

к образовательной программе СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям),
утвержденной директором АНО ПО Московский колледж «ЦифраТех»
01.06.2026

Рабочие программы практик

специальность 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

на базе основного общего образования

Квалификация выпускника: дизайнер

УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА

УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА

ПО ПМ.01. РАЗРАБОТКА ДИЗАЙНЕРСКИХ ПРОЕКТОВ ПРОМЫШЛЕННОЙ ПРОДУКЦИИ, ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННЫХ КОМПЛЕКСОВ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Общие сведения

Программа учебной практики является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения основного вида деятельности ВД.1 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов» и соответствующих компетенций.

2. Цели и задачи учебной практики

Цель учебной практики по ПМ.01 - сформировать у обучающихся способность выполнять полный цикл разработки дизайнерского проекта: анализировать запрос заказчика и целевую аудиторию, формировать техническое задание, проводить предпроектное исследование, разрабатывать концепцию, эскизы, цифровые макеты, прототипы, визуальные материалы и представлять проектный результат в профессиональном формате.

Задачи учебной практики по ПМ.01

- сформировать понимание этапов дизайн-процесса: исследование, брифинг, анализ, концепция, эскизирование, прототипирование, визуализация, презентация, защита проекта;
- научить обучающихся разрабатывать техническое задание и проектную документацию с учетом требований заказчика;
- развить навыки предпроектного анализа, исследования аудитории, конкурентной среды, пользовательских сценариев и визуального контекста;
- сформировать навыки разработки цифровых дизайн-макетов, интерфейсов, визуальных коммуникаций и презентационных материалов;
- освоить базовые технологии web-design, UX/UI, 3D-графики, видеомонтажа и применения AI-инструментов в дизайн-процессе;
- сформировать портфолио первых учебных и прикладных дизайнерских проектов.

3. Место практики в структуре образовательной программы

Учебная практика по ПМ.01 проводится в соответствии с утвержденным учебным планом после прохождения междисциплинарных курсов (МДК): МДК.01.01 Предпроектный анализ и техническое задание, МДК.01.02 Композиция, типографика и бренд-идентичность МДК.01.03 UX/UI-проектирование и дизайн-системы в рамках профессионального модуля ПМ.01 Разработка дизайнерских проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов.

4. Трудоемкость и сроки проведения практики

Трудоемкость учебной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.01 Разработка дизайнерских проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов составляет 72 часа (2 недели).

Сроки проведения учебной практики определяются учебным планом по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Практика проводится на 2 курсе (IV семестр обучения)

5. Требования к результатам освоения учебной практики

Результатом прохождения учебной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.01 Разработка дизайнерских проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов является овладение обучающимися видом деятельности ВД.1 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование общей компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации.
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию и применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять принципы бережливого производства.
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья.
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Код ПК	Наименование компетенции	Задачи в рамках учебной практики по ПМ.01
ПК 1.1	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика.	Сбор и анализ требований, бриф, постановка задачи, определение ограничений, критериев качества и формата результата.
ПК 1.2	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.	Исследование целевой аудитории, среды применения, аналогов, трендов, пользовательских сценариев, визуального и функционального контекста.
ПК 1.3	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.	Разработка концепции, эскизов, композиционных решений, цифровых макетов, прототипов, визуального стиля и презентации проекта.
ПК 1.4	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.	Оценка трудоемкости, ресурсов, стоимости работ, сроков реализации, подготовка коммерческого предложения и проектной сметы.

6. Объем учебной практики по ПМ.01 и содержание работ

№	Этап учебной практики	Содержание работ	Часы
1	Получение и анализ проектного задания	Разбор брифа, выявление требований, ограничений, целевой аудитории, форматов результата.	8
2	Предпроектное исследование	Анализ аналогов, конкурентов, визуального контекста, пользовательских сценариев; формирование выводов.	10
3	Концепция и визуальная гипотеза	Формирование идеи, moodboard, tone of voice, визуальных референсов, структуры проекта.	10
4	Прототипирование и проектная графика	Создание wireframe, пользовательского сценария, базового прототипа, композиционного решения.	12
5	Разработка цифрового макета	Создание основного макета в Figma/графическом редакторе, подготовка UI-компонентов, визуального стиля.	16
6	Мультимедийная упаковка проекта	Подготовка 3D/видео/анимационного или презентационного фрагмента для усиления проекта.	8
7	Подготовка защиты и портфолио	Оформление презентации, описание проектных решений, подготовка файлов к сдаче.	6
8	Защита проекта	Презентация проекта, ответы на вопросы, рефлексия, внесение правок по обратной связи.	2
	ИТОГО		72

7. Индивидуальное задание на учебную практику по ПМ.01

Каждый обучающийся выполняет индивидуальное или командное задание по одному из направлений:

- дизайн лендинга образовательного продукта, курса, события или сервиса;
- UX/UI-прототип личного кабинета, мобильного приложения или цифрового сервиса;
- визуальная айдентика и рекламная кампания для образовательного/социального проекта;
- мультимедийная презентация бренда или продукта с элементами 3D/видео;
- дизайн-проект с использованием AI-инструментов генерации идей, изображений, текстов и прототипов с обязательной авторской доработкой.

УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА ПО ПМ.02. ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ ДИЗАЙНЕРСКИХ ПРОЕКТОВ В МАТЕРИАЛЕ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Общие сведения

Программа учебной практики является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения основного вида деятельности ВД.2 «Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале» и соответствующих компетенций.

2. Цели и задачи учебной практики

Цель учебной практики по ПМ.02 - сформировать у обучающихся профессиональную готовность к техническому исполнению дизайнерских проектов в цифровой и материальной среде: от подготовки исходных материалов и технологической карты до создания 3D-объектов, векторных и растровых макетов, web-страниц, печатных оригинал-макетов и комплекта производственных файлов.

Задачи учебной практики по ПМ.02

- сформировать понимание связи между дизайн-концепцией, технологией исполнения, производственными ограничениями и качеством готового результата;
- научить обучающихся подготавливать технологическую карту, спецификацию, структуру файлов, комплект исходников и экспортных материалов;
- сформировать навыки 3D-моделирования, визуализации и подготовки простых 3D-объектов в Blender;
- развить навыки работы с векторной графикой, логотипами, пиктограммами, иллюстрациями, сетками, шрифтами и форматами экспорта;
- развить навыки растровой обработки, ретуши, коллажирования, цветокоррекции и подготовки изображений для web и печати;
- освоить технологии web-публикации и сборки сайтов/лендингов на no-code-конструкторах;
- сформировать навыки prepress: подготовка макетов к печати, работа с цветом, вылетами, разрешением, форматами PDF, упаковкой проекта;
- подготовить обучающегося к ведению цифрового портфолио и демонстрации технически завершенных проектов.

3. Место практики в структуре образовательной программы

Учебная практика по ПМ.02 проводится в соответствии с утвержденным учебным планом после прохождения междисциплинарных курсов (МДК): МДК.02.01 Технический рисунок, чертеж и технологические карты, МДК.02.02 Векторная и растровая графика, МДК.02.03 Web/no-code и базовая верстка, МДК.02.04 Мультимедиа, motion и 3D-графика в рамках профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение дизайнерских проектов в материале.

4. Трудоемкость и сроки проведения практики

Трудоемкость учебной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение дизайнерских проектов в материале составляет 144 часов (4 недели).

Сроки проведения учебной практики определяются учебным планом по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Практика проводится на 3 курсе (V семестр обучения)

5. Требования к результатам освоения учебной практики

Результатом прохождения учебной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение дизайнерских проектов в материале является овладение обучающимися видом деятельности ВД.2 «Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование общей компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации.
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию и применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять принципы бережливого производства.
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья.
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Код ПК	Наименование компетенции	Задачи в рамках учебной практики по ПМ.02
ПК 2.1	Разрабатывать технологическую карту исполнения дизайнерского проекта.	Подготовка последовательности работ, выбор инструментов и материалов, определение требований к исходникам, форматам, допускам, срокам и контрольным точкам.
ПК 2.2	Выполнять техническую подготовку и цифровую проработку элементов дизайн-проекта.	Создание чертежей, схем, сеток, спецификаций, 3D-объектов, векторных и растровых элементов, подготовка рабочих файлов.
ПК 2.3	Выполнять макеты, прототипы и экспериментальные образцы объекта дизайна или его элементов.	Сборка цифровых макетов, кликабельных/визуальных прототипов, web-страниц, печатных разворотов, визуализаций и презентационных образцов.

Код ПК	Наименование компетенции	Задачи в рамках учебной практики по ПМ.02
ПК 2.4	Доводить проектные материалы до соответствия техническому заданию и требованиям производства.	Проверка размеров, сеток, цвета, шрифтов, разрешения, экспортных форматов, оптимизация файлов, исправление технических ошибок.
ПК 2.5	Готовить комплект материалов для передачи заказчику, разработчику, типографии или производственной площадке.	Формирование архива проекта, спецификации, PDF-превью, исходников, экспортов, инструкций по использованию и публикации материалов.

6. Объем учебной практики по ПМ.02 и содержание работ

№	Этап учебной практики	Содержание работ	Часы
1	Получение задания и разработка технологической карты проекта	Анализ брифа, выбор инструментов, составление плана работ, перечня исходников и форматов	16
2	Подготовка 3D/предметной визуализации	Создание простой 3D-модели или mockup-визуализации продукта/носителя	24
3	Разработка векторного комплекта	Создание набора иконок, графических элементов, логотипа/знака или инфографики	24
4	Растровая обработка и рекламная графика	Подготовка изображений, баннера, коллажа или визуала для web/соцсетей	24
5	Сборка web/no-code страницы или прототипа	Создание страницы проекта, адаптация под мобильный экран, проверка ссылок и форм	24
6	Подготовка печатного макета и prepress	Создание PDF-макета, проверка вылетов, цветовой модели, шрифтов и разрешения	16
7	Формирование архива, отчета и защита	Сборка папки проекта, PDF-превью, спецификации, отчета и презентации	16
	ИТОГО		144

УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА
ПО ПМ.03. КОНТРОЛЬ ЗА ИЗГОТОВЛЕНИЕМ ИЗДЕЛИЙ НА ПРОИЗВОДСТВЕ В
ЧАСТИ СООТВЕТСТВИЯ ИХ АВТОРСКОМУ ОБРАЗЦУ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Общие сведения

Программа учебной практики является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения основного вида деятельности ВД.3 «Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу» и соответствующих компетенций.

2. Цели и задачи учебной практики

Цель учебной практики по ПМ.03 - сформировать у обучающихся профессиональную готовность осуществлять контроль качества дизайнерских решений, авторский надзор за реализацией проекта, тестирование цифровых продуктов, оформление замечаний и правок, а также применять правовые, этические и инклюзивные требования в дизайне.

Задачи учебной практики по ПМ.03

- научить обучающихся разрабатывать критерии качества дизайн-продукта и проверять соответствие результата техническому заданию, авторскому образцу и дизайн-системе;
- сформировать умение проводить авторский надзор при реализации графических, полиграфических, веб- и интерфейсных решений;
- научить фиксировать отклонения, оформлять замечания, карты правок, чек-листы, акты приемки и отчеты по контролю качества;
- сформировать навыки пользовательского тестирования цифровых продуктов, анализа ошибок, доступности и удобства интерфейса;
- дать основы авторского права, лицензионной чистоты, использования шрифтов, изображений, AI-контента, персональных данных и коммерческих материалов;
- развить навыки этической оценки визуальных коммуникаций, инклюзивного дизайна и доступности для разных групп пользователей;
- подготовить обучающихся к защите проектного результата с доказательной базой качества и юридической корректности.

3. Место практики в структуре образовательной программы

Учебная практика по ПМ.03 проводится в соответствии с утвержденным учебным планом после прохождения междисциплинарных курсов (МДК): МДК.03.01 Стандартизация, контроль качества и авторский надзор, МДК.03.02 Авторское право, лицензии, данные и инклюзивный дизайн в рамках профессионального модуля ПМ.03 Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу.

4. Трудоемкость и сроки проведения практики

Трудоемкость учебной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.03 Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу составляет 36 часов (1 неделя).

Сроки проведения учебной практики определяются учебным планом по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Практика проводится на 3 курсе (VI семестр обучения)

5. Требования к результатам освоения учебной практики

Результатом прохождения учебной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.03 Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу является овладение обучающимися видом деятельности ВД.3 «Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование общей компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации.
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию и применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять принципы бережливого производства.
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья.
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Код ПК	Наименование компетенции	Показатели освоения
ПК 3.1	Контролировать соответствие выполненного дизайн-продукта авторскому образцу, техническому заданию и требованиям качества.	Составляет критерии приемки, использует чек-листы, выявляет отклонения, проверяет композицию, цвет, типографику, сетку, размеры, файлы, web-реализацию и доступность.
ПК 3.2	Осуществлять авторский надзор за реализацией дизайнерских решений.	Сопровождает реализацию, взаимодействует с исполнителями, фиксирует замечания, предлагает корректировки, контролирует сохранение замысла и визуальной целостности.
ПК 3.3	Документировать результаты контроля, замечания, корректировки и приемку дизайн-проекта.	Оформляет карту правок, акт приемки, отчет по тестированию, журнал замечаний, спецификацию отклонений и итоговое заключение по качеству.

6. Объем учебной практики по ПМ.03 и содержание работ

№	Виды работ	Часы
1	Анализ технического задания, авторского образца, дизайн-системы и критериев приемки	4
2	Проверка графического/цифрового макета по чек-листу	6
3	Оформление карты правок и приоритизация отклонений	6
4	Проведение UX/UI-аудита и мини-тестирования цифрового прототипа	4
5	Проверка доступности и инклюзивности визуального решения	6
6	Проверка правовой чистоты шрифтов, изображений, AI-контента и персональных данных	4
7	Подготовка отчета авторского надзора и комплекта сдачи проекта	4
8	Защита результатов практики и портфолио-кейса	2
		36

7. Требования к отчету по учебной практике

Отчет по учебной практике по ПМ.03 должен содержать следующие элементы:

- титульный лист и краткое описание учебного кейса;
- исходное техническое задание и авторский образец;
- критерии качества и чек-лист проверки;
- карта выявленных отклонений и правок;
- отчет UX/UI-тестирования или аудита;
- accessibility-чек-лист;
- юридическая карта ресурсов и рисков;
- итоговое заключение и рекомендации по доработке;
- ссылка или приложение с портфолио-кейсом.

УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА

ПО ПМ.04. ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Общие сведения

Программа учебной практики является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения основного вида деятельности ВД.4 «Организация работы коллектива исполнителей» и соответствующих компетенций.

2. Цели и задачи учебной практики

Цель учебной практики по ПМ.04 - сформировать у обучающегося готовность к организации работы коллектива исполнителей и управлению дизайн-проектом от постановки задачи до передачи результата заказчику, включая планирование, коммуникацию, распределение ролей, арт-дирекшн, контроль сроков, бюджетирование, презентацию и оформление портфолио-кейса.

Задачи учебной практики по ПМ.04

- научить студента переводить запрос заказчика в структуру проекта, дорожную карту и набор проектных артефактов;
- сформировать навыки командной работы, постановки задач, распределения ролей и ведения проектных встреч;
- освоить инструменты управления: бриф, WBS, Kanban, Scrum-спринт, backlog, roadmap, тайминг, risk-log, change-log;
- сформировать навыки арт-дирекшна и принятия решений по визуальной системе проекта;
- освоить основы бюджетирования, оценки трудозатрат, составления сметы и коммерческого предложения;
- научить презентовать дизайн-решения заказчику, аргументировать решения и оформлять портфолио-кейс.

3. Место практики в структуре образовательной программы

Учебная практика по ПМ.04 проводится в соответствии с утвержденным учебным планом после прохождения междисциплинарных курсов (МДК): МДК.04.01 Управление дизайн-проектами и коммуникации с заказчиком, МДК.04.02 Бюджетирование, приемка и сдача дизайн-проекта в рамках профессионального модуля ПМ.04 Организация работы коллектива исполнителей.

4. Трудоемкость и сроки проведения практики

Трудоемкость учебной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.04 Организация работы коллектива исполнителей составляет 72 часов (2 недели).

Сроки проведения учебной практики определяются учебным планом по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Практика проводится на 3 и 4 курсах (VI и VII семестры обучения)

5. Требования к результатам освоения учебной практики

Результатом прохождения учебной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.04 Организация работы коллектива исполнителей является овладение

обучающимися видом деятельности ВД.4 «Организация работы коллектива исполнителей», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование общей компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации.
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию и применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять принципы бережливого производства.
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья.
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Код ПК	Наименование компетенции	Практический результат
ПК 4.1	Планировать деятельность коллектива исполнителей при реализации дизайн-проекта	Сформирована дорожная карта проекта, матрица ролей, перечень задач, сроки, контрольные точки и критерии готовности.
ПК 4.2	Организовывать работу команды и распределять проектные задачи	Проведены проектные встречи, распределены роли, поставлены задачи, сформирован backlog, настроена система контроля выполнения.
ПК 4.3	Осуществлять арт-дирекшн и контроль соответствия результата творческой концепции	Подготовлены moodboard, стилевое направление, UI/brand guidelines, критерии визуального качества и протокол правок.
ПК 4.4	Вести проектную, финансовую и отчетную документацию дизайн-проекта	Разработаны бриф, ТЗ, календарный план, смета, коммерческое предложение, акт приемки, отчет о проекте.
ПК 4.5	Презентовать дизайн-проект, управлять обратной связью и оформлять портфолио-кейс	Проведена защита проекта, подготовлена презентация, оформлен кейс с описанием задачи, процесса, роли и результата.

6. Объем учебной практики по ПМ.04 и содержание работ

№	Этап учебной практики	Содержание работ	Часы
1	Вход в проект	Получение задания, анализ брифа, выявление целей заказчика, формирование команды и ролей.	8

№	Этап учебной практики	Содержание работ	Часы
2	Исследование и планирование	Исследование ЦА, конкурентов, ограничений. Формирование дорожной карты, backlog, критериев готовности.	10
3	Организация спринта	Настройка Kanban-доски, распределение задач, планирование сроков, daily/weekly контроль.	8
4	Арт-дирекшн и концепция	Разработка visual direction, moodboard, UI/brand principles, согласование концепции.	10
5	Производство и координация	Командная разработка макетов/контента/компонентов, контроль версий, фиксация правок.	14
6	Бюджет и документация	Оценка трудозатрат, смета, коммерческое предложение, документы приемки.	8
7	Презентация и защита	Подготовка презентации, защита проекта, ответы на вопросы, сбор обратной связи.	8
8	Рефлексия и портфолио	Оформление портфолио-кейса, индивидуальный отчет о роли, выводы по командной работе.	6
	ИТОГО		72

7. Требования к отчету по учебной практике

Отчет по учебной практике по ПМ.04 должен содержать следующие элементы:

- титульный лист и индивидуальное задание;
- краткое описание проекта, команды, роли студента и использованных инструментов;
- бриф, ТЗ или паспорт проекта;
- roadmap, backlog, Kanban-доска или ее экспорт/скриншот;
- протоколы встреч, decision-log, change-log;
- смета или расчет трудозатрат;
- финальная презентация и портфолио-кейс;
- индивидуальная рефлексия: что получилось, что нужно улучшить, какие компетенции освоены.

УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА ПО ПМ.05. ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН И AI-ИНСТРУМЕНТЫ В КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЯХ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Общие сведения

Программа учебной практики является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения дополнительного вида деятельности ВД.5 «Проектирование и продвижение цифровых решений с применением искусственного интеллекта и веб-технологий» и соответствующих компетенций.

2. Цели и задачи учебной практики

Цель учебной практики по ПМ.05 - сформировать у обучающихся готовность применять AI-инструменты и современные цифровые технологии в профессиональной деятельности дизайнера, обеспечивая качество, оригинальность, правовую корректность, этичность и практическую применимость создаваемых дизайн-решений.

Задачи учебной практики по ПМ.05

- сформировать понимание места AI-инструментов в современном дизайн-процессе и креативных индустриях;

- научить анализировать бриф и формировать промпты для исследования, генерации идей, визуальных гипотез и UX/UI-решений;

- освоить практику создания и редактирования визуального контента с использованием AI-инструментов, графических редакторов и no-code платформ;

- сформировать навыки критической оценки AI-результата: соответствие задаче, композиция, стиль, качество, артефакты, правовые риски, пригодность к производству;

- научить использовать AI для подготовки презентаций, UX-текстов, сценариев, сторителлинга, motion- и контент-пакетов;

- сформировать культуру этичного и ответственного применения AI: прозрачность, авторское право, лицензии, недопущение копирования чужого стиля без оснований, защита персональных данных;

- обеспечить создание портфолио-кейса, демонстрирующего не только итоговый продукт, но и процесс профессионального управления AI-инструментами.

3. Место практики в структуре образовательной программы

Учебная практика по ПМ.05 проводится в соответствии с утвержденным учебным планом после прохождения междисциплинарных курсов (МДК): МДК.05.01 AI-assisted design: промптинг, генерация и редактирование визуальных материалов, МДК.05.02 Digital-маркетинг, SEO/SMM и веб-аналитика для дизайнера в рамках профессионального модуля ПМ.05 Цифровой дизайн и AI-инструменты в креативных индустриях.

4. Трудоемкость и сроки проведения практики

Трудоемкость учебной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.05 Цифровой дизайн и AI-инструменты в креативных индустриях составляет 72 часов (2 недели).

Сроки проведения учебной практики определяются учебным планом по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Практика проводится на 4 курсе (VII семестр обучения).

5. Требования к результатам освоения учебной практики

Результатом прохождения учебной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.05 Цифровой дизайн и AI-инструменты в креативных индустриях является овладение обучающимися видом деятельности ВД.5 «Проектирование и продвижение цифровых решений с применением искусственного интеллекта и веб-технологий», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование общей компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации.
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию и применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять принципы бережливого производства.
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья.
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Код ПК	Наименование компетенции	Практический результат
ПК 5.1	Анализировать дизайн-задачу и определять целесообразность применения AI-инструментов	Сформирован AI-use plan: цели применения, ограничения, инструменты, ожидаемые артефакты, критерии качества и правовые риски.
ПК 5.2	Формировать профессиональные промпты для решения задач цифрового дизайна	Подготовлен промптбук проекта: промпты для исследования, визуальных гипотез, UI, контента, презентации, проверки качества.
ПК 5.3	Создавать и дорабатывать визуальные материалы с применением AI и графических редакторов	Разработан набор ассетов: референсы, moodboard, изображения, паттерны, иконки, мокапы, визуальные варианты, прошедшие ручную доработку.
ПК 5.4	Применять AI-инструменты в UX/UI, web-дизайне и no-code производстве	Создан прототип/лендинг/интерфейс с AI-assisted контентом, UX-текстами, визуальными элементами и адаптивной структурой.

Код ПК	Наименование компетенции	Практический результат
ПК 5.5	Оценивать качество, этичность и правовую корректность AI-результатов	Заполнены чек-листы качества, авторского права, лицензирования, персональных данных, маркировки и пригодности результата к публикации.
ПК 5.6	Презентовать AI-assisted проект и оформлять процесс в портфолио	Подготовлены финальная презентация, процессный дневник, портфолио-кейс и защита роли дизайнера в управлении AI-инструментами.

6. Объем учебной практики по ПМ.05 и содержание работ

№	Этап учебной практики	Содержание работ	Часы
1	Получение задания и AI-use plan	Анализ брифа, определение задач, где применим AI, выбор инструментов, выявление ограничений и рисков.	8
2	Исследование и промптбук	AI-assisted анализ ЦА, конкурентов, визуального поля; подготовка промптов для исследования и идей.	8
3	Генерация визуальных гипотез	Создание moodboard, visual directions, вариантов ассетов и отбор решений по критериям качества.	12
4	Визуальное производство и ручная доработка	Создание и редактирование графики, изображений, UI-элементов, контента, постобработка и экспорт.	12
5	UX/UI или no-code прототип	Сборка интерфейса, лендинга или кликабельного прототипа с AI-assisted контентом и визуальными элементами.	8
6	Проверка качества, права и этики	Заполнение чек-листов качества, авторского права, персональных данных, лицензий, маркировки AI-применения.	8
7	Презентация и портфолио	Подготовка презентации, описание процесса, роли AI и ручной работы, сборка портфолио-кейса.	8
8	Защита и рефлексия	Публичная защита, ответы на вопросы, экспертная обратная связь, самооценка компетенций.	8
	ИТОГО		72

7. Требования к отчету по учебной практике

Отчет по учебной практике по ПМ.05 должен содержать следующие элементы:

- титульный лист, индивидуальное задание и описание проекта;
- AI-use plan: какие задачи решались с AI, какие вручную, почему;
- промптбук и prompt log с версиями ключевых промптов, результатами и выводами;
- визуальные материалы: moodboard, ассеты, прототипы, макеты, версии до/после ручной доработки;
- описание используемых инструментов и причин их выбора;
- чек-листы качества, правовой и этической проверки;
- AI-декларация проекта: где применялся AI, какие материалы созданы/доработаны, какие ограничения учтены;
- финальная презентация и портфолио-кейс;
- индивидуальная рефлексия: вклад студента, сильные решения, ошибки, зоны развития.

ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА

ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА ПО ПМ.01. РАЗРАБОТКА ДИЗАЙНЕРСКИХ ПРОЕКТОВ ПРОМЫШЛЕННОЙ ПРОДУКЦИИ, ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННЫХ КОМПЛЕКСОВ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Общие сведения

Программа производственной практики является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения основного вида деятельности ВД.1 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов» и соответствующих компетенций.

2. Цели и задачи производственной практики

Цель производственной практики по ПМ.01 - сформировать у обучающихся способность выполнять полный цикл разработки дизайнерского проекта: анализировать запрос заказчика и целевую аудиторию, формировать техническое задание, проводить предпроектное исследование, разрабатывать концепцию, эскизы, цифровые макеты, прототипы, визуальные материалы и представлять проектный результат в профессиональном формате.

Задачи производственной практики по ПМ.01

- сформировать понимание этапов дизайн-процесса: исследование, брифинг, анализ, концепция, эскизирование, прототипирование, визуализация, презентация, защита проекта;
- научить обучающихся разрабатывать техническое задание и проектную документацию с учетом требований заказчика;
- развить навыки предпроектного анализа, исследования аудитории, конкурентной среды, пользовательских сценариев и визуального контекста;
- сформировать навыки разработки цифровых дизайн-макетов, интерфейсов, визуальных коммуникаций и презентационных материалов;
- освоить базовые технологии web-design, UX/UI, 3D-графики, видеомонтажа и применения AI-инструментов в дизайн-процессе;
- сформировать портфолио первых учебных и прикладных дизайнерских проектов.

3. Место практики в структуре образовательной программы

Производственная практика по ПМ.01 проводится в соответствии с утвержденным учебным планом после прохождения междисциплинарных курсов (МДК): МДК.01.01 Предпроектный анализ и техническое задание, МДК.01.02 Композиция, типографика и бренд-идентичность МДК.01.03 UX/UI-проектирование и дизайн-системы и учебной практики в рамках профессионального модуля ПМ.01 Разработка дизайнерских проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов.

4. Трудоемкость и сроки проведения практики

Трудоемкость производственной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.01 Разработка дизайнерских проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов составляет 144 часа (4 недели).

Сроки проведения производственной практики определяются учебным планом по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Практика проводится на 3 курсе (V и VI семестры обучения)

5. Требования к результатам освоения производственной практики

Результатом прохождения производственной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.01 Разработка дизайнерских проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов является овладение обучающимися видом деятельности ВД.1 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование общей компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации.
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию и применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять принципы бережливого производства.
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья.
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Код ПК	Наименование компетенции	Задачи в рамках производственной практики по ПМ.01
ПК 1.1	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика.	Сбор и анализ требований, бриф, постановка задачи, определение ограничений, критериев качества и формата результата.
ПК 1.2	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.	Исследование целевой аудитории, среды применения, аналогов, трендов, пользовательских сценариев, визуального и функционального контекста.
ПК 1.3	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.	Разработка концепции, эскизов, композиционных решений, цифровых макетов, прототипов, визуального стиля и презентации проекта.

Код ПК	Наименование компетенции	Задачи в рамках производственной практики по ПМ.01
ПК 1.4	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.	Оценка трудоемкости, ресурсов, стоимости работ, сроков реализации, подготовка коммерческого предложения и проектной сметы.

6. Объем производственной практики по ПМ.01 и содержание работ

№	Этап производственной практики	Содержание работ	Часы
1	Прототипирование и проектная графика	Создание wireframe, пользовательского сценария, базового прототипа, композиционного решения.	32
2	Разработка цифрового макета	Создание основного макета в Figma/графическом редакторе, подготовка UI-компонентов, визуального стиля.	48
3	Мультимедийная упаковка проекта	Подготовка 3D/видео/анимационного или презентационного фрагмента для усиления проекта.	48
4	Подготовка защиты и портфолио	Оформление презентации, описание проектных решений, подготовка файлов к сдаче.	16
	ИТОГО		144

7. Индивидуальное задание на производственную практику по ПМ.01

Каждый обучающийся выполняет индивидуальное или командное задание по одному из направлений:

- дизайн лендинга образовательного продукта, курса, события или сервиса;
- UX/UI-прототип личного кабинета, мобильного приложения или цифрового сервиса;
- визуальная айдентика и рекламная кампания для образовательного/социального проекта;
- мультимедийная презентация бренда или продукта с элементами 3D/видео;
- дизайн-проект с использованием AI-инструментов генерации идей, изображений, текстов и прототипов с обязательной авторской доработкой.

ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА ПО ПМ.02. ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ ДИЗАЙНЕРСКИХ ПРОЕКТОВ В МАТЕРИАЛЕ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Общие сведения

Программа производственной практики является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения основного вида деятельности ВД.2 «Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале» и соответствующих компетенций.

2. Цели и задачи производственной практики

Цель производственной практики по ПМ.02 - сформировать у обучающихся профессиональную готовность к техническому исполнению дизайнерских проектов в цифровой и материальной среде: от подготовки исходных материалов и технологической карты до создания 3D-объектов, векторных и растровых макетов, web-страниц, печатных оригинал-макетов и комплекта производственных файлов.

Задачи производственной практики по ПМ.02

- сформировать понимание связи между дизайн-концепцией, технологией исполнения, производственными ограничениями и качеством готового результата;
- научить обучающихся подготавливать технологическую карту, спецификацию, структуру файлов, комплект исходников и экспортных материалов;
- сформировать навыки 3D-моделирования, визуализации и подготовки простых 3D-объектов в Blender;
- развить навыки работы с векторной графикой, логотипами, пиктограммами, иллюстрациями, сетками, шрифтами и форматами экспорта;
- развить навыки растровой обработки, ретуши, коллажирования, цветокоррекции и подготовки изображений для web и печати;
- освоить технологии web-публикации и сборки сайтов/лендингов на no-code-конструкторах;
- сформировать навыки prepress: подготовка макетов к печати, работа с цветом, вылетами, разрешением, форматами PDF, упаковкой проекта;
- подготовить обучающегося к ведению цифрового портфолио и демонстрации технически завершенных проектов.

3. Место практики в структуре образовательной программы

Производственная практика по ПМ.02 проводится в соответствии с утвержденным учебным планом после прохождения междисциплинарных курсов (МДК): МДК.02.01 Технический рисунок, чертеж и технологические карты, МДК.02.02 Векторная и растровая графика, МДК.02.03 Web/no-code и базовая верстка, МДК.02.04 Мультимедиа, motion и 3D-графика и учебной практики в рамках профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение дизайнерских проектов в материале.

4. Трудоемкость и сроки проведения практики

Трудоемкость производственной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение дизайнерских проектов в материале составляет 120 часов.

Сроки проведения производственной практики определяются учебным планом по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Практика проводится на 3 курсе (VI семестр обучения)

5. Требования к результатам освоения производственной практики

Результатом прохождения производственной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение дизайнерских проектов в материале является овладение обучающимися видом деятельности ВД.2 «Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование общей компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации.
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию и применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять принципы бережливого производства.
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья.
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Код ПК	Наименование компетенции	Задачи в рамках производственной практики по ПМ.02
ПК 2.1	Разрабатывать технологическую карту исполнения дизайнерского проекта.	Подготовка последовательности работ, выбор инструментов и материалов, определение требований к исходникам, форматам, допускам, срокам и контрольным точкам.
ПК 2.2	Выполнять техническую подготовку и цифровую проработку элементов дизайн-проекта.	Создание чертежей, схем, сеток, спецификаций, 3D-объектов, векторных и растровых элементов, подготовка рабочих файлов.
ПК 2.3	Выполнять макеты, прототипы и экспериментальные образцы объекта дизайна или его элементов.	Сборка цифровых макетов, кликабельных/визуальных прототипов, web-страниц, печатных разворотов, визуализаций и презентационных образцов.

Код ПК	Наименование компетенции	Задачи в рамках производственной практики по ПМ.02
ПК 2.4	Доводить проектные материалы до соответствия техническому заданию и требованиям производства.	Проверка размеров, сеток, цвета, шрифтов, разрешения, экспортных форматов, оптимизация файлов, исправление технических ошибок.
ПК 2.5	Готовить комплект материалов для передачи заказчику, разработчику, типографии или производственной площадке.	Формирование архива проекта, спецификации, PDF-превью, исходников, экспортов, инструкций по использованию и публикации материалов.

6. Объем производственной практики по ПМ.02 и содержание работ

№	Этап производственной практики	Содержание работ	Часы
1	Подготовка 3D/предметной визуализации	Создание простой 3D-модели или москур-визуализации продукта/носителя	24
2	Разработка векторного комплекта	Создание набора иконок, графических элементов, логотипа/знака или инфографики	24
3	Растровая обработка и рекламная графика	Подготовка изображений, баннера, коллажа или визуала для web/соцсетей	28
4	Сборка web/no-code страницы или прототипа	Создание страницы проекта, адаптация под мобильный экран, проверка ссылок и форм	24
5	Подготовка печатного макета и prepress	Создание PDF-макета, проверка вылетов, цветовой модели, шрифтов и разрешения	12
6	Формирование архива, отчета и защита	Сборка папки проекта, PDF-превью, спецификации, отчета и презентации	8
	ИТОГО		120

ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА
ПО ПМ.03. КОНТРОЛЬ ЗА ИЗГОТОВЛЕНИЕМ ИЗДЕЛИЙ НА ПРОИЗВОДСТВЕ В
ЧАСТИ СООТВЕТСТВИЯ ИХ АВТОРСКОМУ ОБРАЗЦУ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Общие сведения

Программа производственной практики является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения основного вида деятельности ВД.3 «Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу» и соответствующих компетенций.

2. Цели и задачи производственной практики

Цель производственной практики по ПМ.03 - сформировать у обучающихся профессиональную готовность осуществлять контроль качества дизайнерских решений, авторский надзор за реализацией проекта, тестирование цифровых продуктов, оформление замечаний и правок, а также применять правовые, этические и инклюзивные требования в дизайне.

Задачи производственной практики по ПМ.03

- научить обучающихся разрабатывать критерии качества дизайн-продукта и проверять соответствие результата техническому заданию, авторскому образцу и дизайн-системе;
- сформировать умение проводить авторский надзор при реализации графических, полиграфических, веб- и интерфейсных решений;
- научить фиксировать отклонения, оформлять замечания, карты правок, чек-листы, акты приемки и отчеты по контролю качества;
- сформировать навыки пользовательского тестирования цифровых продуктов, анализа ошибок, доступности и удобства интерфейса;
- дать основы авторского права, лицензионной чистоты, использования шрифтов, изображений, AI-контента, персональных данных и коммерческих материалов;
- развить навыки этической оценки визуальных коммуникаций, инклюзивного дизайна и доступности для разных групп пользователей;
- подготовить обучающихся к защите проектного результата с доказательной базой качества и юридической корректности.

3. Место практики в структуре образовательной программы

Производственная практика по ПМ.03 проводится в соответствии с утвержденным учебным планом после прохождения междисциплинарных курсов (МДК): МДК.03.01 Стандартизация, контроль качества и авторский надзор, МДК.03.02 Авторское право, лицензии, данные и инклюзивный дизайн в рамках профессионального модуля ПМ.03 Контроль за изготовлением изделий на производстве и учебной практики в части соответствия их авторскому образцу.

4. Трудоемкость и сроки проведения практики

Трудоемкость производственной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.03 Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу составляет 132 часа.

Сроки проведения производственной практики определяются учебным планом по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Практика проводится на 4 курсе (VII семестр обучения)

5. Требования к результатам освоения производственной практики

Результатом прохождения производственной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.03 Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу является овладение обучающимися видом деятельности ВД.3 «Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование общей компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации.
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию и применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять принципы бережливого производства.
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья.
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Код ПК	Наименование компетенции	Показатели освоения
ПК 3.1	Контролировать соответствие выполненного дизайн-продукта авторскому образцу, техническому заданию и требованиям качества.	Составляет критерии приемки, использует чек-листы, выявляет отклонения, проверяет композицию, цвет, типографику, сетку, размеры, файлы, web-реализацию и доступность.
ПК 3.2	Осуществлять авторский надзор за реализацией дизайнерских решений.	Сопровождает реализацию, взаимодействует с исполнителями, фиксирует замечания, предлагает корректировки, контролирует сохранение замысла и визуальной целостности.

Код ПК	Наименование компетенции	Показатели освоения
ПК 3.3	Документировать результаты контроля, замечания, корректировки и приемку дизайн-проекта.	Оформляет карту правок, акт приемки, отчет по тестированию, журнал замечаний, спецификацию отклонений и итоговое заключение по качеству.

6. Объем производственной практики по ПМ.03 и содержание работ

№	Виды работ	Часы
1	Участие в приемке промежуточных результатов дизайн-проекта	24
2	Сопровождение реализации макета, интерфейса, печатного материала или digital-контента	24
3	Коммуникация с исполнителями и фиксация замечаний	24
4	Контроль соответствия брендбуку, ТЗ, дизайн-системе и производственным требованиям	24
5	Проверка правового статуса используемых материалов	24
6	Подготовка итогового отчета и портфолио-кейса	12
	ИТОГО	132

ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА ПО ПМ.04. ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Общие сведения

Программа производственной практики является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения основного вида деятельности ВД.4 «Организация работы коллектива исполнителей» и соответствующих компетенций.

2. Цели и задачи производственной практики

Цель производственной практики по ПМ.04 - сформировать у обучающегося готовность к организации работы коллектива исполнителей и управлению дизайн-проектом от постановки задачи до передачи результата заказчику, включая планирование, коммуникацию, распределение ролей, арт-дирекшн, контроль сроков, бюджетирование, презентацию и оформление портфолио-кейса.

Задачи производственной практики по ПМ.04

- научить студента переводить запрос заказчика в структуру проекта, дорожную карту и набор проектных артефактов;
- сформировать навыки командной работы, постановки задач, распределения ролей и ведения проектных встреч;
- освоить инструменты управления: бриф, WBS, Kanban, Scrum-спринт, backlog, roadmap, тайминг, risk-log, change-log;
- сформировать навыки арт-дирекшна и принятия решений по визуальной системе проекта;
- освоить основы бюджетирования, оценки трудозатрат, составления сметы и коммерческого предложения;
- научить презентовать дизайн-решения заказчику, аргументировать решения и оформлять портфолио-кейс.

3. Место практики в структуре образовательной программы

Производственная практика по ПМ.04 проводится в соответствии с утвержденным учебным планом после прохождения междисциплинарных курсов (МДК): МДК.04.01 Управление дизайн-проектами и коммуникации с заказчиком, МДК.04.02 Бюджетирование, приемка и сдача дизайн-проекта и учебной практики в рамках профессионального модуля ПМ.04 Организация работы коллектива исполнителей.

4. Трудоемкость и сроки проведения практики

Трудоемкость производственной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.04 Организация работы коллектива исполнителей составляет 120 часов.

Сроки проведения производственной практики определяются учебным планом по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Практика проводится на 4 курсе (VIII семестр обучения)

5. Требования к результатам освоения производственной практики

Результатом прохождения производственной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.04 Организация работы коллектива исполнителей является овладение обучающимися видом деятельности ВД.4 «Организация работы коллектива исполнителей», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование общей компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации.
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию и применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять принципы бережливого производства.
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья.
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Код ПК	Наименование компетенции	Практический результат
ПК 4.1	Планировать деятельность коллектива исполнителей при реализации дизайн-проекта	Сформирована дорожная карта проекта, матрица ролей, перечень задач, сроки, контрольные точки и критерии готовности.
ПК 4.2	Организовывать работу команды и распределять проектные задачи	Проведены проектные встречи, распределены роли, поставлены задачи, сформирован backlog, настроена система контроля выполнения.
ПК 4.3	Осуществлять арт-дирекшн и контроль соответствия результата творческой концепции	Подготовлены moodboard, стилевое направление, UI/brand guidelines, критерии визуального качества и протокол правок.
ПК 4.4	Вести проектную, финансовую и отчетную документацию дизайн-проекта	Разработаны бриф, ТЗ, календарный план, смета, коммерческое предложение, акт приемки, отчет о проекте.
ПК 4.5	Презентовать дизайн-проект, управлять обратной связью и оформлять портфолио-кейс	Проведена защита проекта, подготовлена презентация, оформлен кейс с описанием задачи, процесса, роли и результата.

6. Объем производственной практики по ПМ.04 и содержание работ

№	Этап производственной практики	Содержание работ	Часы
1	Ознакомление с организацией	Изучение структуры команды, регламентов, проектных инструментов, требований к результатам.	16
2	Участие в проектном планировании	Анализ задачи, участие в постановке целей, сроков, ролей, контрольных точек.	16
3	Выполнение роли в дизайн-команде	Реализация части проекта: дизайн, прототип, контент, документация, коммуникация с участниками.	16
4	Координация и контроль задач	Ведение доски задач, фиксация статусов, участие в ревью и ретроспективах.	24
5	Работа с обратной связью	Прием замечаний, оформление правок, согласование изменений, контроль версий.	24
6	Подготовка сдачи результата	Финальная презентация, передача исходников, оформление проектного кейса.	16
7	Итоговый отчет	Защита результатов практики, отзыв наставника, самооценка профессионального роста.	8
	ИТОГО		120

ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА ПО ПМ.05. ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН И AI-ИНСТРУМЕНТЫ В КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЯХ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Общие сведения

Программа производственной практики является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения дополнительного вида деятельности ВД.5 «Проектирование и продвижение цифровых решений с применением искусственного интеллекта и веб-технологий» и соответствующих компетенций.

2. Цели и задачи производственной практики

Цель производственной практики по ПМ.05 - сформировать у обучающихся готовность применять AI-инструменты и современные цифровые технологии в профессиональной деятельности дизайнера, обеспечивая качество, оригинальность, правовую корректность, этичность и практическую применимость создаваемых дизайн-решений.

Задачи производственной практики по ПМ.05

- сформировать понимание места AI-инструментов в современном дизайн-процессе и креативных индустриях;
- научить анализировать бриф и формировать промпты для исследования, генерации идей, визуальных гипотез и UX/UI-решений;
- освоить практику создания и редактирования визуального контента с использованием AI-инструментов, графических редакторов и no-code платформ;
- сформировать навыки критической оценки AI-результата: соответствие задаче, композиция, стиль, качество, артефакты, правовые риски, пригодность к производству;
- научить использовать AI для подготовки презентаций, UX-текстов, сценариев, сторителлинга, motion- и контент-пакетов;
- сформировать культуру этичного и ответственного применения AI: прозрачность, авторское право, лицензии, недопущение копирования чужого стиля без оснований, защита персональных данных;
- обеспечить создание портфолио-кейса, демонстрирующего не только итоговый продукт, но и процесс профессионального управления AI-инструментами.

3. Место практики в структуре образовательной программы

Производственная практика по ПМ.05 проводится в соответствии с утвержденным учебным планом после прохождения междисциплинарных курсов (МДК): МДК.05.01 AI-assisted design: промптинг, генерация и редактирование визуальных материалов, МДК.05.02 Digital-маркетинг, SEO/SMM и веб-аналитика для дизайнера в рамках профессионального модуля ПМ.05 Цифровой дизайн и AI-инструменты в креативных индустриях.

4. Трудоемкость и сроки проведения практики

Трудоемкость производственной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.05 Цифровой дизайн и AI-инструменты в креативных индустриях составляет 90 часов.

Сроки проведения производственной практики определяются учебным планом по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Практика проводится на 4 курсе (VIII семестр обучения).

5. Требования к результатам освоения производственной практики

Результатом прохождения производственной практики в рамках освоения профессионального модуля ПМ.05 Цифровой дизайн и AI-инструменты в креативных индустриях является овладение обучающимися видом деятельности ВД.5 «Проектирование и продвижение цифровых решений с применением искусственного интеллекта и веб-технологий», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование общей компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации.
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию и применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять принципы бережливого производства.
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья.
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Код ПК	Наименование компетенции	Практический результат
ПК 5.1	Анализировать дизайн-задачу и определять целесообразность применения AI-инструментов	Сформирован AI-use plan: цели применения, ограничения, инструменты, ожидаемые артефакты, критерии качества и правовые риски.
ПК 5.2	Формировать профессиональные промпты для решения задач цифрового дизайна	Подготовлен промптбук проекта: промпты для исследования, визуальных гипотез, UI, контента, презентации, проверки качества.
ПК 5.3	Создавать и дорабатывать визуальные материалы с применением AI и графических редакторов	Разработан набор ассетов: референсы, moodboard, изображения, паттерны, иконки, мокапы, визуальные варианты, прошедшие ручную доработку.
ПК 5.4	Применять AI-инструменты в UX/UI, web-дизайне и no-code производстве	Создан прототип/лендинг/интерфейс с AI-assisted контентом, UX-текстами, визуальными элементами и адаптивной структурой.

Код ПК	Наименование компетенции	Практический результат
ПК 5.5	Оценивать качество, этичность и правовую корректность AI-результатов	Заполнены чек-листы качества, авторского права, лицензирования, персональных данных, маркировки и пригодности результата к публикации.
ПК 5.6	Презентовать AI-assisted проект и оформлять процесс в портфолио	Подготовлены финальная презентация, процессный дневник, портфолио-кейс и защита роли дизайнера в управлении AI-инструментами.

6. Объем производственной практики по ПМ.05 и содержание работ

№	Этап производственной практики	Содержание работ	Часы
1	Ознакомление с организацией и политикой AI	Изучение регламентов, NDA/конфиденциальности, требований к AI-инструментам, дизайну и качеству.	16
2	Анализ задачи и выбор инструментов	Участие в разборе брифа, определение возможных AI-сценариев, подготовка плана работы.	16
3	Исследование и генерация идей	Подготовка референсов, визуальных направлений, промптов, черновых концепций.	12
4	Производство digital-материалов	Создание и ручная доработка визуалов, UI-элементов, контента, баннеров, прототипов, презентационных материалов.	16
5	Проверка качества и правовых рисков	Проверка артефактов, лицензий, персональных данных, соответствия бренд-гайду и требованиям публикации.	10
6	Передача результата и оформление кейса	Подготовка файлов к передаче, описание процесса, итоговая презентация, оформление портфолио-кейса.	12
7	Итоговый отчет	Защита результатов, отзыв наставника, самооценка профессионального роста.	8
	ИТОГО		90

ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА (ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Общие сведения

Преддипломная практика проходит непрерывно в конце обучения по завершении освоения основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Преддипломная практика является завершающим этапом подготовки дизайнера и проводится после окончания полного курса обучения.

2. Цели и задачи преддипломной практики

Цель преддипломной (производственной) практики - закрепление и углубление теоретических знаний, полученных студентами при изучении предметов по направлению 54.02.01 Дизайн (по отраслям), дальнейшее совершенствование навыков практической работы, а также сбор материала для разработки дипломного проекта.

Основными задачами проведения преддипломной практики является изучение проектной деятельности в реальных условиях проектной организации:

- умение анализировать и определять требования к дизайн-проекту; составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту;

- способность синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения;

- способность разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; использовать возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений;

- способность к конструированию предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, способность подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации и осуществить основные экономические расчеты проекта.

3. Трудоемкость и сроки проведения практики

Трудоемкость преддипломной практики составляет 144 часа (4 недели).

Сроки проведения преддипломной практики определяются учебным планом по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Практика проводится на 4 курсе (VIII семестр обучения).

4. Требования к результатам освоения преддипломной практики

Результатом прохождения преддипломной практики является овладение обучающимися профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код ОК	Формулировка компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

Основные виды деятельности	Код и наименование компетенции
Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов	ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика
	ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
	ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ
	ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта
Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале	ПК 2.1. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия
	ПК 2.2. Выполнять технические чертежи
	ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)
	ПК 2.4. Доводить опытные образцы промышленной продукции до соответствия технической документации
	ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия
Контроль за изготовлением изделий на производстве в части соответствия их авторскому образцу	ПК 3.1. Контролировать промышленную продукцию и предметно-пространственные комплексы на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации
	ПК 3.2. Осуществлять авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских (дизайнерских) решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной

	продукции, воплощении предметно-пространственных комплексов
Организация работы коллектива исполнителей	ПК 4.1. Планировать работу коллектива
	ПК 4.2. Составлять конкретные технические задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт
	ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий
	ПК 4.4. Осуществлять прием и сдачу работы в соответствии с техническим заданием
Проектирование и продвижение цифровых решений с применением искусственного интеллекта и веб-технологий	ПК 5.1. Анализировать дизайн-задачу и определять целесообразность применения AI-инструментов
	ПК 5.2. Формировать профессиональные промпты для решения задач цифрового дизайна
	ПК 5.3. Создавать и дорабатывать визуальные материалы с применением AI и графических редакторов
	ПК 5.4. Применять AI-инструменты в UX/UI, web-дизайне и no-code производстве
	ПК 5.5. Оценивать качество, этичность и правовую корректность AI-результатов
	ПК 5.6. Презентовать AI-assisted проект и оформлять процесс в портфолио

5. Требования к отчету по преддипломной практике

Отчет выполняется на компьютере на листах формата А-4.

Текст оформляется в соответствии с требованиями делопроизводства. Печатается через 1,5 интервала. На странице располагается 28 – 30 строк. В строке 58 – 62 знака, включая пробелы. Сверху страницы делается отступ 20 мм, слева – 30 – 35 мм, справа 10 мм, снизу – 20 мм. Абзацные отступы должны быть равны 5 знакам.

Нумерация страниц сплошная. Титульный лист не нумеруется.

Примерный объем отчета 5-7 листов.

Студент отвечает за грамотность и аккуратность оформления отчета