

Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет имени В.А. Бондаренко»

Кафедра дизайна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРАКТИКИ

«Б2.П.В.П.1 Проектно-технологическая практика»

Вид производственная практика
учебная, производственная

Тип проектно-технологическая практика

Форма дискретная по видам практик
непрерывная, дискретная

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

(код и наименование направления подготовки)

Графический дизайн

(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Год набора 2026

Рабочая программа практики «Б2.П.В.П.1 Проектно-технологическая практика» рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

дизайна

наименование кафедры

протокол № 8 от "19" 03 2026г.

Заведующий кафедрой

дизайна

наименование кафедры



подпись

О.П. Тарасова

расшифровка подписи

Исполнители:

доцент

должность



подпись

М.М. Янышина

расшифровка подписи

должность

подпись

расшифровка подписи

СОГЛАСОВАНО:

Председатель методической комиссии по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

код наименование



личная подпись

расшифровка подписи

О.П. Тарасова

Заведующий отделом формирования фонда и научной обработки документов

личная подпись



расшифровка подписи

С.А. Бихметширова

Уполномоченный по качеству факультета

личная подпись



расшифровка подписи

Т.В. Санук

№ регистрации _____

© Янышина М.М., 2026

© ОГУ, 2026

1 Цели и задачи освоения практики

Цель (цели) практики:

формирование у будущего бакалавра практического опыта профессиональной деятельности на предприятиях (организациях) профиля «Графический дизайн».

Задачи:

- формирование представлений о функциональных, эргономических, конструктивных требованиях к проектируемым объектам; о специфике составления брифа к дизайн-проекту и понятии новизны в дизайне; об основных современных технологиях для реализации дизайн-проекта в области графического дизайна на практике; о возможностях информационных ресурсов в графическом дизайне; об особенностях организации работы и руководства коллективом предприятия в сфере графического дизайна, принимаемых решениях в рамках собственной должности;
- формирование умений проводить предпроектные исследования к поставленному проектному заданию, конструировать единичные и комплексные объекты графического дизайна; применять современные технологии для реализации дизайн-проекта в области графического дизайна на практике, составлять набор документации по дизайн-проекту, визуализировать творческие проектные идеи с применением современных информационных технологий и графических редакторов, организовывать собственную проектную деятельность в сфере дизайна в условиях коллектива;
- осуществление организации собственной проектной деятельности в сфере графического дизайна в условиях коллектива, конструирования объектов дизайна с применением современных технологий, составления брифа и экономического обоснования к дизайн-проекту, создания документации по графическим дизайн-проектам с помощью необходимых графических редакторов, обоснования новизны собственных концептуальных решений.

2 Место практики в структуре образовательной программы

Практика реализуется в форме практической подготовки.

Практика относится к обязательным дисциплинам (модулям) вариативной части блока П «Практика»

Пререквизиты практики: *Б1.Д.Б.16 Компьютерная графика и современный дизайн, Б1.Д.Б.29 Основы художественно-изобразительного мастерства, Б1.Д.В.3 Компьютерные технологии в графическом дизайне, Б1.Д.В.6 Проектирование в графическом дизайне, Б1.Д.В.10 Шрифт*

Постреквизиты практики: *Б1.Д.В.6 Проектирование в графическом дизайне*

3 Планируемые результаты обучения при прохождении практики

Процесс изучения практики направлен на формирование следующих результатов обучения

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения при прохождении практики
УК-11 Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности	УК-11-В-1 Понимает сущность экстремизма, терроризма, коррупции и осознает их негативные последствия в социальных, экономических и других процессах общества УК-11-В-2 Соблюдает нормы права и морали, применяет правовые нормы и предусмотренные законом	Знать: - действующее антикоррупционное законодательство и практику его применения, антикоррупционные стандарты поведения (уважение к праву и закону) Уметь:

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения при прохождении практики
	меры по противодействию коррупционному поведению и нейтрализации коррупционных проявлений УК-11-В-3 Идентифицирует угрозы и проявления экстремизма, терроризма, способен противодействовать им в профессиональной деятельности	- применять на практике антикоррупционное законодательство, идентифицировать и оценивать коррупционные риски и террористические угрозы <u>Владеть:</u> - навыками применения на практике антикоррупционного законодательства, правовой квалификацией коррупционного поведения и его пресечения.
ПК*-2 Способен разработать объекты графического дизайна с применением современных материалов и конструкций, с учетом современных технологий, требований к комфорту и экономической эффективности; оформить проектную документацию и в логической последовательности представить ее результаты	ПК*-2-В-1 Знает требования к разработке объектов графического дизайна с учетом современных технологий; особенности применения современных материалов и конструкций с учетом требований к комфорту и экономической эффективности; правила оформления проектной документации и в логической последовательности представления ее результатов ПК*-2-В-2 Умеет грамотно использовать современные технологии, материалы и конструкции в процессе разработки объектов графического дизайна с учетом требований к комфорту и экономической эффективности; оформлять проектную документацию и в логической последовательности представлять ее результаты ПК*-2-В-3 Владеет навыками использования современных технологий, материалов и конструкций в процессе разработки объектов графического дизайна с учетом требований к комфорту и экономической эффективности; навыками оформления проектной документации и в логической последовательности представления ее результатов	<u>Знать:</u> устройства ввода и вывода графической информации, применяемые в дизайн-проектировании. Методы подбора программного продукта для профессионального решения дизайнерских задач; перечень проектной документации и логику последовательного предоставления результатов проектной деятельности. <u>Уметь:</u> применять знания об устройствах ввода и вывода графической информации в дизайн-проектировании; ориентироваться в области современных технологий, материалов и конструкций графической продукции для реализации проектной идеи, уметь оформлять проектную документацию на объект графического дизайна и в логической последовательности представлять ее результаты <u>Владеть:</u> практическими навыками работы с программными продуктами графического дизайна, навыками работы с современными технологиями, материалами и конструкциями в процессе разработки объектов графического дизайна, навыками оформления проектной документации на объект графического дизайна и в логической последовательности представлять ее результаты
ПК*-3 Способен применять знания основ композиции в дизайн-проектировании; владеть рисунком, проектной	ПК*-3-В-1 Знает законы и средства композиции в проектировании объектов дизайна; способы макетирования, моделирования и	<u>Знать:</u> законы и средства композиции в проектировании объектов дизайна и возможности художественно-образной графики, техники и

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения при прохождении практики
графикой, методами макетирования и моделирования с возможностью демонстрации художественного замысла в дизайн-проектировании	графических приемов в визуализации художественного замысла в дизайн-проектировании ПК*-3-В-2 Умеет применять законы и средства композиции в проектировании объектов дизайна; использовать способы макетирования, моделирования и графических приемов в визуализации художественного замысла в дизайн-проектировании ПК*-3-В-3 Владеет навыками применения законов и средств композиции в организации и в проектировании объектов дизайна; способами макетирования, моделирования и приемами графической визуализации художественного замысла в дизайн-проектировании	приемы ее использования в различных видах графического дизайна; Уметь: применять законы и средства композиции и при помощи абстрактного мышления, анализа и синтеза, приемов макетирования, исполнять графическую стилизацию объектов графического дизайна, Владеть: способами макетирования, моделирования и приемами графической визуализации художественного замысла в дизайн-проектировании, способностью абстрактно мыслить, анализировать, синтезировать различные графические приемы для графического претворения художественного замысла
ПК*-4 Способен разрабатывать концепции и дизайн-проекты графических объектов от идеи до реализации с применением рекламных технологий и учетом эргономических параметров	ПК*-4-В-1 Знает этапы разработки объектов графического дизайна от поиска концептуальной идеи до итогового проектного решения и подготовки его к реализации с применением рекламных технологий и с учетом эргономических параметров ПК*-4-В-2 Умеет формулировать цели и задачи дизайн-проекта, проводить поиск аналогов и творческих источников; синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к их реализации; осуществлять анализ проектной ситуации, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе с применением рекламных технологий и с учетом эргономических параметров ПК*-4-В-3 Владеет инструментами проведения предпроектных исследований к поставленному проектному заданию; навыками проектирования графических объектов от создания концепта до подготовки дизайн-проекта к его реализации с учетом рекламных технологий и с учетом эргономических параметров	Знать: основные понятия, необходимые для осуществления проектной деятельности в области графического дизайна; этапы разработки объектов графического дизайна от поиска концептуальной идеи до итогового проектного решения и подготовки его к реализации с применением рекламных технологий и с учетом эргономических параметров Уметь: формулировать цели и задачи дизайн-проекта, проводить поиск аналогов и творческих источников; синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к их реализации; осуществлять анализ проектной ситуации, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе с применением рекламных технологий и с учетом эргономических параметров; грамотно обосновать собственную концепцию Владеть: инструментами проведения предпроектных исследований к поставленному проектному заданию; навыками проектирования графических объектов от создания концепта до подготовки дизайн-проекта к его

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения при прохождении практики
		реализации с учетом рекламных технологий и с учетом эргономических параметров, с визуальной демонстрацией объектов дизайн-проектирования, с обоснованием новизны собственных концептуальных решений
ПК*-7 Способен свободно владеть пакетом современных графических программ, позволяющих профессионально воспроизводить поиск и реализацию творческой идеи; осуществлять осознанный выбор компьютерных, мультимедийных и фотографических технологий для визуализации проектной идеи в процессе создания графического объекта и подготовки итоговой версии проекта к его демонстрации в электронной или печатной формах	ПК*-7-В-1 Знает графические редакторы и мультимедийные технологии, применяемые в дизайн проектировании; специфику работы с устройствами ввода и вывода графической и фото информации ПК*-7-В-2 Умеет применять знания графических редакторов и мультимедийных технологии на всех этапах дизайн проектирования; подготовить итоговую версию проекта к его демонстрации в электронной или печатной формах; выразить композиционный замысел с помощью компьютерных технологий, применяемых в проектировании объектов графического дизайна ПК*-7-В-3 Владеет практическими навыками работы с программными продуктами графического дизайна и устройствами ввода и вывода графической информации; навыками создания графических и фото изображений в процессе поиска креативных решений художественного замысла с использованием компьютерных и мультимедийных технологий	<u>Знать:</u> особенности и возможности информационных ресурсов (графические редакторы и мультимедийные технологии), применяемых в графическом дизайне в процессе дизайн-проектирования <u>Уметь:</u> визуализировать творческие проектные идеи в графическом дизайне с применением современных мультимедийных технологий и графических редакторов <u>Владеть:</u> практическими навыками создания документации по графическим дизайн-проектам (графические и фото изображения) с помощью компьютерных и мультимедийных технологий в процессе поиска креативных решений художественного замысла

4 Трудоемкость и содержание практики

4.1 Трудоемкость практики

Общая трудоемкость практики составляет 10 зачетных единиц (360 академических часов).
 Практика проводится в 6 семестре.
 Вид итогового контроля – дифференцированный зачет.

4.2 Содержание практики

Виды работ, связанные с будущей профессиональной деятельностью и направленные на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций

- проведение предпроектных дизайнерских исследований с применением методов научных исследований;
- подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- организация работ по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- создание эскизов и оригиналов элементов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации с применением современных материалов и конструкций, с учетом современных технологий.

Этапы прохождения практики

1 этап Ознакомительный.

Знакомство с программой практики, выдача задания ИТЗ №2 «Отчёт по проектно-технологической практике - производственной практике» руководителем по практической подготовке.

2 этап Производственный.

Проводится на предприятии. Ознакомление с процессом работы предприятия, технического персонала при эксплуатации технического оборудования на предприятии; инструктаж по охране труда и технике безопасности на предприятии; выполнение ИТЗ №1 «Индивидуальное проектное задание», которое выдаётся ответственным лицом от профильной организации на основе производственной необходимости и технических возможностей предприятия, в рамках программы практики.

3 этап Оформительский.

Подготовка и оформление ИТЗ №2 «Отчёт по проектно-технологической практике - производственной практике», включающего заполнение дневника практики и составление альбома «Отчёт по проектно-технологической практике - производственной практике».

5 Формы отчетной документации по итогам практики

Перечень и формы представления отчетной документации по итогам практики:

- составление отчёта о прохождении производственной практики (включая заполнение дневника производственной практики);
- защита отчета о прохождении производственной практики (включая устное собеседование по контрольным вопросам).

6 Учебно-методическое и информационное обеспечение практики

6.1 Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет, необходимых для проведения практики

1. Лазарев, А. Г. Ландшафтная архитектура [Текст] : [справочник] / А. Г. Лазарев, Е. В. Лазарева; под общ.ред. А. Г. Лазарева. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2005. - 282 с.: ил. - (Строительство и дизайн) - ISBN 5-222-05943-X. - 22 экз.
2. Кудряшев, К. В. Архитектурная графика [Текст] : учеб.пособие / К. В. Кудряшев. - Москва : Архитектура-С, 2006. - 309 с. : ил. - Библиогр.: с. 302-303. - ISBN 5-9647-0020-9. - 18 экз.

3. Арустамов, Э. А. Оборудование предприятий торговли [Текст] : учеб.пособие для вузов / Э. А. Арустамов.- 5-е изд., перераб. и доп. - М. : Дашков и К, 2007. - 448 с. - Библиогр.: с. 447. - ISBN 5-94798-999-9. – 8 экз.

4. Минервин, Г. Б. Основы проектирования оборудования для жилых и общественных зданий (принципы формообразования, основные типы и характеристики) [Текст] : учеб.пособие / Г. Б. Минервин. - М. : Архитектура-С, 2004. - 112 с. : ил. - Библиогр.: с. 96. - ISBN 5-9647-0023-3. - 19 экз.

5. Агранович-Пономарева, Е. С. Интерьер и предметный дизайн жилых зданий [Текст] : учеб. пособие для вузов / Е. С. Агранович-Пономарева, Н. И. Аладова . - Ростов-на-Дону : Феникс, 2005. - 352 с.: ил. - (Высшее образование). - Библиогр.: с. 344-345. - ISBN 5-222-05963-4. - 20 экз.

6. Шкляр, М. Ф. Основы научных исследований [Текст] : учебное пособие / М. Ф. Шкляр.- 5-е изд. - Москва : Дашков и К, 2014. - 244 с. - (Учебные издания для бакалавров). - Прил.: с. 213-241. - Библиогр.: с. 242-243. - ISBN 978-5-394-02162-6. – 34 экз.

7. Мазурина, Т.А. Система средств визуальной идентификации предприятия [Текст]: метод.указания к курсовому проектированию / Т.А. Мазурина, А.И. Новиков. - Оренбург: ООО ИПК «Университет», 2012. - 36 с.

8. Мазурина, Т.А. Бионическое формообразование в дизайне среды: средовой объект на основе природной формы [Текст] : методические указания для студентов, обучающихся по программам высшего профессионального образования по направлению подготовки 072500.62 Дизайн профилю подготовки "Дизайн среды" / Т. А. Мазурина; М-во образования и науки Рос. Федерации, Федер. гос. бюджет.образоват. учреждение высш. проф. образования "Оренбург. гос. ун-т", Каф. дизайна. - Оренбург : ОГУ, 2014. - 32 с. : ил. - Библиогр.: с. 19. - Прил.: с. 20-32..

6.2 Перечень информационных технологий, используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Операционная система РЕД ОС.

2. Пакет офисных приложений «МойОфис Образование»

3. Для работы с ресурсами Интернет - веб-браузер Яндекс <https://yandex.ru/>..

4. ГАРАНТ Платформа F1 [Электронный ресурс]: справочно-правовая система. / Разработчик ООО НПП «ГАРАНТ-Сервис», 119992, Москва, Воробьевы горы, МГУ, [1990–2026]. – Режим доступа в сети ОГУ <http://garant.net.osu.ru>

5. Автоматизированная интерактивная система сетевого тестирования - АИССТ (зарегистрирована в РОСПАТЕНТ, Свидетельство о государственной регистрации программы для ЭВМ №2011610456, правообладатель – Оренбургский государственный университет), режим доступа - <http://aist.osu.ru>.

7 Места прохождения практики

«ООО Зебра Дизайн», ООО «Офис», ООО «Печатаем вместе», ООО «Делаем Круто», Главное управление по пожарной безопасности Оренбургской области, ООО «СервисЭнергоГаз» ИПК «Газпресс», АО "Санаторий "Строитель" и др. предприятия.

8 Материально-техническое обеспечение практики

Учебная аудитория на кафедре, оснащенная комплектами ученической мебели, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации аудитории.

Производственное оборудование для осуществления полноценной профессиональной деятельности в сфере дизайна среды при прохождении производственной практики на конкретном профильном предприятии.