

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Чорноморський національний університет імені Петра Могили
Факультет комп'ютерних наук
Кафедра дизайну



РОБОЧА ПРОГРАМА

ПЕРЕДАТЕСТАЦІЙНОЇ ПРАКТИКИ

Спеціальність 022 Дизайн
Спеціалізація 022.01 Графічний дизайн
Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)

Розробник
Завідувач кафедри розробника
Завідувач кафедри спеціальності
Гарант освітньої програми
Декан факультету комп'ютерних наук
Начальник НМВ

Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ
Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ
Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ
Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ
Анжела БОЙКО
Євгенія ПОСТИКІНА

1. ОПИС ПЕРЕДАТЕСТАЦІЙНОЇ ПРАКТИКИ

Найменування показника	Характеристика програми	
Найменування	Передатестаційна практика	
Галузь знань	02 «Культура і мистецтво»	
Спеціальність	022 «Дизайн»	
Спеціалізація	022.01 «Графічний дизайн»	
Освітня програма	Графічний дизайн і реклама	
Освітньо-професійний ступінь	Бакалавр	
Статус дисципліни	Нормативна	
Курс навчання	4	
Навчальний рік	2025/2026	
Номер(и) семестрів (триместрів):	Денна форма	Заочна форма
	8	
Загальна кількість кредитів ЄКТС/годин	9 кредитів / 270 годин	
Структура курсу: – годин самостійної роботи здобувачів освіти	Денна форма	Заочна форма
	270	
Відсоток аудиторного навантаження	0%	
Мова викладання	українська	
Форма проміжного контролю (якщо є)	–	
Форма підсумкового контролю	залік	

2. ВСТУП

Програма передатестаційної практики на четвертому курсі є невід'ємною складовою частиною підготовки фахівців спеціальності 022 «Дизайн» освітньої програми «Графічний дизайн і реклама», рівень вищої освіти «бакалавр». Відповідно до навчального плану передатестаційна практика проводиться на четвертому курсі у 8 семестрі протягом 6 тижнів й завершується диференційованим заліком.

Рекомендовані бази практики: Видавництво «Іліон»; Друкарня «Формат»; Дизайн-студія «Хід конем»; Студія дизайну ПП «Гобелен»; Видавництво Ірини Гудим; ТОВ «Новобуд-сервіс»; Типографія «Літопис».

Проходження практики дає можливість закріпити теоретичні знання та набуті практичні навички з дисциплін, що викладаються протягом 6,7-го семестрів.

Програма підготовлена з урахуванням вітчизняного і зарубіжного досвіду проведення передатестаційної практики.

3. МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА РЕЗУЛЬТАТИ ПРАКТИКИ, ЇЇ МІСЦЕ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Місце передатестаційної практики в освітньому процесі.

Передатестаційна практика здобувачів освіти є невід'ємною складовою частиною процесу підготовки фахівців спеціальності 022 Дизайн освітньої програми «Графічний дизайн і реклама» і передбачає безперервність та послідовність її проведення при одержанні достатнього обсягу практичних знань і умінь відповідно до освітньо-професійного ступеня «бакалавр».

Передатестаційна практика на четвертому курсі проводиться як підсумкова при підготовці бакалаврів. Її метою є поглиблення і закріплення теоретичних знань і практичних умінь, здобутих під час навчання в університеті (ЧНУ ім. Петра Могили), набуття необхідних практичних навичок.

Передатестаційна практика передбачає:

- засвідчення здатності здобувача до самостійної проєктної діяльності на рівні аналізу проєктної ситуації та здійснення обґрунтованих дизайнерських рішень з візуальною та текстовою їх аргументацією;

- виявлення вміння здобувача критично осмислювати практичні проблеми, послідовно та грамотно викладати свої думки;

- виявлення вміння здобувача аналізувати і систематизувати власні проєктні розробки;

- виконання дизайн-проєкту кваліфікаційної роботи бакалавра за авторською темою.

Фахова відповідність сьогодні є поняттям більш широким, ніж просто певна сума теоретичних знань і практичних навичок: вона включає також комплекс «м'яких» навичок (soft skills), зокрема здатність миттєво адаптуватись до умов роботи, що швидко змінюються, а також особисті якості, що забезпечують успіх у професійній діяльності. В сучасних умовах для фахівця цієї сфери набуває особливого значення самостійність і творчий підхід до вирішення різноманітних практичних завдань, тому важливо забезпечити не тільки необхідний обсяг теоретичних знань з фаху, а й уміння застосовувати їх у практичній роботі, що слід розглядати як головне завдання підготовки фахівців у закладі вищої освіти. Такий підхід дозволяє здобувачам освіти краще ознайомитися зі сферою своєї майбутньої фахової діяльності, дає змогу застосувати одержані теоретичні знання у практичній роботі, розвиває самостійність і відповідальність за ухвалені рішення.

Практична підготовка здобувачів вищої освіти з фаху регламентується згідно з «Положенням про проведення практики студентів вищих навчальних закладів України», затвердженого наказом Міністерства освіти України № 351 від 20.12.1994 р., наказами і рішеннями колегії Міністерства освіти і науки України щодо практики здобувачів вищої освіти, регулюється положенням про проведення практики (<https://surl.li/sdtcyb>) та відповідними РПНД (<https://surl.li/zudqrk>), навчальним планом спеціальності 022 «Дизайн», освітньої

програми «Графічний дизайн і реклама» і кваліфікаційною характеристикою фахівців.

Передатестаційна практика є логічним продовженням виробничої практики і дає можливість поглибити і закріпити теоретичні знання з дисциплін: «Дизайн упаковки та етикетки», «Дизайн-проектування 3 курс», «Менеджмент і маркетинг в дизайні. Теорія реклами» та є базою для виконання «Кваліфікаційної роботи».

У сучасних ринкових умовах критеріями оцінки якості підготовки фахівців є те, наскільки успішно випускники вирішують практичні та соціально-економічні питання, наскільки досконала їхня професійна підготовка та як швидко вони орієнтуються в різноманітних питаннях графічного дизайну.

Мета передатестаційної практики: закріпити основи володіння методами і прийомами дизайнерського проектування; підготувати основу для проектування кваліфікаційної роботи. Виконання складової дизайн-проєкту на основі взаємодії із конкретним споживачем (фірмовий стиль, дизайн упаковки та етикетки, розробка календарів або соціальної реклами).

Завданнями практики є:

1. ознайомлення з установою – базою практики;
2. безпосереднє вивчення напрямків діяльності її структурних підрозділів;
3. вивчення продукції та послуг, що надає організація;
4. безпосередня участь у розробці художнього рішення;
5. створення проєкту рекламної поліграфічної продукції та фірмового стилю за замовленням студії високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;
6. виконання обкладинки та ілюстрацій періодичного видання або книги високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо за замовленням видавництва;
7. створення проєкту поліграфічної продукції для зовнішньої реклами та фірмового стилю в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо за замовленням фірми;
8. створення проєкту фірмового стилю за замовленням студії високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;
9. виконання газетної графіки, виконання шаблонів та композиційне редагування статей;
10. створення вебдизайну сайту високої складності за замовленням.

Оскільки кваліфікаційна робота є завершальним етапом у професійній підготовці дизайнера освітньо-професійний ступеня «бакалавр», передатестаційна практика відіграє важливу роль у закладанні основи для

подальшого проектування кваліфікаційної роботи. Під час проходження практики у видавництвах, поліграфічних підприємствах, рекламних агенціях і дизайн-студіях **здобувачі:**

- адаптуються до різноманітних видів робіт, пов'язаних із проектуванням;
- набувають досвіду щодо виконання графічної подачі матеріалу;
- простежують взаємозв'язки між дизайнерським формотворенням і діяльністю підприємств з виготовлення поліграфічної і рекламної продукції;
- здобувають цінний досвід співпраці із професіоналами.

Особливо корисним для фахової підготовки здобувачів є виконання кваліфікаційних робіт, пов'язаних з реальними або експериментальними завданнями видавництв, поліграфічних підприємств, рекламних агенцій і дизайн-студій, залучення їх до конкретних пошукових конкурсних проєктів.

Під час проходження практики здобувач повинен мати тему кваліфікаційної роботи (проєкту), затверджену кафедрою дизайну, й орієнтуватися на підбір та опрацювання матеріалів з теми роботи, вивченні вихідних даних, а також брати активну участь у реальному проєктуванні з метою отримання додаткових знань та навичок майбутньої фахової діяльності.

Результатом проходження передатестаційної практики є звіт, в якому зібрані й опрацьовані проєктні матеріали (текстуальні й графічні) бажано з теми кваліфікаційної роботи (проєкту), і який, в свою чергу, може увійти складовою частиною до пояснювальної записки у вигляді аналітичного розділу. Після звіту з практики здобувач допускається до роботи над кваліфікаційним проєктом.

Розробку концепції проєкту слід починати з ретельного вивчення вихідних даних, історичного і сучасного досвіду дизайн-проєктування аналогічних об'єктів, формулювання комплексу вимог до об'єкта проєктування з урахуванням сучасних тенденцій суспільного розвитку щодо підвищення рівня естетичної відповідності та техніки виконання, а також із можливим прогнозуванням розвитку потреб суспільства та організації інформаційного середовища майбутнього. Така задача постає перед здобувачами під час здійснення передпроєктного аналізу, що виконується в рамках проходження передатестаційної практики.

Перший етап передпроєктного аналізу включає в себе збір і уточнення даних, що стосуються майбутнього проєкту. В залежності від обраної тематики і характеру проєкту (фірмовий стиль, серія рекламних плакатів для товарів вітчизняного виробника, друкована реклама та іміджевий стиль для закладів культури, акцидентний шрифт та рекламні плакати на його основі, соціальний плакат; туристичний плакат, рекламний календар, серія пакувань та рекламний супровід для товарів вітчизняного виробника, створення графічного оформлення приміщень засобами наочної агітації), сюди слід **віднести:**

- аналіз позиціонування замовника проєкту в сучасному суспільстві (для громадських, неприбуткових, благодійних установ) або на ринку (для комерційних організацій);
- визначення цільової аудиторії, її соціального і вікового складу; соціологічний аналіз груп споживачів, спрямований на виявлення цільової групи населення, які будуть безпосередньо користуватися даним дизайнерським продуктом;
- історико-культурний аналіз попередніх аналогічних проєктів, їхніх переваг і недоліків;
- кошторисний аналіз проєкту, реальність його технічного і витратного втілення, доцільність запланованих на його втілення витрат;
- прогнозування ефективності майбутнього проєкту з точки зору соціальної значущості (для громадських, неприбуткових, благодійних установ) або ринкової успішності (для комерційних організацій).

Одним з важливих аспектів виявлення позитивних та негативних якостей майбутнього дизайн-проєкту є урахування соціального фактора, що здійснюється за допомогою соціального опиту фокус-груп, анкетування, спостереження, інтерв'ювання та ін. У цьому ракурсі дизайн-проєкт обстежується за такими параметрами, як зручність користування, тактильна комфортність, ергономічна і естетична відповідність, при необхідності обстежується можливість користування об'єктом проєктування для різних соціальних і вікових груп, для маломобільних груп населення (припустимо, для операторів мобільного зв'язку) та ін. Результатом такого аналізу має бути відповідний висновок у звіті практики із додаванням анкет, інтерв'ю, схем тощо.

Під час передатестаційної практики здобувачі мають ознайомитися з літературними джерелами з метою вивчення і опрацювання досвіду даної ланки дизайн-проєктування аналогічних об'єктів і наукових досліджень у цій галузі. Особливу увагу слід приділити вивченню нормативної бази та технологічній відповідності кошторису. До звіту практики додається накопичений ілюстративний матеріал із сучасного вітчизняного та закордонного досвіду проєктування із зазначенням назви об'єкта, дизайнера, установи-замовника.

Важливою умовою дослідження стану проблеми на момент проєктування є вивчення аналогічних об'єктів у вітчизняній практиці, аналіз підходу до рішення аналогічної проблеми у вітчизняних умовах, насиченість ринку відповідними об'єктами та ін. Для цього обстежуються вже існуючі об'єкти, виконується фотофіксація із відповідними коментарями щодо функціональної та художньої організації, які додаються до звіту практики.

Наступним етапом дослідження у ході практики є формулювання комплексу вимог до об'єкта дизайн-проєктування, що має ґрунтуватися на попередньо проведеному аналізі ситуації, відповідно формуються завдання на дизайн-проєктування. Визначення функціональної програми об'єкта дизайн-

проектування має відбуватися на основі нормативних документів з урахуванням особливостей користувачів і сучасних тенденцій щодо екологічності, економічності й естетичної виразності.

Результатом цього етапу може бути схематичне відображення вимог до об'єкта й аналіз щодо можливостей і варіантів їх здійснення.

Складання попередньої функціональної програми об'єкта проектування і розробка попередніх ескізів щодо об'ємно-просторового, планувального, композиційного, художньо-образного рішення є важливим етапом передатестаційної практики. До звіту практики додається попередня текстова функціональна програма (припустимо, номенклатура фірмового стилю) й ескізні малюнки, графічні зображення, що відображають пошук ідеї, розробку творчої концепції здобувача вищої освіти.

Під час практики здобувачі **мають навчитися:**

- спілкуватися, контактувати з людьми, виявляти мотивацію їх діяльності;
- розв'язувати конфліктні ситуації в колективі, здійснювати профілактичні заходи для їх уникнення;
- забезпечувати сприятливий соціально-психологічний мікроклімат та умови для реалізації творчого потенціалу працівників;
- користуватись технічними засобами управління;
- підтримувати організаційну культуру на підприємстві;
- підтримувати імідж підприємства.

Для підвищення фахового рівня здобувача, активізації творчої діяльності, розвитку ініціативи і самостійності доцільним є виконання індивідуальних виробничих та організаційних завдань.

Зібрані здобувачем у ході практики матеріали можуть бути використані в науковій роботі, при підготовці доповіді, статті чи з іншою метою за погодженням з кафедрою і базою практики.

Індивідуальні завдання за вибором теми:

- Виконання обкладинки та ілюстрацій періодичного видання або книги високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;
- Виконання дизайн-проєкту кваліфікаційної роботи бакалавра за авторською темою «Проєкт корпоративного стилю підприємства або фірми» високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;
- Виконання дизайн-проєкту кваліфікаційної роботи бакалавра за авторською темою «Проєкт рекламної поліграфічної продукції соціальної тематики» в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;

- Виконання дизайн-проєкту кваліфікаційної роботи бакалавра за авторською темою «Розробка серії фірмових календарів» високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;
- Виконання дизайн-проєкту кваліфікаційної роботи бакалавра за авторською темою «Проєкт фірмового вебсайту» високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор), HTML-редактор, CuteFTP тощо;
- Виконання дизайн-проєкту кваліфікаційної роботи за авторською темою «Проєкт віртуальної гри» високої складності в програмах 3D MAX, AutoCad, ArchiCad, Blender free.

Обов'язкові завдання на установах практики (індивідуальні за вибором)

- Створення проєкту рекламної поліграфічної продукції та фірмового стилю за замовленням студії високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;
- Виконання обкладинки та ілюстрацій періодичного видання або книги високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо за замовленням видавництва;
- Створення проєкту поліграфічної продукції для зовнішньої реклами та фірмового стилю високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо за замовленням фірми;
- Створення проєкту фірмового стилю за замовленням студії високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;
- Створення вебдизайну сайту (сторінки у соціальних мережах) високої складності за замовленням.

У результаті проходження передатестаційної практики здобувач освіти отримує:

Загальні компетентності:

- ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
- ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності:

- СК 01. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

- СК 11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.
- СК 12. Здатність здійснювати повний цикл дизайн-проектування, від аналізу проблеми та формування ідеї до розроблення концепції, візуалізації й презентації готового дизайн-продукту, враховуючи функціональні, естетичні та комунікаційні аспекти.
- СК 13. Здатність створювати та обробляти растрову й векторну графіку, розробляючи візуальні елементи та ілюстрації, адаптовані для різних медіа та платформ.

Програмні результати навчання:

- ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.
- ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, основи наукових досліджень, а також синтезувати ці дані для розроблення інноваційних візуальних комунікацій та ефективних рекламних рішень, що відповідають потребам ринку й запитам споживачів.
- ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.
- ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.
- ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

4. ЗМІСТ ПРАКТИКИ

№ п/п	Назва теми	Зміст робіт	Кількість годин
1.	Дослідження інформаційних джерел	Опрацювання навчальної та довідкової літератури, інтернет-ресурсів.	20
2.	Виконання проєктної діяльності на замовлення установи	1. Створення проєкту рекламної поліграфічної продукції та фірмового стилю за замовленням студії високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо; 2. Виконання обкладинки та ілюстрацій періодичного видання або книги високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор)	50

		тощо за замовленням видавництва; 3. Створення проєкту поліграфічної продукції для зовнішньої реклами та фірмового стилю високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо за замовленням фірми. 4. Створення проєкту фірмового стилю за замовленням студії високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо; 5. Створення вебдизайну сайту (сторінки у соціальних мережах) високої складності за замовленням.	
3.	Виконання проєктної діяльності кваліфікаційної роботи	1. Виконання обкладинки та ілюстрацій періодичного видання або книги високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо; 2. Виконання дизайн-проєкту кваліфікаційної роботи бакалавра за авторською темою «Проєкт корпоративного стилю підприємства або фірми» високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо; 3. Виконання дизайн-проєкту кваліфікаційної роботи бакалавра за авторською темою «Проєкт рекламної поліграфічної продукції соціальної тематики» в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо; 4. Виконання дизайн-проєкту кваліфікаційної роботи бакалавра за авторською темою «Розробка серії фірмових календарів» високої складності в	100

		програмах Photopoea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо; 5. Виконання дизайн-проєкту кваліфікаційної роботи бакалавра за авторською темою «Проєкт фірмового вебсайту» високої складності в програмах Photopoea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор), HTML-редактор, CuteFTP тощо; 6. Виконання дизайн-проєкту кваліфікаційної роботи за авторською темою «Проєкт віртуальної гри» високої складності в програмах 3D MAX, AutoCad, ArchiCad. Blender free.	
4.	Звіт з практики	Оформлення та захист звіту. Дотримання структури звіту: Вступ Основна частина - історія, види діяльності, структура організації, установи; складові професійної діяльності; - історія, види діяльності, структура організації, установи; складові професійної діяльності; - аналіз роботи організації, установи; - аналіз заходів, які було проведено на базі практики, аналіз власної роботи; Висновки; Додатки до звіту з вмістом фотографій та інших матеріалів, що наочно представляють зібрану інформацію, індивідуального завдання.	100
Разом			270

БАЗИ ПРАКТИКИ

Практика здобувачів освіти проводиться на базах практики, які мають відповідати вимогам програми. Всі види практики здобувачів вищої освіти спеціальності 022 Дизайн освітньої програми «Графічний дизайн і реклама» проводяться на базах, які мають умови та можливості для виконання програми практики. Базами практики обираються підприємства, установи та заклади, що

мають штат висококваліфікованих фахівців, здатних надати допомогу здобувачам освіти у закріпленні теоретичних знань і набутті практичних фахових умінь і навичок.

З базами практики (підприємствами, організаціями, установами будь-яких форм власності) університет завчасно укладає договори за визначеною формою. Тривалість дії договорів погоджується договірними сторонами. Вона може визначатися на період конкретного виду практики або до п'яти років.

Здобувачі можуть самостійно з дозволу кафедри підбирати для себе місце проходження практики і пропонувати його для використання.

Розподіл здобувачів освіти за базами практики здійснюється кафедрою дизайну. Рекомендовані бази практики: Видавництво «Іліон»; Друкарня «Формат»; Дизайн-студія «Хід конем»; Видавництво Ірини Гудим; Студія дизайну ПП «Гобелен»; ТОВ «Новобуд-сервіс»; Типографія «Літопис».

Бази передатестаційної практики	Зміст робіт
Студія дизайну ПП «Гобелен»	-Виконання авторських дизайн-проектів корпоративного стилю підприємства або фірми високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо. -Виконання авторських дизайн-проектів рекламної поліграфічної продукції соціальної тематики в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо. -Виконання авторських проектів дизайну упаковки та етикетки Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). -Виконання авторського дизайн-проекту серії фірмових календарів високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо.
Видавництво «Іліон»	-Виконання авторських дизайн-проектів обкладинок та ілюстрацій періодичного видання або книги високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо. -Виконання авторського дизайн-проекту серії

	фірмових календарів високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо.
Видавництво Ірини Гудим	Виконання авторських дизайн-проектів обкладинок та ілюстрацій періодичного видання або книги високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо.
Дизайн-студія «Хід конем»	-Виконання авторських дизайн-проектів рекламної поліграфічної продукції соціальної тематики в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо.
Друкарня «Формат»	-Виконання авторських дизайн-проектів рекламної поліграфічної продукції соціальної тематики в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). -Виконання авторських дизайн-проектів обкладинок та ілюстрацій періодичного видання або книги високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). -Виконання авторських проектів дизайну упаковки та етикетки Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). -Виконання авторського дизайн-проекту серії фірмових календарів високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор).
ТОВ «Новобуд-сервіс»	-Виконання авторських дизайн-проектів фірмового вебсайту» високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор), HTML-редактор, CuteFTP. -Виконання авторських дизайн-проектів віртуальної гри» високої складності в програмах 3D MAX. Blender free.

	-Виконання авторських дизайн-проектів анімації.
Тіпографія «Літопис»	-Виконання авторських дизайн-проектів рекламної поліграфічної продукції соціальної тематики в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). -Виконання авторських дизайн-проектів обкладинок та ілюстрацій періодичного видання або книги високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). -Виконання авторських проектів дизайну упаковки та етикетки Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор). -Виконання авторського дизайн-проекту серії фірмових календарів високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор).

5. ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ

Індивідуальні завдання за вибором теми:

- Виконання обкладинки та ілюстрацій періодичного видання або книги високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;
- Виконання дизайн-проекту кваліфікаційної роботи бакалавра за авторською темою «Проект корпоративного стилю підприємства або фірми» високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;
- Виконання дизайн-проекту кваліфікаційної роботи бакалавра за авторською темою «Проект рекламної поліграфічної продукції соціальної тематики» в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;
- Виконання дизайн-проекту кваліфікаційної роботи бакалавра за авторською темою «Розробка серії фірмових календарів» високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;
- Виконання дизайн-проекту кваліфікаційної роботи бакалавра за авторською темою «Проект фірмового вебсайту» високої складності в

програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор), HTML-редактор, CuteFTP тощо;

- Виконання дизайн-проєкту кваліфікаційної роботи за авторською темою «Проект віртуальної гри» високої складності в програмах 3D MAX, AutoCad, ArchiCad, Blender free.

Обов'язкові завдання на установах практики (індивідуальні за вибором)

- Створення проєкту рекламної поліграфічної продукції та фірмового стилю за замовленням студії високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;
- Виконання обкладинки та ілюстрацій періодичного видання або книги високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо за замовленням видавництва;
- Створення проєкту поліграфічної продукції для зовнішньої реклами та фірмового стилю високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо за замовленням фірми.
- Створення проєкту фірмового стилю за замовленням студії високої складності в програмах Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор) тощо;
- Створення вебдизайну сайту (сторінки у соціальних мережах) високої складності за замовленням.

6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ ПІДСУМКІВ ПРАКТИКИ

Після закінчення терміну передатестаційної практики здобувачі освіти звітують про виконання програми практики.

Формою звітності здобувача освіти про практику є залік.

Результатом виконання практики здобувача освіти є оформлення таких документів:

1. Індивідуальне завдання на практику: практичні завдання за базою практики та за кваліфікаційним проєктом. Загальна кількість – 11 робіт високої складності для кожного здобувача освіти (формат роздрукованого аркуша – А-4).
2. Письмовий звіт з передатестаційної практики (15-20 сторінок друкованого тексту та додатки).

Звіт з передатестаційної практики

Письмовий звіт з передатестаційної практики має висвітлювати такі аспекти:

- відомості про організацію – базу практики (сфера діяльності, основний товар та послуги, характеристика випуску продукції та ін.);
- відомості про структуру організації, зв'язки між структурними підрозділами та між керівними і супідрядними організаціями;
- характеристика товарів або проєктних послуг, наданих організацією (опис, ілюстрації з текстовими поясненнями, вказанням авторів проєктів);
- опис поставленого перед здобувачем освіти практичного завдання і відповідне обґрунтування дизайнерського рішення (збір аналогів, ескізні пропозиції, опис художньо-образного, функціонального, конструктивного рішення, підбір колірної гами та матеріалів, створення робочих макетів або комп'ютерне моделювання). До опису обов'язково додаються виконані під час проходження практики креслення, ескізні малюнки, елементи робочої документації, аналоги;
- висновки з уточненням тих аспектів, які виявилися найважливішими у формуванні бази особистого фахового досвіду здобувача освіти – практиканта, висновки та пропозиції щодо покращення ефективності практики в подальшому, аналіз власної роботи;
- список використаних джерел та нормативних актів.
- додатки до звіту з вмістом фотографій та інших матеріалів, що наочно представляють зібрану інформацію на базі практики, індивідуального завдання.

Звіт має містити відомості про виконання здобувачем освіти усіх розділів програми практики та індивідуального завдання, мати висновки і пропозиції, список використаних джерел, додатки.

Звіт про практику повинен бути набраний на комп'ютері, правильно оформлений. Аркуші звіту нумерують арабськими цифрами. Текст друкується на аркушах формату А4, міжрядковий інтервал – 1,5, шрифт Times New Roman (звичайний) розмір 14. Обсяг звіту (текстова частина) – 15-20 сторінок. Таблиці, схеми, нормативні документи можуть виноситися в додатки.

Після завершення практики всі звітні документи передаються здобувачем освіти – практикантом на кафедру дизайну.

Захист звіту з практики

Звіт з передатестаційної практики захищається здобувачем освіти (з диференційованою оцінкою) перед комісією, призначеною кафедрою. До складу комісії входять керівники практики від кафедри і, за можливості, від баз практики, викладачі кафедри, які викладали практикантам курси спеціальних дисциплін.

7. ОРГАНІЗАЦІЯ ТА КЕРІВНИЦТВО ПРАКТИКОЮ

Відповідальність за організацію, проведення і контроль практики покладається на керівника практики від кафедри.

Навчально-методичне керівництво і виконання програми переддипломної практики спеціальності 022 «Дизайн» забезпечує кафедра дизайну. Загальний контроль за підготовкою і проведенням практики здійснюється завідувачем кафедри дизайну. Безпосереднє керівництво практикою на окремих базах покладається на викладачів кафедри. До керівництва практикою здобувачів залучаються досвідчені викладачі кафедри дизайну.

Термін проведення переддипломної практики на четвертому курсі визначається наказом ректора. Розподіл здобувачів за базами практики і призначення керівників від університету здійснюється кафедрою і затверджується наказом ректора.

Під час практики за кожним здобувачем закріплюється робоче місце в одному з підприємств. Для здобувачів встановлюється режим роботи, обов'язковий для робітників підприємств. Здобувач-практикант повинен вивчити програмне завдання кафедри і виконати всі роботи, які впливають із завдання, повністю відповідає за точне й своєчасне виконання дорученої йому роботи.

Безпосереднє керівництво й виконання програми практики покладається на керівника практики від кафедри. Він розробляє програму, веде навчально-методичну документацію, визначає бази практики, вивчає їх можливості та готовність до проведення практики, готує необхідні матеріали для укладення договорів між університетом та керівниками баз практики.

Відповідальні за проходження практики від кафедри зобов'язані завчасно подбати про надання здобувачам робочих місць на базах практики; розробити індивідуальні завдання для здобувачів і графік проходження практики; контролювати виконання програми практики і вживати необхідних заходів у разі виникнення непорозумінь і відхилень від програми.

Перед початком практики керівник практики від кафедри забезпечує проведення таких організаційних та практичних заходів:

- інструктаж про порядок проходження практики та з техніки безпеки, проведення здобувачам освіти – практикантам роз'яснення щодо оформлення робочої документації з практики;
- контроль підготовленості баз практики, з'ясування графіка роботи здобувачів освіти на базах практики, визначення форм роботи та видів діяльності;
- визначення складу груп та бригад практикантів;
- повідомлення здобувачів освіти про систему звітності з практики, ухвалену кафедрою, а саме: підготовка письмового звіту та індивідуального завдання;
- встановлення термінів складання диференційованого заліку з практики;
- розроблення графіка щодо здійснення контролю за відвідуванням здобувачами освіти бази практики та виконанням даної програми.

З метою забезпечення виконання програми і підвищення ефективності практики керівник від кафедри підтримує повсякденний контакт і взаємодіє з керівниками від баз практики.

Керівник практики від підприємства:

- організовує проходження практики закріплених за ним здобувачів освіти, виділяє кожному практиканту певну ділянку роботи, забезпечує робочим місцем;
- складає для кожного здобувача освіти графік роботи, погоджує його з керівником від кафедри;
- знайомить здобувачів освіти з організацією роботи на конкретних робочих місцях, допомагає їм правильно виконувати всі завдання, навчає практикантів раціональним способам роботи;
- надає допомогу здобувачам освіти у проведенні науково-дослідної роботи;
- здійснює постійний контроль за виробничою роботою практикантів і їхньою дисципліною, контролює ведення щоденників, підготовку звітів із практики;
- після закінчення практики на кожного здобувача освіти складає характеристику, в якій повинна бути дана об'єктивна оцінка виконання програми практики, ставлення здобувача освіти до роботи, підготовленості його до самостійної діяльності, якості набутих ним знань, дисциплінованості.

Обов'язки здобувачів освіти під час передатестаційної практики:

- до початку передатестаційної практики здобувач освіти одержує програму практики, завдання;
- вчасно прибуває на базу практики;
- в повному обсязі виконує всі завдання, передбачені програмою практики і вказівками керівника практики;
- вивчає і суворо дотримується правил охорони праці, техніки безпеки; відповідає за виконану роботу і достовірність усіх даних, наведених у звіті;
- вчасно складає залік із практики.

8. СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ

з проходження передатестаційної практики

для здобувачів IV курсу, спеціальності 022 Дизайн, освітньої програми

«Графічний дизайн і реклама»

Форми поточного контролю:

- виконання практичних завдань;
- усна та письмові відповіді на завдання для самостійної роботи;

Підсумковий контроль знань: диференційований залік

Умови допуску здобувача освіти до звіту:

- відвідування бази практики за розкладом без пропусків з неповажних

причин;

- вчасне виконання теоретичних та практичних завдань;

Підсумкова оцінка

За результатами проходження різних видів практик здобувач отримує підсумкову оцінку за 100-бальною системою, яка розраховується як сума оцінок за виконані під час практики завдання на основі такої **шкали оцінювання**:

Курс IV

Виробнича практика	Відвідування практики	Виконання практичних завдань	Звіт про проходження практики	Захист результатів в практики	Разом (підсумкова оцінка - ПО)
Максимальна оцінка в балах	10	40	40	10	100

Критерії оцінювання:

Здобувач вищої освіти, який виконав усі встановлені вимогами завдання, документацію з практики, має високий рівень знань, володіє художньо-технологічними навичками та представив виконане на високому рівні практичне завдання без помилок та недоліків, отримує оцінку – «відмінно», за ECTS (A) рейтинговий бал (90-100) або «зараховано».

Здобувач вищої освіти, який виконав усі встановлені вимогами завдання, документацію з практики, має добрий рівень знань, володіє художньо-технологічними навичками та представив добре виконане практичне завдання з дрібними помилками та недоліками, отримує оцінку – «добре», за ECTS (B) рейтинговий бал (82-89), ECTS (C) рейтинговий бал (75-81) або «зараховано».

Здобувач вищої освіти, який виконав усі встановлені вимогами завдання, документацію з практики, має задовільний рівень знань, зробив практичні завдання із художньо-технологічними помилками, отримує оцінку – «задовільно», за ECTS (D) рейтинговий бал (67-74), ECTS (E) рейтинговий бал (60-66) або «зараховано».

Здобувач вищої освіти, який виконав лише частину документації з практики та усіх встановлених вимогами практичних завдань, зробив при цьому значні художньо-технологічні помилки, має дуже низький рівень знань, отримує оцінку – «незадовільно», за ECTS (FX) рейтинговий бал (35-59), ECTS (F) рейтинговий бал (1-34) або «не зараховано».

Передатестаційна практика

здобувача
вищої освіти

Інститут, факультет, відділення Факультет комп'ютерних наук

Кафедра дизайну

Рівень вищої освіти	бакалавр
---------------------	----------

Спеціальність	022 Дизайн
---------------	------------

IV

курс,

група

Календарный план прохождения практики

Керівники практики:
від ЧНУ ім. Петра Могили

(прізвище та ініціали)

від підприємства, організації,
установи

(прізвище та ініціали)

Здобувач вищої
освіти

_____ (прізвище, ім'я, по батькові)

прибув на підприємство, організацію,
установу:

Печатка
підприємства, організації, установи

«_____» _____ 20__ року

_____ (підпис)

_____ (посада, прізвище та ініціали відповідальної особи)

Вибув з підприємства, організації,
установи:

Печатка
підприємства, організації, установи

„_____” _____ 20__ року

_____ (підпис)

_____ (посада, прізвище та ініціали відповідальної особи)

Відгук і оцінка роботи здобувача вищої освіти на практиці

_____ (назва підприємства, організації, установи)

Керівник практики від підприємства,
організації, установи

_____ (підпис)

_____ (прізвище та ініціали)

Печатка

«_____» _____ 20__ року

Висновок керівника практики від ЧНУ імені Петра Могили про проходження практики

Дата складання заліку «____» _____ 20____ року

Оцінка:

за національною шкалою

(словами)

кількість балів

(цифрами і прописом)

за шкалою ECTS

Керівник практики від ЧНУ ім. Петра
Могили

(підпис)

(прізвище та ініціали)

Чорноморський національний університет імені Петра Могили

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет комп'ютерних наук

(повна назва факультету / інституту)

Кафедра дизайну

(повна назва кафедри)

ЗВІТ

з

Передатестаційної практики

(назва практики)

Спеціальність: 022 Дизайн

(шифр та найменування спеціальності)

Галузь знань: 02 Культура і мистецтво

(шифр та найменування галузі знань)

Здобувач вищої освіти IV курсу, групи

(прізвище та ініціали)

(підпис)

(дата)

Керівник:

(вчене звання, науковий ступінь, прізвище та ініціали)

(підпис)

(дата)

Миколаїв – 2026