне», «Цвет в дизайне» и т.д. связана с практиками:**

**«Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков в научно-исследовательской работы)», «Производственная практика, научно-исследовательская», «Производственная практика, преддипломная».**

### **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

Процесс прохождения практики «**Производственная практика, проектная**»

направлен на формирование следующих компетенций: **ОПК-3, ОПК-4, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4**

**ОПК-3** Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи.

**ОПК-4** Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу.

**ПК-1** Ставит задачи исследования по вопросам профессиональной деятельности в области дизайн-технологий. представляет результаты научных исследований в форме докладов, отчетов, рефератов, публикаций с привлечением современных средств редактирования и печати.

**ПК-2** Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.

**ПК-3** Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

**ПК-4** Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике.

В результате обучения при прохождении педагогической практики обучающийся должен: **знать**

- тенденции в моде или в полиграфии;
- основные теоретические положения истории графического дизайна, пропедевтики, цветоведения и колористики, техники графики.
- основные теоретические положения в области живописного этюда натюрморта, пейзажа, фигуры человека в пейзаже;
- понимание выразительных особенностей различных изобразительных материалов и техник;

**уметь:**

- оформлять художественно-творческие работы к кафедральному просмотру и для выставок.
- использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных
- Проводить пред проектные дизайнерские исследования
- демонстрировать навыки научно-исследовательской деятельности (планирование научного исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов), способностью представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати, а также владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями

**владеть:**

- навыками анализа музейных экспозиций или полиграфии
- изобразительными средствами и техникой акварели и гуаши в живописи
- передачей пространства живописными средствами с соблюдением цветовых и тональных отношений.

Процесс прохождения практики обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых на практике, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).

## **Аннотация рабочей программы «ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА, НАУЧНО- ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ»**

**Курс - 2, Семестр - 3**

**Общая трудоемкость 3 зач. ед.**

**(108 час.) Форма контроля –  
зачет**

### **1. Цели освоения дисциплины**

**Целью практики «Производственная практика, научно-исследовательская»** является развитие способности самостоятельного осуществления деятельности в сфере образования и науки, связанной с решением сложных профессиональных задач в инновационных условиях.

Задачи дисциплины:

- обеспечение развития профессионального научно-исследовательского мышления магистрантов, формирование у них четкого представления об основных профессиональных задачах, способах их решения;
  - формирование умений использовать современные технологии сбора информации, обработки и интерпретации полученных экспериментальных и эмпирических данных, владение современными методами исследований;
  - формирование готовности проектировать и реализовывать в образовательной практике новое содержание учебных программ, осуществлять инновационные образовательные технологии;
  - обеспечение готовности к профессиональному самосовершенствованию, развитию инновационного мышления и творческого потенциала, профессионального мастерства.
- самостоятельное формулирование и решение задач, возникающих в ходе научно- исследовательской и педагогической деятельности и требующих углубленных профессиональных знаний. проведение библиографической работы с привлечением современных информационных технологий.
- овладение навыками оформления результатов научно-исследовательского процесса в различных жанрах научного дискурса, включая магистерскую диссертацию как итоговую квалификационную научную работу.
  - формирование способности самостоятельно приобретать и применять новые знания и умения, успешно применять полученные знания, умения и навыки в своей профессиональной сфере деятельности, обладать универсальными и предметно-специализированными компетенциями, способствующими социальной мобильности и устойчивости выпускников на рынке труда в условиях конкурентной среды.

## **2. Место в структуре ОПОП**

Дисциплина «**Производственная практика, научно-исследовательская**» относится к обязательной части Блока 2 «Практики» дисциплин учебного плана ОПОП.

Программа практики подразумевает преломление применительно к тематике научных разработок магистранта знаний, умений и навыков, полученных при изучении дисциплин ОПОП магистратуры.

**Практика логически и содержательно-методически связана с дисциплинами:** «Дизайн-проектирование», «Цифровая живопись», «Брэндинг», «Веб-дизайн»

и т.д.

**Связана с практиками:** «Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков в научно-исследовательской работы)», «Производственная практика, проектная», «Производственная практика, преддипломная»

## **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

Процесс прохождения практики «**Производственная практика, научно-исследовательская**» направлен на формирование следующих компетенций: **ОПК-2, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4**

**ОПК-1** Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

**ПК-1** Ставит задачи исследования по вопросам профессиональной деятельности в области дизайн-технологий. представляет результаты научных исследований в форме докладов, отчетов, рефератов, публикаций с привлечением современных средств редактирования и печати

**ПК-2** Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.

**ПК-3** Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

**ПК-4** Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике

## **Аннотация рабочей программы «ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА, ПРЕДДИПЛОМНАЯ»**

### **Курс -2, Семестр -4**

**Общая трудоемкость 18 зач. ед. (648 час.) Форма контроля – зачет с оценкой.**

#### **1. Цели освоения дисциплины**

Производственная практика, преддипломная - вид учебной деятельности, направленный на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций в процессе выполнения определенных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Цели Производственной практики, преддипломной: приобретение опыта и навыков в профессиональной деятельности дизайнера на предприятиях отрасли в соответствии с программой магистратуры; закрепление теоретической подготовки обучающихся и окончательное формирование у них компетенций в сфере профессиональной деятельности.

Задачами практики являются:

- закрепление необходимого уровня усвоения систематизированных знаний в области дизайна одежды;
- воспитание устойчивого интереса и любви к профессии, потребности в профессиональном образовании;
- формирование готовности к научно-исследовательской и проектной работе и проведение исследований в соответствии с темой выпускной квалификационной работы: сбор, анализ и систематизация материалов для ВКР;
- адаптация обучающегося в творческом коллективе исполнителей и формирование способности к организации его работы и к принятию обоснованных решений при создании продукции с учетом качества, надежности и стоимости.

## **2. Место в структуре ОПОП**

«Производственная практика, преддипломная» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений обязательной части Блока дисциплин учебного плана ОПОП.

Практика логически и содержательно-методически связана со всеми дисциплинами учебного плана, а также с практиками и НИР.

Требования к «входным» знаниям, умениям и готовностям обучающегося, приобретенными в результате освоения предшествующих дисциплин (модулей):

«Дизайн- проектирование», «Цифровая живопись», «Брэнддинг», «Веб-дизайн» и др.

## **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

Процесс прохождения практики направлен на формирование следующих компетенций:

### **УК-2, ОПК-2, ОПК-3, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4.**

УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения.

ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи.

ПК-1 Ставит задачи исследования по вопросам профессиональной деятельности в области дизайн-технологий. представляет результаты научных исследований в форме докладов, отчетов, рефератов, публикаций с привлечением современных средств редактирования и печати.

ПК-2 Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.

ПК-3 Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ПК-4 Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике

Требования к результатам прохождения практики (компетенции обучающегося, формируемые в результате прохождения практики)

В результате прохождения **«Практики по получению первичных профессиональных умений и навыков»** студент должен:



знать:

- Современные методы и методики научно-исследовательской деятельности
- Специфику методологии дизайнерского проектирования
- Средства презентации результатов исследовательской работы с привлечением современных информационных технологий
- Знать основные функции и должностные обязанности дизайнера на современном предприятии индустрии моды, обладать практическими навыками
- Структуру организаций и предприятий, работающих с графическими дизайнерами, их особенностей;
- Основные этапы проектирования по разработке новых дизайнерских решений образцов одежды, коллекций, серий;
- Основы художественно-промышленного производства

**уметь:**

- Применять знание методик исследования в рамках решения дизайнерской задачи
- Определить оптимальную методику решения конкретной проектной задачи
- Использовать современные компьютерные технологии для проведения и презентации научных исследований
- Самостоятельно ставить и решать творческие задачи;
- Пользоваться творческим источником;
- Систематизировать и обрабатывать информацию о перспективном направлении графического дизайна;
- Подготавливать приемо-сдаточную документацию; разрабатывать процедуры и методы контроля соответствия дизайн-макета объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации готовому изделию; контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов; осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов обеспечивать защиту авторского права
- Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками; подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах;
- Систематизировать и распределять действия подчиненных; использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности;
- Осуществлять календарно-ресурсное планирование
- Идейно- новаторски решать художественные задачи в соответствии с профилем предприятия
- Осуществлять подбор необходимых материалов и авторский надзор за изготовлением авторского образца, коллекции, серии;
- Применять нормативно-правовую базу на практике;
- Вести деловые переговоры и деловую переписку;
- Проводить презентации дизайн-продукта;

**владеть:**

- Навыками самостоятельного поиска и анализа исследуемого теоретического материала
- Способностью использовать проектный опыт выполнения дизайнерских заданий, в том числе, собственный, для определения методологических подходов дизайн-проектирования
- Навыками создания научных текстов – статей, рефератов, а также презентаций
- Графическими приемами моделирования
- Методами творческого процесса графического дизайнера; выполнение поисковых эскизов, композиционных решений дизайн-объектов; создание художественного образа;
- Практическими навыками различных видов изобразительного искусства и способов проектной графики и рекламной -графики;

Процесс прохождения практики обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых на практике, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).