

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
Кафедра акторської майстерності та дизайну

**ЗАТВЕРДЖУЮ**  
Проректор з науково-педагогічної  
та навчальної роботи  
  
О. І. Гура  
2020 р.

**НАСКРІЗНА ПРОГРАМА ПРАКТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ**

|   |                    |
|---|--------------------|
| <b>СТУПІНЬ ВИЩОЇ ОСВІТИ</b>             | бакалавр           |
| <b>СПЕЦІАЛЬНІСТЬ</b>                    | 022 Дизайн         |
| <b>ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА<br/>ПРОГРАМА</b> | «Графічний дизайн» |
| <b>ОСВІТНЯ КВАЛІФІКАЦІЯ</b>             | бакалавр дизайну   |

Запоріжжя, 2020

РОЗРОБЛЕНО ТА ВНЕСЕНО кафедрою акторської майстерності та дизайну факультету соціальної педагогіки та психології Запорізького національного університету

РОЗРОБНИКИ:

ЛОКАРЄВА Г. В., д.пед.наук, професор, завідувач кафедри акторської майстерності та дизайну.

ГРЕСИК І. С., заслужений художник України, доцент кафедри акторської майстерності та дизайну.


ВИНОГРАДОВА А. С., старший викладач кафедри акторської майстерності та дизайну.

РАШЕВСЬКА А. А., викладач кафедри акторської майстерності та дизайну.

ОБГОВОРЕНО ТА РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАТВЕРДЖЕННЯ  
кафедрою акторської майстерності та дизайну

Протокол № 3 від « 21 » 10 2020 р.

Завідувач кафедри акторської  
майстерності та дизайну

  
(підпис)

Г. В. Локарєва  
(ПІБ)

Схвалено науково-методичною радою факультету соціальної педагогіки та психології

Протокол № 3 від « 22 » листопада 2020 р.

Голова НМР факультету  
соціальної педагогіки та психології

  
(підпис)

І. В. Козич  
(ПІБ)

## ВСТУП

Наскрізна програма практики студентів зі спеціальності 022 «Дизайн» є навчально-методичним документом, який визначає основні положення та забезпечує єдиний комплексний підхід до організації всіх видів практики, їх системність, безперервність і послідовність.

Наскрізна програма практичної підготовки складена на основі освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» та відповідає Стандарту вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн» (затверджено та введено в дію Наказом Міністерства освіти і науки України від 13.12.2018 р. № 1391).

Комплекс навчальних і виробничих практик спрямований на формування умінь, навичок, компетентностей, що відповідають кваліфікації, яку отримує здобувач вищої освіти та дає можливість займати відповідні посади.

Ступінь вищої освіти  
Спеціальність  
Освітня програма  
Освітня кваліфікація

**БАКАЛАВР**  
022 Дизайн  
Графічний дизайн  
Бакалавр дизайну

| № з/п | Вид практики                      | Обсяг кредитів | Місце проведення практики (організації, підприємства, установи)   | Первинна посада, за якою проходить практика | Вміння (компетентності, якими повинен оволодіти студент)  |
|-------|-----------------------------------|----------------|---|---|---|
| 1     | Навчальна (плернерна), IV семестр | 3              | Ландшафтно-паркові та громадські об'єкти та підприємства, дизайнерські фірми, бюро, мистецькі установи. Навчальні, художні та мультимедійні лабораторії університету. | Дизайнер                                    | <i>Загальні компетентності:</i> <ul style="list-style-type: none"><li>- знання та розуміння предметної області, розуміння професійної діяльності;</li><li>- здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово;</li><li>- здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел;</li><li>- здатність працювати в команді;</li><li>- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт;</li><li>- цінування та повага різноманітності та мультикультурності;</li><li>- здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку</li></ul> |
| 2     | Навчальна (проектна), VI семестр  | 3              | Дизайнерські фірми, бюро, установи, видавництва, рекламні агентства, типографії, відділи  | Дизайнер                                    |   |

|  |  |  |   |  |  |
|--|--|--|---|--|--|
|  |  |  | <p>дизайну, реклами, тощо, різноманітних підприємств. Навчальні, художні та мультимедійні лабораторії університету.</p> |  | <p>суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навички використання сучасних інформаційних і комунікаційних технологій, медіаграмотність;</li> <li>- здатність генерувати нові ідеї (креативність) і приймати обґрунтовані рішення;</li> <li>- навички проектної діяльності з врахуванням світового, європейського, загальноукраїнського досвіду та регіонального аспекту.</li> </ul> <p><i>Спеціальні (фахові, предметні) компетентності:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну;</li> <li>- здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну;</li> <li>- здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну;</li> <li>- здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності;</li> <li>- здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності;</li> <li>- здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями);</li> <li>- здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну;</li> <li>- здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта;</li> <li>- здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями);</li> <li>- здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та</li> </ul> |
|--|--|--|---|--|--|

|   |  |   |   |          |  |
|---|--|---|---|----------|--|
|   |  |   |   |          | <p>представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- здатність застосовувати в дизайн-проектуванні здобутки шрифтової культури;</li> <li>- здатність застосовувати мультимедійні технології у професійній діяльності та навчанні.</li> </ul>   |
| 3 | Виробнича (перед-дипломна), VIII семестр | 3 | Дизайнерські фірми, бюро, установи, видавництва, рекламні агентства, типографії, відділи дизайну, реклами, тощо, різноманітних підприємств. Навчальні, художні та мультимедійні лабораторії університету. | Дизайнер | <p><i>Загальні компетентності:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знання та розуміння предметної області, розуміння професійної діяльності;</li> <li>- здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово;</li> <li>- здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел;</li> <li>- здатність працювати в команді;</li> <li>- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт;</li> <li>- цінування та повага різноманітності та мультикультурності;</li> <li>- здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя;</li> <li>- навички використання сучасних інформаційних і комунікаційних технологій, медіаграмотність;</li> <li>- здатність генерувати нові ідеї (креативність) і приймати обґрунтовані рішення;</li> <li>- навички проектної діяльності з врахуванням світового, європейського, загальноукраїнського досвіду та регіонального аспекту.</li> </ul> <p><i>Спеціальні (фахові, предметні) компетентності:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних,</li> </ul> |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  | <p>комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну;</li> <li>- здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну;</li> <li>- здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності;</li> <li>- здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проєктній діяльності;</li> <li>- здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями);</li> <li>- здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну;</li> <li>- здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта;</li> <li>- здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями);</li> <li>- здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями);</li> <li>- здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності;</li> <li>- здатність застосовувати в дизайн-проєктуванні здобутки шрифтової культури;</li> <li>- здатність застосовувати мультимедійні технології у професійній діяльності та навчанні.</li> </ul> |
|--|--|--|--|--|--|

## **МЕТА І ЗАВДАННЯ ПРАКТИКИ**

**Метою навчальної (плерної) практики** є підготовка кваліфікованих фахівців, які професійно володіють технологією художньо-творчої діяльності, розвиток креативності та вміння інтегрувати об'єкти графічного дизайну та їх окремі елементи в інформаційне та предметно-просторове середовище, формування та вдосконалення навичок з плерного живопису і рисунка, сприяння виробленню у студентів навичок застосування результатів плеру при проєктуванні об'єктів графічного дизайну.

### **Основні завдання навчальної (плерної) практики:**

- формувати у студентів вміння застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях;
- розвивати вміння студентів розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах;
- вчити студентів створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання;
- сприяти виробленню у студентів умінь та навичок аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних рішень;
- формувати у студентів вміння визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі;
- розвивати навички з відображення морфологічних, стильових та кольоро-фактурних властивостей об'єктів дизайну;
- сприяти виробленню вміння інтегрувати об'єкти графічного дизайну та їх окремі елементи в інформаційне та предметно-просторове середовище.

**Метою навчальної (проєктної) практики** є оволодіння практичними навичками та вдосконалення вмінь здобувачів вищої освіти здійснювати дизайн-проєктування об'єктів графічного дизайну для забезпечення промислової, побутової, суспільної, соціокультурної сфер життєдіяльності людини; фундаментальна практична підготовка кваліфікованих фахівців, які професійно володіють технологією художньо-творчої, проєктної діяльності, з урахуванням позицій та потреб стейкхолдерів (роботодавців).

### **Основні завдання навчальної (проєктної) практики:**

- формувати у студентів вміння застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях;
- розвивати вміння збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень;

- вчити студентів самостійно визначати мету, завдання та етапи проєктування;
- формувати вміння оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію;
- сприяти виробленню у студентів розуміння українських етнокультурних традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках;
- вчити студентів враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності;
- формувати вміння застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.
- вчити студентів розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі.

**Метою виробничої (переддипломної) практики** є вдосконалення вмінь здобувачів вищої освіти розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми в галузі дизайну; практична підготовка кваліфікованих фахівців з урахуванням позицій та потреб стейкхолдерів (роботодавців), а також тенденцій розвитку спеціальності, ринку праці, галузевого та регіонального контексту.

#### **Основні завдання виробничої практики:**

- формувати у студентів вміння застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях;
- розвивати вміння збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень;
- вчити студентів самостійно визначати мету, завдання та етапи проєктування;
- виховувати у студентів прагнення сумлінно виконувати свою частину роботи в команді, вчити визначати пріоритети професійної діяльності;
- виховувати у студентів усвідомлення відповідальності за якість виконуваних робіт та необхідності забезпечення виконання завдання на високому професійному рівні;
- вчити студентів-дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності;
- формувати у студентів навички з розробки та представлення результатів роботи у професійному середовищі, розуміння етапів досягнення успіху в професійній кар'єрі, необхідності враховувати



сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну;

- розвивати у студентів уміння використовувати електронні ресурси, комп'ютерні технології та засоби мультимедіа для створення й обробки двовимірних зображень, тривимірних об'єктів, розробки, демонстрації мультимедійних продуктів та/або у процесі навчання.

## ЗМІСТ ПРАКТИКИ

Зміст кожного з видів практик визначається **робочими програмами практик**. Робочі програми практик складаються керівниками практик, затверджуються кафедрою акторської майстерності та дизайну, відповідальною за проведення практики, науково-методичною радою факультету соціальної педагогіки та психології Запорізького національного університету.

Повноцінна реалізація закладених в основу програм практик головних завдань передбачає проходження студентами 3-х послідовних етапів роботи: початкового, основного, завершального.

Студент-практикант повинен:

### **На початковому (установчому) етапі:**

- бути присутнім на зборах з практики;
- ознайомитися із програмою;
- отримати індивідуальне завдання у керівника і узгодити з ним календарний план роботи на період проходження практики;
- індивідуальне завдання занести у щоденник практики.

### **На основному етапі (період проходження практики):**

- якісно і повністю виконувати індивідуальне завдання;
- збирати й узагальнювати матеріал за даними практики;
- систематично доповідати керівнику практики про виконані завдання;
- вести щоденник практики.

### **На завершальному (підсумковому) етапі:**

- підготувати звіт у відповідності до вимог програми практики;
- своєчасно здати у встановлений термін звіт з практики на кафедру.

Звіт повинен містити наступну інформацію:

- опис цілей завдань практики;
- опис засобів, методик, що використовуються;
- опис об'єму виконаної роботи;
- опис отриманих результатів;
- висновки, оцінку своєї діяльності, набутого практичного досвіду, пропозиції щодо удосконалення змісту і організації практики.

Зміст різних видів практик сприяє формуванню у студентів професійної компетентності, оволодінню різноманітними методами і формами здійснення професійної діяльності, опрацюванню алгоритмів вирішення конкретних завдань, що виникають у практичній роботі.

## **КОНТРОЛЬ ЗА ПРОХОДЖЕННЯМ ПРАКТИКИ**

Контроль за роботою студентів під час практики здійснюють:

- *від університету*: методисти кафедри, керівники практики, які відповідають за організацію практики, завідувач кафедри акторської майстерності та дизайну, заступник декану факультету соціальної педагогіки та психології з навчальної роботи, декан факультету соціальної педагогіки та психології;
- *від бази практики*: керівник практики від бази практики.

Види та форми поточного і підсумкового контролю визначаються робочими програмами практик.

## **ВИМОГИ ДО ЗВІТНОЇ ДОКУМЕНТАЦІЇ**

Основними видами звітної документації є звіт студента про проходження практики та щоденник практики. Інші види звітної документації визначаються робочими програмами практики, за пропозиціями випускових кафедр та затверджуються радою факультету.

## **ПІДВЕДЕННЯ ПІДСУМКІВ ПРАКТИКИ**

Критерії оцінювання роботи студентів під час проходження практик визначаються робочими програмами практики. Підсумки практик підводяться керівниками практик від кафедри на підставі оцінювання роботи студентів на базах практик, оформлення звітної документації та захисту звітів. Оголошення оцінок за проходження практик відбувається на підсумкових конференціях. Результати проходження здобувачами освіти практик обговорюються на засіданнях кафедри акторської майстерності та дизайну, науково-методичної ради факультету соціальної педагогіки та психології.