

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Гаврилов Сергей Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 07.09.2026 10:38:34
Уникальный программный ключ:
488ddcd30399efca200d034e027f45455f6eb1b9

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Национальный исследовательский университет
«Московский институт электронной техники»



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

А.Г. Балашов

«06» ноября 2023 г.

М.П.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРАКТИКИ

Вид практики: учебная

Тип практики — технологическая (проектно-технологическая) практика

Направление подготовки – 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Направленность (профиль) – «Интерактивные технологии и медиадизайн»

Москва 2023

1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

Практика участвует в формировании следующих компетенций/подкомпетенций:

Компетенции	Подкомпетенции, формируемые на практике	Индикаторы достижения подкомпетенций
УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.УП(ПТ) Способен управлять проектом, выстраивать стратегию решения проектных задач	Имеет опыт в организации и управлении проектом на всех его стадиях от идеи до внедрения, формулировке цели и задач, выделении этапов и реперных точек, распределении ролей и ответственности

Компетенция ПК-1. Способен проектировать сложные графические пользовательские интерфейсы – сформулирована на основе профессионального стандарта 06.025 «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов».

Обобщенная трудовая функция:

F – Проектирование сложных графических пользовательских интерфейсов.

Трудовые функции:

F/01.7 – Разработка проектной документации по проектированию графических пользовательских интерфейсов;

F/02.7 – Создание формальных методик оценки графического пользовательского интерфейса;

F/03.7 – Концептуальное проектирование графического пользовательского интерфейса.

Подкомпетенция	Задачи профессиональной деятельности	Индикаторы достижения подкомпетенции
ПК-1.УП(ПТ) Способен разрабатывать интерактивные пользовательские интерфейсы	– Проведение проектных исследований; разработка и согласование с заказчиком проектной документации – Формализация задач юзабилити-исследования графического пользовательского интерфейса – Концептуальная и художественно-техническая разработка графических интерфейсов и систем визуальной информации.	Имеет опыт составления сценариев использования и пользовательского взаимодействия с интерфейсом, концептуального проектирования и оценки качества готового цифрового продукта

Компетенция ПК-2. Способен к разработке систем визуальной информации, идентификации и коммуникации – сформулирована на основе профессионального стандарта 11.013 «Графический дизайнер».

Обобщенная трудовая функция:

С - Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Трудовые функции:

С/01.7 – Проведение предпроектных дизайнерских исследований;

С/02.7 – Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Подкомпетенция	Задачи профессиональной деятельности	Индикаторы достижения подкомпетенции
ПК-2.УП(ПТ) Способен к согласованию с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы и составлению проектного задания	– Проведение проектных исследований – Разработка и согласование с заказчиком проектной документации	Имеет опыт в составлении проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации на основе проведенного дизайн-исследования и согласовании с заказчиком состава проекта, этапов и сроков его выполнения

2. МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Практика входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 2 «Практика» образовательной программы.

Входные требования к практике: компетенции, полученные при изучении дисциплины «Интерактивный цифровой контент», «Стратегия создания нового проекта», «Управление ИТ-проектами»

- умение применять методологию и инструментарий дизайн-мышления в рамках проведения предпроектных дизайнерских исследований;
- знание методов разработки дизайн-проекта;
- умение анализировать и систематизировать информацию;
- умение выполнять концептуальное проектирование пользовательских цифровых систем;
- умение проводить презентацию проектных разработок и концептуальных идей;
- навыки социальных и межличностных взаимодействий и делового общения;
- способность к самоорганизации и управлению временными ресурсами.

Практика проводится с целью формирования универсальных и профессиональных компетенций, позволяющих выполнять различные этапы и задачи исследовательской и проектной деятельности.

3. ОБЪЁМ ПРАКТИКИ

Объём практики:

- 3 семестр — 4 ЗЕТ (144 ак. часов).

Для прохождения практики в расписании занятий выделяется 1 учебный день каждую учебную неделю (с учётом самостоятельной работы студента по практике в течение недели).

Промежуточная аттестация – Зачет с оценкой.

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

Целью проведения учебной практики является:

- формирование всех компетенций, указанных в п.1, независимо от места прохождения практики;
- приобретение опыта использования различных методов ведения исследовательской деятельности в процессе практической подготовки

Задачи учебной практики:

- организация и управление проектом на всех его стадиях, выстраивать стратегию решения проектных задач, выделении этапов и реперных точек, распределении ролей и ответственности;
- проведение предпроектных исследований с использованием методов анализа, синтеза и ситуационного моделирования;
- планирование и согласование с руководством этапов и сроков выполнения работ, составление проектного задания, согласование состава проекта, этапов и сроков его выполнения;
- разработка дизайн-концепции и выбор технологии разработки дизайн-проекта, на основе собственных исследований;
- ознакомление с различными методами ведения исследовательской деятельности, представление итогов проделанной исследовательской работы научному.

При прохождении учебной практики студенты развивают приобретенные в процессе обучения навыки и творческие способности, способности к саморазвитию и самоорганизации, используют различные методы ведения исследовательской и проектной деятельности, а также представляют итоги проделанной исследовательской работы.

Содержание практики соответствует направлению и профилю подготовки.

Пример типового задания по практике

Содержание пунктов типового задания	Код формируемой компетенции (подкомпетенции)
1. Организация и управление проектом на всех его стадиях от идеи до внедрения, в соответствии с техническим заданием (формулировка цели и задач, аналитический обзор, разработка стратегии и этапов воплощения проектов)	УК-2.УП(ПТ)
2. Разработка интерактивных пользовательских интерфейсов или информационного ресурса в рамках технического задания, апробация и оценка готового цифрового продукта.	ПК-1.УП(ПТ)
3. Разработка и согласование с заказчиком состава проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации (состав проекта, утвержденное техническое задание, рабочий план-график)	ПК-2.УП(ПТ)

5. ФОРМЫ ОТЧЕТНОСТИ СТУДЕНТА

Обязательный комплект документов:

- индивидуальное задание на практику,
- рабочий график (план) прохождения практики,
- отчет студента о результатах практики,
- отзыв руководителя с рекомендуемой оценкой,
- цифровая презентация.

Дополнительно могут быть представлены:

- публикации студента по результатам практики,
- сертификаты, дипломы, свидетельства и т.п.

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕРКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Фонды оценочных средств по подкомпетенциям:

1. УК-2.УП(ПТ) Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла;
2. ПК-1.УП(ПТ) Способен разрабатывать интерактивные пользовательские интерфейсы;
3. ПК-2.УП(ПТ) Способен к согласованию с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы и составлению проектного задания, представлены отдельными документами и размещены в составе УМК практики электронной информационной образовательной среды ОРИОКС// URL: <http://orioks.miet.ru/>.

7. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Литература

1. Сердюков, Ю. М. Философия виртуальной реальности и искусственного интеллекта : учебное пособие / Ю. М. Сердюков ; под редакцией Ю. М. Сердюкова. — Хабаровск : ДВГУПС, 2020. — 169 с. — ISBN 978-5-262-00881-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/179385> (дата обращения: 26.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Лошкарев, А. С. Разработка приложений виртуальной и дополненной реальности : методические указания / А. С. Лошкарев. — Самара : ПГУТИ, 2020. — 212 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/255479> (дата обращения: 26.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Бринкманн, Р. Искусство и наука цифрового композитинга : руководство / Р. Бринкманн ; научная редакция Я. Е. Гурина. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 728 с. — ISBN 978-5-97060-525-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/240989> (дата обращения: 28.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
4. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и

доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527> (дата обращения: 28.09.2023).

5. Катунин Г. П. Основы мультимедийных технологий : учебное пособие / Г. П. Катунин. - 3-е изд., стер. - СПб. : Лань, 2023. - 784 с. - (Учебники для вузов. Специальная литература). - URL: <https://e.lanbook.com/book/322652> (дата обращения: 27.04.2023). - ISBN 978-5-507-46863-8 : 0-00. - Текст : электронный.

6. Управление проектами : учебник и практикум для вузов / А. И. Балашов, Е. М. Рогова, М. В. Тихонова, Е. А. Ткаченко ; под общей редакцией Е. М. Роговой. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 383 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00436-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/510590> (дата обращения: 26.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

7. Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие / В. С. Компаниец. — Ростов-на-Дону : ЮФУ, 2020. — 107 с. — ISBN 978-5-9275-3637-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/180709> (дата обращения: 28.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

8. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ, ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

1. Российское образование: федеральный портал. — Москва, [б. г.]. — URL: <http://www.edu.ru/> (дата обращения: 28.08.2023).

2. Infogra: Инфографика и дизайн: Интерфейс: сайт. — URL: <https://infogra.ru/books/ui-books> (дата обращения: 01.09.2023). — Режим доступа: свободный.

3. Znanium.com: Электронно-библиотечная система : [сайт]. — Москва, 2011 — . — URL: <https://new.znanium.com/> (дата обращения: 28.08.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей МИЭТ.

4. Юрайт : образовательная платформа. — Москва, 2013. — URL: <https://urait.ru/> (дата обращения: 30.07.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей МИЭТ.

5. eLIBRARY.RU : Научная электронная библиотека : [сайт]. — Москва, 2000. — URL: <https://elibrary.ru/defaultx.asp> (дата обращения: 28.08.2023). — Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. 12

6. Электронно-библиотечная система Лань : [сайт]. — Санкт-Петербург, 2011. — URL: <https://e.lanbook.com/> (дата обращения: 28.08.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей МИЭТ.

7. Behance (Бихенс): Онлайн-платформа: сайт. - URL: www.behance.net (дата обращения: 20.09.2020) — Режим доступа: Для зарегистрированных пользователей.

8. Pinterest (Пинтерест): Онлайн-платформа: сайт. — URL: www.pinterest.com (дата обращения: 20.09.2020) — Режим доступа: свободный.

9. DRIBBBLE. Онлайн-платформа: сайт. — URL: <https://dribbble.com/> (дата обращения: 20.09.2020) Режим доступа: свободный

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Место прохождения практики должно быть оснащено техническими и программными средствами необходимыми для выполнения целей и задач практики: портативными и/или стационарными компьютерами с необходимым программным обеспечением и выходом в Интернет, в том числе предоставляется возможность доступа к информации, размещенной в открытых и закрытых специализированных базах данных:

Наименование учебных аудиторий и помещений для практической подготовки	Оснащенность учебных аудиторий и помещений для практической подготовки	Перечень программного обеспечения
Учебная аудитория «Проектная мастерская»	Специализированная мебель (место преподавателя, посадочные места для студентов) <u>Материально-техническое оснащение:</u> Системный блок Intel Core i7, в комплекте мышь и клавиатура, монитор DELL 23", LCD-проектор Epson, экран настенный, телевизор LG 65" 65NANO766A.ARUB в комплекте	Операционная система Windows; Microsoft Office; Acrobat Reader DC; интернет-браузер
Помещение для самостоятельной работы (компьютерный класс библиотеки).	<u>Материально-техническое оснащение:</u> 18 компьютеров, объединенных в сеть, с выходом в Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду МИЭТ	Операционная система Windows; Microsoft Office; Acrobat Reader; интернет-браузер
Помещение организации партнера		
Аудитория	Специализированная мебель (посадочные места для студентов) <u>Материально-техническое оснащение:</u> ПК и ноутбуки: операционная система: Windows 10 32/64-битные версии, macOS 10.14.6; ЦП: Intel Core i7 5-го поколения или аналогичный от AMD; ОЗУ: 16 ГБ; видеокарта: уровня Nvidia GTX 1060 с 6 ГБ видеопамяти или аналогичная от AMD; камера: встроенная в ноутбук или внешняя USB-камера с частотой развертки не менее 30 fps	Операционная система Windows; Microsoft Office; Acrobat Reader DC; интернет-браузер

10. СИСТЕМА КОНТРОЛЯ И ОЦЕНИВАНИЯ

Для оценки успеваемости студентов по практике используется накопительная балльная система.

Баллами оцениваются промежуточные отчеты по выполнению индивидуального задания по практике (*в сумме 30 баллов*), итоговый отчет о результатах практики (*30 баллов*) и промежуточная аттестация, проводимая в форме публичной защиты результатов практики с оценением комиссией (*40 баллов*).

Промежуточные отчеты проводятся в формате просмотров, где фиксируется текущий этап выполнения индивидуального задания по практике. Промежуточная аттестация проводится в форме публичной защиты результатов практики с оценением комиссией, сформированной из преподавателей, ведущих дисциплины «Интерактивный цифровой контент» и «Стратегия создания нового проекта», а также представители работодателей или профессиональных сообществ.

По сумме баллов выставляется итоговая оценка. Структура и график контрольных мероприятий доступен в ОРИОКС// URL: <http://orioks.miet.ru/>.

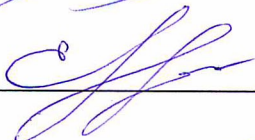
РАЗРАБОТЧИКИ

Директор Института ЦД,
к.т.н, доцент



/ Т.Ю.Соколова /

Зам. директора Института ЦД по ОД,
доцент



/ Е.Е.Евграфова /

Зам. директора Института ЦД по ОД,
доцент



/ И.В.Капитонова /

Рабочая программа учебной технологической (проектно-технологической) практики по направлению подготовки 09.04.02 «Информационные системы и технологии», направленности (профилю) – «Интерактивные технологии и медиадизайн» разработана в Институте цифрового дизайна и утверждена на заседании ученого совета 30 августа 2023 года, протокол № 1.

Директор Института ЦД

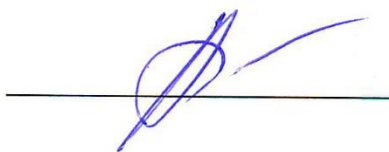


/ Соколова Т.Ю. /

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Рабочая программа согласована с Центром подготовки к аккредитации и независимой оценки качества

Начальник АНОК



/ И.М. Никулина /

Рабочая программа согласована с библиотекой МИЭТ

/ Директор библиотеки



/ Т.П. Филиппова /

Программа практики согласована с представителем профессионального сообщества

Канд. физ.-мат. наук,
Генеральный директор ООО «EligoVision»



/ С.В. Матвеев /