МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

ПМ.06 Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений

программы подготовки специалистов среднего звена
09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Рабочая программа производственной практики разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 25 июня 2024 г. № 441.

Разработчик Кравцова Н.В., преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии
Протокол № 9 от «20» мая 2026 г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова
подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ 4

2 ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПРОХОЖДЕНИИ ПРАКТИКИ, СООТНЕСЁННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ООП СПО 4

3 ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ 5

4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ 8

5 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ 9

6 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ЗАДАНИЙ И ПО ПОДГОТОВКЕ ОТЧЕТА ПО ПРАКТИКЕ 11

7 ПРИЛОЖЕНИЯ 22

Приложение А. Макет направления на практику 22

Приложение Б. Макет индивидуального задания на практику 23

Приложение В. Пример оформления дневника практики 24

Приложение Г. Рекомендации к оформлению отчета по практике 25

Приложение Д. Образец оформления титульного листа отчета по практике 26

Приложение Е. Макет аттестационного листа 27

Приложение Ж. Макет характеристики на студента 28

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

1.1 Место практики в структуре основной образовательной программы

Производственная практика является частью основной образовательной программы (далее ООП) подготовки специалистов среднего звена, в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

Производственная практика проводится в 6 и 7 семестрах, трудоёмкость составляет 36 (1 неделя) и 72 часа (2 недели) соответственно.

Форма контроля - дифференцированный зачёт.

Форма проведения практики – концентрированно.

1.2 Цель и задачи практики

Целью производственной практики является закрепление и углубление практических навыков разработки игровых и мультимедийных продуктов, а также формирование профессиональных компетенций в области проектирования, реализации, тестирования и оптимизации компьютерных игр и интерактивных приложений.

Задачи практики:

- закрепить навыки анализа технического задания и требований к разработке компьютерных игр и мультимедийных приложений;
- освоить этапы проектирования игровой логики, структуры уровней и пользовательского взаимодействия;
- совершенствовать умения разработки игровых сцен, механик и интерактивных элементов в игровых движках;
- закрепить навыки создания и интеграции 2D/3D-ассетов (моделей, анимаций, текстур, интерфейсов);
- освоить методы программирования игровой логики и взаимодействия объектов;
- сформировать навыки тестирования игровых приложений и выявления ошибок в их работе;
- развить умения оптимизации производительности игровых и мультимедийных приложений;
- закрепить навыки оформления технической и отчетной документации по результатам разработки.

2 ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПРОХОЖДЕНИИ ПРАКТИКИ, СООТНЕСЁННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ООП СПО

В результате прохождения практики, обучающиеся должны продемонстрировать следующие результаты обучения:

- иметь практический опыт: разработки компьютерных игр и мультимедийных приложений на основе технического задания; проектирования игровой логики, создания и интеграции 2D и 3D-ассетов, а также разработки интерактивных сцен и пользовательского интерфейса; программирования игровых механик, тестирования игровых приложений и устранения ошибок в их работе; оптимизации игровых проектов для повышения производительности и стабильности работы.

- уметь: анализировать техническое задание и формировать требования к разработке компьютерной игры или мультимедийного приложения; разрабатывать игровую логику, создавать сцены и настраивать взаимодействие объектов в игровом движке; работать с 2D и 3D-ресурсами, интегрировать их в проект и настраивать пользовательский интерфейс; проводить тестирование игровых приложений, выявлять ошибки и выполнять базовую оптимизацию проекта.

- знать: принципы разработки компьютерных игр и мультимедийных приложений, включая этапы создания игрового продукта; структуру игровых движков, принципы работы

игровой логики и взаимодействия объектов; технологии создания 2D и 3D-контента, методы анимации и основы построения пользовательского интерфейса.

В результате прохождения практики у обучающихся формируются профессиональные компетенции (ПК), соответствующие основному виду деятельности:

Код компетенции	Формулировка компетенции
Перечень профессиональных компетенций	
ПК 6.1	Анализировать требования к разработке компьютерной игры или мультимедийного приложения
ПК 6.2	Проектировать структуру игры и пользовательское взаимодействие
ПК 6.3	Разрабатывать игровые сцены и интерактивные элементы
ПК 6.4	Реализовывать игровую логику и взаимодействие объектов
ПК 6.5	Интегрировать игровые и мультимедийные компоненты в единый проект
ПК 6.6	Те Тестировать и оптимизировать компьютерные игры и мультимедийные приложения

3 ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

3.1 Этапы прохождения практики

Содержание производственной практики по профессиональному модулю 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности», структурированное по разделам и видам работ с указанием основных действий и последовательности их выполнения, приведено в таблице.

Этап практики[1]	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся. Виды работ [2]	Количество часов	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Подготовительный	1. Организационное собрание: - ознакомление с особенностями прохождения практики; - согласование плана практики; - получение индивидуального задания на практику.	1	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	2. Инструктаж по технике безопасности: - ознакомление с правилами безопасности при выполнении работ; - общее ознакомление с технологическим процессом на производственном участке.	2	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
Основной (экспериментальный)	1.Ознакомление с предприятием	2	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	2. Анализ технического задания на разработку игрового проекта: - изучение требований к компьютерной игре или мультимедийному приложению; определение функциональных и нефункциональных требований к проекту; формирование общего представления о структуре будущей игры.	8	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6

	3. Проектирование концепции игрового проекта: - определение жанра, идеи и целевой аудитории игры; разработка базовой концепции игрового процесса; описание ключевых игровых механик и сценариев взаимодействия.	8	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	4. Проектирование игровой структуры и уровней: - разработка структуры уровней и игровых сцен; определение логики прохождения и прогрессии игрока; формирование схемы взаимодействия между уровнями.	12	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	5. Разработка игровых сцен: - создание и настройка игровых сцен в игровом движке; размещение объектов, окружения и интерактивных элементов; настройка освещения и визуальной составляющей сцены.	12	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	6. Создание и интеграция 2D/3D-ассетов: - разработка или импорт 3D-моделей, текстур и 2D-элементов; настройка материалов и визуальных параметров объектов; оптимизация ассетов для использования в игровом проекте.	1	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	7. Разработка игровой логики: - программирование поведения игровых объектов; реализация основных игровых механик и правил; настройка взаимодействия между объектами и игроком.	8	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	8. Настройка пользовательского интерфейса: - разработка элементов UI (меню, HUD, подсказки); размещение интерфейса в игровом пространстве; настройка взаимодействия пользователя с интерфейсом.	10	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	9. Реализация системы взаимодействия игрока с миром: - настройка управления персонажем или камерой; реализация взаимодействия с объектами и окружением; обработка пользовательских действий и событий.	6	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	10. Интеграция игровых компонентов: -объединение сцен, логики, интерфейса и ассетов в единый проект; настройка связей между компонентами игры; проверка корректности работы всех систем.	8	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	11. Настройка звукового сопровождения: - добавление звуковых эффектов и фоновой музыки; настройка триггеров воспроизведения звука; синхронизация звука с игровыми событиями.	6	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	12. Тестирование игрового приложения проверка корректности работы игровых механик; выявление ошибок взаимодействия и логики; оценка стабильности проекта.	6	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
Заключительный	1. Обобщение полученных материалов	4	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	2. Подготовка и оформление отчета о практике	2	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	3. Защита отчета по практике	1	ПК 6.1, ПК 6.2, ПК 6.3, ПК 6.4, ПК 6.5, ПК 6.6
	Всего:	**108**	

[1] *примерные названия этапов*

[2] *указываются в соответствии с рабочей программой профессионального модуля.*

3.2 Задания на практику

Задание 1. Анализ технического задания игрового проекта

Задача: изучить техническое задание и определить требования к разработке компьютерной игры или мультимедийного приложения. Выделить функциональные и нефункциональные требования. Сформировать общее понимание структуры проекта и его основных компонентов.

Задание 2. Разработка концепции игры

Задача: определить жанр, идею и целевую аудиторию игрового проекта. Описать основные игровые механики и особенности взаимодействия пользователя с игрой. Сформировать концепцию игрового процесса.

Задание 3. Проектирование игровой структуры и уровней

Задача: разработать структуру уровней и сцен игры. Определить последовательность прохождения и логику прогрессии игрока. Сформировать схему взаимодействия между игровыми этапами.

Задание 4. Создание игровых сцен в движке

Задача: настроить игровые сцены в игровом движке. Разместить объекты, окружение и интерактивные элементы. Настроить освещение и базовую визуализацию сцены.

Задание 5. Разработка и интеграция 2D/3D-ассетов

Задача: создать или импортировать 2D и 3D-объекты для игрового проекта. Настроить материалы, текстуры и визуальные параметры. Оптимизировать ассеты для корректной работы в игре.

Задание 6. Разработка игровой логики

Задача: реализовать поведение игровых объектов с помощью скриптов. Настроить игровые механики и взаимодействие объектов. Проверить корректность работы логики игры.

Задание 7. Настройка управления игроком

Задача: реализовать систему управления персонажем или камерой. Настроить ввод пользователя и обработку действий. Проверить удобство и корректность управления.

Задание 8. Разработка пользовательского интерфейса

Задача: создать элементы интерфейса (меню, HUD, подсказки). Разместить UI-элементы в игровом пространстве. Настроить взаимодействие пользователя с интерфейсом.

Задание 9. Реализация системы взаимодействия с объектами

Задача: настроить взаимодействие игрока с игровыми объектами. Реализовать сбор предметов, активацию объектов и события. Проверить корректность работы интерактивных элементов.

Задание 10. Настройка звукового сопровождения игры

Задача: добавить звуковые эффекты и фоновую музыку. Настроить триггеры воспроизведения звука. Обеспечить синхронизацию звука с игровыми событиями.

Задание 11. Интеграция всех компонентов игрового проекта

Задача: объединить сцены, логику, интерфейс и ассеты в единый проект. Настроить взаимодействие между компонентами. Проверить корректность работы всей системы.

Задание 12. Тестирование игрового приложения

Задача: выполнить проверку работоспособности игровых механик и сцен. Выявить ошибки логики, взаимодействия и отображения. Зафиксировать результаты тестирования.

Задание 13. Оптимизация игрового проекта

Задача: оптимизировать производительность игры и используемые ресурсы. Снизить нагрузку на систему без потери качества. Устранить выявленные ошибки и недочеты.

Задание 14. Подготовка проекта к демонстрации и защите

Задача: подготовить финальную версию игрового проекта. Проверить стабильность запуска и работы всех систем. Оформить проект для демонстрации и защиты результатов практики.

Задания на практику разрабатываются в соответствии с планируемыми результатами обучения.

4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

4.1 Материально-техническое обеспечение

Для реализации учебной практике предусмотрено наличие следующих специальных помещений:

- кабинет «Лаборатория разработки компьютерных игр и мультимедийных приложений», оснащённый: посадочными местами по количеству обучающихся; рабочее место преподавателя; наглядные пособия (комплекты учебных таблиц, плакатов и др.); комплекты дидактических раздаточных материалов на каждое посадочное место по количеству обучающихся; компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением для преподавателя Unreal Engine; компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением Unreal Engine на каждое посадочное место по количеству обучающихся; мультимедийный проектор; мультимедийный экран; информационно-коммуникативные средства; экранно-звуковые пособия.

3.2 Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы учебной дисциплины библиотечный фонд ВВГУ укомплектован печатными и электронными изданиями.

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Основная литература

1. М. Ричардс Фундаментальный подход к программной архитектуре. Паттерны, свойства, проверенные методы / М. Ричардс, Н. Форд. – Питер, 2023. – 448 с. – ISBN 978-5-4461-1842-7.

2. М. Ромеро Blueprints. Визуальный скриптинг игр в Unreal Engine / М. Ромеро, Б. Сьюезлл. – 2025. – 512 с. – ISBN 978-601-08-4701-9.

3. Х. Хуссин. Unreal Engine 5. Пошаговый курс по созданию коротких фильмов и синематиков /Х. Хуссин. – 2025. – 704 с. – ISBN 978-601-09-9697-7.

4. Caleb Algoro C++ FOR 3D GAME DEVELOPMENT WITH UNREAL ENGINE: Master Real-Time Rendering and Complex Gameplay Systems (The Ultimate C++ Developer Series). – 134 с. – ISBN 979-8293163847.

5. Программирование в Unreal Engine 5 для начинающего игродела. Основы визуального языка Blueprint. – БОМБОРА: Эксмо, 2023. – 320 с. – ISBN 978-5-04-164196-2.

Дополнительная литература

1. Гаврилов, М. В. Информатика и информационные технологии: учебник для СПО / М. В. Гаврилов, В. А. Климов. - 4-е изд., перераб. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2017. - 383 с. - Режим доступа: https://www.biblio-online.ru/book/1DC33FDD-8C47-439D-98FD-8D445734B9D9

Электронные ресурсы

1. Online C++ development environment AdaCpp [сайт]. — URL: Режим доступа: https://www.producthunt.com/products/adacpp (дата обращения: 01.04.2026). – Текст : электронный.

2. Курс «Программирование на языке C++. Продвинутый поток 2025» [сайт]. — URL: https://wiki.atp-fivt.org, свободный. (дата обращения: 01.04.2026).

Нормативные документы

1. ГОСТ Р ИСО/МЭК 18038-2023, Национальный стандарт РФ, информационные технологии. Компьютерная графика, обработка изображений и представление данных об окружающей среде. 2024-01-30. ОКС 35.140. [Электронный ресурс] - URL: https://docs.cntd.ru/document/1302614748
2. ГОСТ Р 57700.37–2021 «Компьютерные модели и моделирование. ЦИФРОВЫЕ ДВОЙНИКИ ИЗДЕЛИЙ. Общие положения» от 16.09.2021 года. N 979-ст. . [Электронный ресурс] - URL: https://star-pro.ru/gost/r-57700-37-2021.
3. Гражданский Кодекс РФ, часть четвертая, от 18.12.2006 №230-ФЗ. Глава 70 «Авторское право».
4. Уголовный Кодекс РФ 13.1996 г. № 63-ФЗ, Глава 28 «Преступления в сфере компьютерной информации».
5. Федеральный закон от 23.11.2007 №270-ФЗ «О государственной корпорации «Ростехнологии».

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	**Основные показатели оценки результата**	**Формы и методы контроля и оценки**
ПК 6.1. Анализировать требования к разработке компьютерной игры или мультимедийного приложения	Обучающийся способен анализировать техническое задание и определять ключевые требования к игровому или мультимедийному продукту. Умеет выделять функциональные и нефункциональные требования, а также формировать общее понимание структуры будущего проекта. Также способен оценивать требования с точки зрения реализуемости в игровом движке.	дифференцированный зачет защита практической работы экспертная оценка
ПК 6.2. Проектировать структуру игры и пользовательское взаимодействие	Обучающийся способен разрабатывать структуру игры, включая уровни, сцены и игровые механики. Умеет проектировать пользовательские сценарии взаимодействия с игровым пространством и интерфейсом. Также обеспечивает логичность и удобство взаимодействия игрока с игровым процессом.	
ПК 6.3. Разрабатывать игровые сцены и интерактивные элементы	Обучающийся способен создавать игровые сцены с использованием 2D/3D-объектов. Умеет размещать и настраивать интерактивные элементы, а также работать с освещением и	

	визуальной составляющей сцены. Также обеспечивает корректную работу игровых объектов в сцене.	
ПК 6.4. Реализовывать игровую логику и взаимодействие объектов	Обучающийся способен программировать поведение игровых объектов и механику игры. Умеет настраивать взаимодействие между объектами и игроком, а также реализовывать игровые события. Также обеспечивает корректную работу игровой логики в процессе выполнения сценариев.	
ПК 6.5. Интегрировать игровые и мультимедийные компоненты в единый проект	Обучающийся способен объединять графические, звуковые и программные компоненты в единую игровую систему. Умеет настраивать взаимодействие между сценами, интерфейсом и игровой логикой. Также обеспечивает стабильную работу всех элементов проекта.	
ПК 6.6. Тестировать и оптимизировать компьютерные игры и мультимедийные приложения	Обучающийся способен проводить тестирование игровых приложений с целью выявления ошибок и оценки качества работы. Умеет анализировать производительность проекта и устранять выявленные проблемы. Также выполняет оптимизацию игры для повышения стабильности и производительности.	

Для оценки достижения запланированных результатов обучения по практике разработаны контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, которые прилагаются к программе практики.

6 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ЗАДАНИЙ И ПО ПОДГОТОВКЕ ОТЧЕТА ПО ПРАКТИКЕ

6.1 Общие положения

Направление студентов на практику оформляется приказом, которым утверждается вид практики, сроки проведения практики, место прохождения практики, руководитель практики от университета.

Студенты, совмещающие обучение с трудовой деятельностью, имеют право проходить практику в организации (предприятии) по месту работы в случаях, если осуществляемая ими профессиональная деятельность соответствует целям практики.

Для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов выбор мест прохождения практик согласуется с требованием их доступности для данных обучающихся и практика проводится с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При необходимости (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

Сведения о местах проведения практик

Практика проводится в структурных подразделениях университета / в профильных организациях на основе договоров, заключаемых между образовательной организацией и организациями:

- кибер-лаборатория ВВГУ;
- сеть электронных дискаунтеров ДНС;
- компания «FAZA» (разработка мультимедиа контента);
- ООО «Ай Ти Владивосток» и др.

6.2 Обязанности руководителей практики и обучающихся

Руководитель практики от ВВГУ:

− проводит организационное собрание, на котором знакомит обучающихся с особенностями проведения и с содержанием практики;

− выдает студенту индивидуальное задание на практику;

− участвует в распределении обучающихся по рабочим местам и видам работ в организации;

− осуществляет контроль за соблюдением сроков проведения практики и соответствием ее содержания требованиям, установленным ООП СПО;

− оказывает методическую помощь (консультирование) обучающимся при выполнении ими индивидуальных заданий;

− по окончанию практики проводит промежуточную аттестацию и выставляет результат в ведомость и зачетную книжку студента.

Руководитель практики от профильной организации:

− совместно с руководителем практики от ВВГУ разрабатывает план проведения практики;

− согласовывает индивидуальные задания, содержание и планируемые результаты практики;

− организует практику студентов в соответствии с программой практики и заключенным договором на практику, определяет рабочие места студентам, обязанности и круг выполняемых в период практики задач, не допускает использование студентов-практикантов на должностях, не предусмотренных программой практики;

− проводит инструктаж студентов по ознакомлению с требованиями охраны труда, техники безопасности, пожарной безопасности, а также правилами внутреннего трудового распорядка;

− обеспечивает безопасные условия прохождения практики студентам,

отвечающие санитарным правилам и требованиям охраны труда;

− оказывает методическую помощь (консультирование) обучающимся при выполнении ими индивидуальных заданий;

− принимает выполненную работу, оценивает результаты прохождения практики обучающимися, результат оформляет в аттестационном листе о прохождении практики и характеристике на обучающегося.

Обучающийся должен:

− присутствовать на организационном собрании по практике;

− своевременно прибыть на место практики с предъявлением направления;

− соблюдать внутренний распорядок, выполнять требования охраны труда и режима рабочего дня, соответствующие действующим нормам трудового законодательства;

− полностью выполнять все виды работ в сроки, установленные заданием на практику;

− ежедневно заполнять дневник практики;

− по завершению практики в установленные сроки сдать руководителю практики от ВВГУ оформленные в соответствии с требованиями настоящей программы отчетные документы по практике.

6.3 Документы, регламентирующие проведение практики

Для прохождения практики студенту выдается:

- направление на практику (Приложение А);
- индивидуальное задание (Приложение Б);
- макет дневника практики (Приложение В);
- рекомендации по оформлению отчета по практике (Приложения Г, Д).

Руководитель практики от профильной организации оформляет аттестационный лист об уровне освоения профессиональных компетенций студентом (Приложение Е) и характеристику (Приложение Ж).

6.4 Контроль и оценка результатов практики

Контроль за прохождением практики осуществляется руководителем практики от ВВГУ в период посещения мест проведения практики, бесед с руководителями практики от предприятий, встреч с обучающимися.

По окончанию практики студенты предоставляют руководителю документы, свидетельствующие о выполнении программы практики в полном объеме:

- дневник и отчет по практике в соответствии с индивидуальным заданием;
- аттестационный лист и характеристику на обучающегося, оформленные руководителем практики от предприятия.

Дневник практики (Приложение В) ведется студентом ежедневно, в нем указываются дата, виды и объем работ, выполненных за день, а также проставляется оценка и подпись руководителя практики от предприятия.

По итогам практики руководителями формируются аттестационные листы (Приложение Е), содержащие сведения об уровне освоения обучающимся профессиональных компетенций, а также характеристики (Приложение Ж) на каждого обучающегося за период прохождения практики.

Дневник, аттестационный лист. характеристика заверяются печатью и подписью руководителя практики от предприятия.

На протяжении всего периода работы в организации студент должен в соответствии с программой практики собирать и обрабатывать необходимый материал, а затем представить его в виде оформленного отчета о практике своему руководителю. Отчет о практике является основным документом студента, отражающим, выполненную им во время практики работу. Отчет о практике составляется индивидуально каждым студентом. В плане – графике по практике рекомендуется отводить завершающие 2-3 дня для составления, редактирования и оформления отчета студентами.

Отчет о практике должен включать текстовый, графический и другой иллюстративный материал. Отчет должен отражать выполнение индивидуального задания программы практики, заданий и поручений, полученных от руководителя практики организации (предприятия). Отчет должен содержать анализ деятельности организации (предприятия), выводы о приобретенных навыках и практическом опыте по конкретным видам работ. Рекомендации по написанию и оформлению отчета приведены в Приложениях Г, Д.

Аттестация по практике.

Оформленный отчет по практике с прилагаемыми к нему документами (дневник практики, аттестационный лист, характеристика) сдаются руководителю практики студентом в сроки, определенные графиком учебного процесса и этапами прохождения практики. Результаты обучения по практике оцениваются руководителем практики от ВВГУ на зачете с выставлением оценки. К сдаче зачета в форме защиты отчета по практике допускаются студенты, выполнившие требования программы практики и предоставившие отчетные документы. Руководитель практики на основании критериев, представленных в КОС по практике, проводит промежуточную аттестацию и выставляет результат в ведомость и зачетную книжку студента.

Студент, не защитивший в установленные сроки отчет по практике, считается имеющим академическую задолженность и должен устранить её в соответствии с требованиями, установленными локальным актом ВВГУ.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

для проведения промежуточной аттестации по производственной практике

ПМ.06 Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений

программы подготовки специалистов среднего звена
по специальности
09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу производственной практики.

КОС включают в себя контрольные материалы для проведения промежуточной аттестации по практике, которая проводится в форме дифференцированного зачёта с использованием оценочного средства – защита отчета по практике.

2 Планируемые результаты обучения по практике, обеспечивающие результаты освоения образовательной программы

Код компетенции	Код результата обучения	Наименование результата обучения
ПК 6.1	П1	Анализ требований к разработке компьютерной игры или мультимедийного приложения и формирование исходных условий реализации проекта.
	У1	Анализировать техническое задание и определять требования к разработке компьютерной игры или мультимедийного приложения.
	З1	Основные принципы анализа требований и подготовки к разработке игровых и мультимедийных проектов.
ПК 6.2	П2	Проектирование структуры игры, уровней и пользовательского взаимодействия в игровом проекте.
	У2	Проектировать структуру игры и сценарии взаимодействия пользователя с игровым пространством.
	З2	Методы проектирования игровой структуры, уровней и пользовательского взаимодействия.
ПК 6.3	П3	Разработка игровых сцен и создание интерактивных элементов игрового мира.
	У3	Создавать и настраивать игровые сцены с использованием 2D/3D-ассетов.
	З3	Технологии создания игровых сцен и принципы работы с 2D/3D-контентом в игровых движках.
ПК 6.4	П4	Реализация игровой логики и взаимодействия объектов в игровом процессе.
	У4	Программировать игровую логику и настраивать взаимодействие игровых объектов.
	З4	Основы игровой логики, событийной системы и взаимодействия объектов в игровых движках.
ПК 6.5	П5	Интеграция графических, звуковых и программных компонентов в единый игровой проект.
	У5	Объединять игровые сцены, интерфейс, ассеты и логику в единую систему.
	З5	Принципы интеграции компонентов компьютерных игр и мультимедийных приложений.
ПК 6.6	П6	Тестирование и оптимизация компьютерных игр и мультимедийных приложений для повышения качества и производительности.
	У6	Выполнять тестирование игровых приложений и выявлять ошибки в их работе.
	З6	Методы тестирования, отладки и оптимизации компьютерных игр и мультимедийных приложений.

3 Соответствие оценочных средств контролируемым результатам обучения

Код результата обучения	Показатель овладения результатами обучения
П1	Способность анализировать требования к разработке компьютерной игры или мультимедийного приложения, определять ключевые параметры проекта и формировать исходные условия для его реализации на основе технического задания.
П2	Способность проектировать структуру игры, уровни и сценарии пользовательского взаимодействия, обеспечивая логичную организацию игрового процесса и последовательность игровых этапов.
П3	Способность разрабатывать игровые сцены и создавать интерактивные элементы с использованием 2D/3D-ассетов, обеспечивая корректное визуальное представление игрового пространства.
П4	Способность реализовывать игровую логику и взаимодействие объектов, программировать поведение игровых элементов и обеспечивать корректное выполнение игровых механик.
П5	Способность интегрировать графические, звуковые и программные компоненты в единый игровой проект, обеспечивая согласованную работу всех систем игры.
П6	Способность выполнять тестирование и оптимизацию компьютерных игр и мультимедийных приложений, выявлять ошибки и повышать стабильность и производительность проекта.
У1	Способность анализировать техническое задание и формировать требования к разработке компьютерной игры или мультимедийного приложения, выделяя ключевые функциональные и нефункциональные параметры проекта.
У2	Способность проектировать структуру игры и сценарии взаимодействия пользователя с игровым пространством, обеспечивая логичную организацию уровней и игровых механик.
У3	Способность создавать и настраивать игровые сцены с использованием 2D/3D-ассетов, размещать объекты и обеспечивать корректное визуальное представление игрового мира.
У4	Способность реализовывать игровую логику и настраивать взаимодействие игровых объектов, обеспечивая корректную работу игровых механик и событий.
У5	Способность интегрировать сцены, графические, звуковые и программные компоненты в единый игровой проект и обеспечивать их согласованное взаимодействие.
У6	Способность выполнять тестирование и оптимизацию компьютерных игр и мультимедийных приложений, выявлять ошибки и повышать производительность и стабильность проекта.
З1	Методы анализа требований к разработке компьютерных игр и мультимедийных приложений, а также принципы формирования технического задания и определения ключевых параметров проекта.
З2	Виды и принципы проектирования структуры игры, уровней и пользовательских сценариев взаимодействия в игровом пространстве.
З3	Технологии создания игровых сцен и работы с 2D/3D-ассетами в игровых движках, включая методы размещения и настройки объектов.
З4	Основы игровой логики, событийной системы и взаимодействия объектов в игровых движках, а также принципы реализации игровых механик.
З5	Принципы интеграции графических, звуковых и программных компонентов в единый игровой проект и организации их взаимодействия.
З6	Методы тестирования, отладки и оптимизации компьютерных игр и мультимедийных приложений, направленные на повышение стабильности и производительности проектов.

4 Описание процедуры оценивания

При проведении промежуточной аттестации оценивается достижение студентом запланированных по практике результатов обучения, обеспечивающих результаты освоения образовательной программы в целом. Результаты обучения по практике, уровень

сформированности компетенций оцениваются по четырёх бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

В установленные программой практики сроки студентом оформляется и сдаётся руководителю практики от ВВГУ письменный отчет по практике с приложением отчетных документов (дневник практики, аттестационный лист, характеристика). На зачете студент защищает отчет по практике. Устный доклад может быть представлен в форме сообщения или в форме презентации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочное средство – собеседование)

5 баллов - ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

4 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

3 балла – ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

2 балла – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Критерии оценивания письменной работы

(оценочное средство: отчет по практике).

5 баллов - отчет по практике сдан в установленный срок, оформление и содержание соответствует предъявляемым требованиям. Работа характеризуется смысловой цельностью, связностью и последовательностью изложения. В отчете представлена информация об объекте практики, индивидуальное задание выполнено в полном объеме, приведены статистические сведения, информация нормативно-правового характера, данные отечественной и зарубежной литературы. Студент выразил своё мнение по сформулированной проблеме, аргументировал его; владеет навыком самостоятельной работы по заданной теме; методами и приемами анализа теоретических и/или практических аспектов изучаемой области. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет; графически работа оформлена правильно.

4 балла – отчет по практике сдан в установленный срок, оформление и содержание соответствует предъявляемым требованиям. В отчете представлена информация об объекте практики, индивидуальное задание выполнено в полном объеме, но допущены одна-две ошибки, приведены статистические сведения, информация нормативно-правового характера, данные отечественной и зарубежной литературы. Не все выводы сделаны и/или обоснованы.

Продемонстрированы исследовательские умения и навыки. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет; допущены одна-две ошибки в оформлении работы.

3 балла – отчет по практике не сдан в установленный срок, оформление и содержание соответствует предъявляемым требованиям не в полном объеме. В отчете представлена не полная информация об объекте практики, индивидуальное задание выполнено не в полном объеме. Выводы сделаны, но не обоснованы. Проведен анализ проблемы без привлечения дополнительной литературы, допущено более двух ошибок в оформлении работы.

2 балла - отчет по практике не сдан в установленный срок, оформление и содержание не соответствует предъявляемым требованиям; индивидуальное задание не выполнено, выводы отсутствуют. Допущено значительное количество ошибок в оформлении работы.

Результирующая оценка по практике выставляется с учетом трёх оценок по формуле:

О рез. = 0,3 х Доклад + 0,3 х·Отчет + 0,4 х·Отзыв, где

Доклад - оценка за устный доклад на защите;

Отчет - оценка за оформленный письменно отчет, включающий дневник по практике;

Отзыв – оценка, рекомендуемая руководителем практики от предприятия (организации).

Результирующая оценка округляется арифметически (≥0,5 = 1).

Критерии выставления результирующей оценки студенту на зачете

Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенций
«отлично»	Студент демонстрирует владение первоначальным практическим опытом, сформированность общих и профессиональных компетенций на продвинутом уровне: при выполнении задания по практике студент проявил самостоятельность, творческий подход и инициативу, сделал правильные, глубокие выводы, внес предложения; отчетные документы сданы в установленные сроки; отчет написан грамотно, оформлен в соответствии с требованиями; на защите студент умеет тесно увязать теорию с практикой, логически верно, аргументировано и ясно дать ответы на поставленные вопросы; демонстрирует понимание сущности и социальной значимости своей будущей профессии, интерес к ней; демонстрирует умение принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях, нести за них ответственность; владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.
«хорошо»	Студент демонстрирует владение первоначальным практическим опытом, сформированность общих и профессиональных компетенций на базовом уровне: при выполнении задания по практике студент проявил самостоятельность, сделал правильные, но не глубокие выводы, допускаются незначительные ошибки, неточности; отчетные документы сданы в установленные сроки; отчет написан грамотно, оформлен в соответствии с требованиями; на защите студент логически верно даёт ответы на поставленные вопросы; демонстрирует понимание сущности и социальной значимости своей будущей профессии; демонстрирует умение принимать решения в стандартных ситуациях; владеет навыками и приемами выполнения практических задач.
«удовлетворительно»	Студент демонстрирует владение первоначальным практическим опытом, сформированность общих и профессиональных компетенций на пороговом уровне: при выполнении задания не проявил глубоких теоретических знаний и умений применять их на практике, имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей; при оформлении

	отчета допущены значительные ошибки, недостаточно правильные формулировки, отсутствуют выводы и/или предложения; студент испытывает затруднения при выполнении практических работ, при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
«неудовлетворительно»	Студент демонстрирует владение первоначальным практическим опытом, сформированность общих и профессиональных компетенций на уровне ниже порогового: не выполнено задание по практике; студент не представил в срок отчетные документы; на защите студент демонстрирует неспособность отвечать на поставленные вопросы, выражает отсутствие интереса к будущей профессии, не показывает навыки и приемы выполнения практических задач.

5. Примеры оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

5.1 Примеры вопросов для проведения дифференцированного зачета:

1. Что включает в себя процесс разработки компьютерной игры?
2. Какие этапы жизненного цикла игрового проекта вы знаете?
3. В чем заключается анализ технического задания на разработку игры?
4. Какие требования могут быть указаны в ТЗ на игровое приложение?
5. Что такое игровая концепция и из чего она состоит?
6. Какие основные жанры компьютерных игр вы знаете?
7. Что включает в себя проектирование структуры игры?
8. Что такое игровая сцена и какие элементы она содержит?
9. Какие инструменты используются для разработки компьютерных игр?
10. В чем заключается роль игрового движка?
11. Какие 2D и 3D-ассеты используются в разработке игр?
12. Что такое игровая логика и как она реализуется?
13. Какие виды взаимодействия игрока с игровыми объектами существуют?
14. Что такое система событий в игровом движке?
15. Какие основные элементы пользовательского интерфейса используются в играх?
16. Как реализуется управление персонажем в игре?
17. Что такое интеграция компонентов игрового проекта?
18. Какие виды тестирования игровых приложений вы знаете?
19. В чем заключается оптимизация игры и зачем она нужна?
20. Какие типичные ошибки возникают при разработке игр?
21. Как проводится отладка игрового приложения?
22. Какие методы повышения производительности игровых проектов используются?
23. Что такое балансировка игры?
24. Какие этапы включает подготовка игры к релизу или демонстрации?
25. Как обеспечивается корректная работа игровых сцен?
26. Что такое HUD и зачем он нужен в игре?
27. Какие навыки вы получили в ходе производственной практики?
28. Как осуществляется работа с игровыми движками (Unreal Engine)?
29. Что включает в себя работа с мультимедийными компонентами игры?
30. Какова роль тестирования в процессе разработки игрового проекта?

5.2 Примеры заданий на производственную практику:

Задание 1. Анализ технического задания игрового проекта

Задача: изучить техническое задание и определить требования к разработке компьютерной игры или мультимедийного приложения. Выделить функциональные и нефункциональные требования. Сформировать общее понимание структуры проекта и его основных компонентов.

Задание 2. Разработка концепции игры

Задача: определить жанр, идею и целевую аудиторию игрового проекта. Описать основные игровые механики и особенности взаимодействия пользователя с игрой. Сформировать концепцию игрового процесса.

Задание 3. Проектирование игровой структуры и уровней

Задача: разработать структуру уровней и сцен игры. Определить последовательность прохождения и логику прогрессии игрока. Сформировать схему взаимодействия между игровыми этапами.

Задание 4. Создание игровых сцен в движке

Задача: настроить игровые сцены в игровом движке. Разместить объекты, окружение и интерактивные элементы. Настроить освещение и базовую визуализацию сцены.

Задание 5. Разработка и интеграция 2D/3D-ассетов

Задача: создать или импортировать 2D и 3D-объекты для игрового проекта. Настроить материалы, текстуры и визуальные параметры. Оптимизировать ассеты для корректной работы в игре.

Задание 6. Разработка игровой логики

Задача: реализовать поведение игровых объектов с помощью скриптов. Настроить игровые механики и взаимодействие объектов. Проверить корректность работы логики игры.

Задание 7. Настройка управления игроком

Задача: реализовать систему управления персонажем или камерой. Настроить ввод пользователя и обработку действий. Проверить удобство и корректность управления.

Задание 8. Разработка пользовательского интерфейса

Задача: создать элементы интерфейса (меню, HUD, подсказки). Разместить UI-элементы в игровом пространстве. Настроить взаимодействие пользователя с интерфейсом.

Задание 9. Реализация системы взаимодействия с объектами

Задача: настроить взаимодействие игрока с игровыми объектами. Реализовать сбор предметов, активацию объектов и события. Проверить корректность работы интерактивных элементов.

Задание 10. Настройка звукового сопровождения игры

Задача: добавить звуковые эффекты и фоновую музыку. Настроить триггеры воспроизведения звука. Обеспечить синхронизацию звука с игровыми событиями.

Задание 11. Интеграция всех компонентов игрового проекта

Задача: объединить сцены, логику, интерфейс и ассеты в единый проект. Настроить взаимодействие между компонентами. Проверить корректность работы всей системы.

Задание 12. Тестирование игрового приложения

Задача: выполнить проверку работоспособности игровых механик и сцен. Выявить ошибки логики, взаимодействия и отображения. Зафиксировать результаты тестирования.

Задание 13. Оптимизация игрового проекта

Задача: оптимизировать производительность игры и используемые ресурсы. Снизить нагрузку на систему без потери качества. Устранить выявленные ошибки и недочеты.

Задание 14. Подготовка проекта к демонстрации и защите

Задача: подготовить финальную версию игрового проекта. Проверить стабильность запуска и работы всех систем. Оформить проект для демонстрации и защиты результатов практики.

5.3 Примеры технических лабораторных заданий на производственную практику:

Техническое задание №1 (Аркада)

Разработать аркадную 3D-игру с бесконечным раннером в стилизованной неоновой среде. Игрок управляет персонажем, который автоматически движется вперёд, избегая препятствий и собирая бонусы. Реализовать систему увеличения скорости и подсчёта очков. Unreal Engine, использование Blueprint-системы.

Техническое задание №2 (Головоломка)

Разработать короткую игру-головоломку в замкнутом помещении, где игрок должен найти выход. Реализовать взаимодействие с объектами (двери, ключи, механизмы). Добавить систему подсказок и последовательность логических действий. Unreal Engine, акцент на взаимодействии и логике событий.

Техническое задание №3 (Шутер)

Создать упрощённый FPS-тренажёр стрельбы по мишеням в ограниченной арене. Реализовать систему попаданий, счётчик очков и таймер. Добавить разные типы целей с разным поведением. Unreal Engine, базовая физика.

Техническое задание №4 (Выживание)

Разработать мини-симулятор выживания в небольшом лесном биоме. Игрок собирает ресурсы, избегает опасностей и поддерживает базовые параметры (здоровье/энергия). Реализовать простую систему крафта. Unreal Engine, упор на игровые системы.

Техническое задание №5 (Платформер)

Создать 3D платформер с механикой переключения гравитации. Игрок проходит уровень, меняя направление гравитации для преодоления препятствий. Реализовать контроль камеры и систему чекпоинтов. Unreal Engine, акцент на физику и управление.

Техническое задание №6 (Хоррор)

Разработать короткий хоррор-уровень в коридорной локации с атмосферным освещением. Реализовать скриптовые события (звуки, появление объектов, триггеры страха). Добавить минимальный интерактив. Unreal Engine, работа с освещением и триггерами.

Техническое задание №7 (Аркадная гонка)

Создать мини-аркадные гонки на небольшой кольцевой трассе. Реализовать управление автомобилем, таймер круга и систему рекордов. Добавить физику дрифта. Unreal Engine, транспортная физика.

*Техническое задание №8 (Стратегия)

Разработать простую стратегию защиты базы от волн врагов. Игрок размещает оборонительные объекты и улучшает их. Реализовать систему волн и экономики ресурсов. Unreal Engine, логика AI и спавна.

Техническое задание №9 (Симулятор хотбы)

Создать небольшую исследовательскую игру на острове с интерактивными объектами и секретами. Реализовать систему подсказок и сбор коллекционных предметов. Unreal Engine, упор на левел-дизайн и взаимодействие.

*Техническое задание №10 (Аркада, мультиплеер)

Разработать локальную аркадную игру для двух игроков на одной арене. Реализовать простую соревновательную механику (например, захват зон). Добавить счёт и таймер матча. Unreal Engine, взаимодействие игроков.

*задания с пометкой сложности

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Макет направления на практику

НАПРАВЛЕНИЕ НА ПРАКТИКУ

Студент(ка) _____
Фамилия, имя, отчество

курс _____ группа _____, обучающийся(щаяся) по специальности / профессии СПО
_____
направляется на производственную практику_____
_____
в объёме _2 (72)_ недели (часа), продолжительность практики с _____ по _____, в соответствии с приказом от _____ № _____
Место прохождение практики _____
_____
Руководитель практики от ВВГУ _____
_____
фамилия, имя, отчество, должность

ОТМЕТКА О ПРИБЫТИИ СТУДЕНТА НА МЕСТО ПРАКТИКИ

Прибыл на место практики «____» _____ 20____ г.
Принят на работу в качестве _____
Руководителем практики от предприятия (учреждения) назначен
_____
_____
фамилия, имя, отчество, должность

М. П. Руководитель предприятия (учреждения) _____

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Макет индивидуального задания на практику

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКЕ

Студент(ка) _____
Фамилия Имя Отчество

обучающийся на _____ курсе, по *специальности/профессии* _____

направляется на *(вид)* практику_____
в объеме _____ часов
в период с «___» _____ 20___ г. по «___» _____ 201____ г.
в организации _____
_____
наименование организации, юридический адрес

Виды и объем работ в период *(вид)* практики:

№ п/п	Виды работ	Кол-во часов
1.		
2.		
3.		
4.		

Дата выдачи задания «____» _____ 20__ г.

Срок сдачи отчета по практике «____» _____20__ г.

Руководитель
(*структурное подразделение СПО ВВГУ)* _____ _____
подпись *Ф.И.О.*

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Пример оформления дневника практики

ДНЕВНИК
прохождения *(вид)* практики

Студент (ка)_____
Фамилия Имя Отчество
Специальность/профессия _____
Группа _____
Место прохождения практики _____
Сроки прохождения с _____ по _____

Инструктаж на рабочем месте «__» _____ 201_ г _____ _____
дата *подпись* *Ф.И.О. инструктирующего*

Дата (период)	**Описание выполнения производственных заданий (виды и объем работ, выполненных за день)**	**Оценка**	**Подпись руководителя практики**

Руководитель практики от предприятия _____ _____
подпись *Ф.И.О.*

М.П.

1. Дневник ведется по каждому разделу практики.

2. Вначале дневника заполняется график прохождения практики по датам и количеству дней, в соответствии с программой практики, делается отметка о проведенном инструктаже по охране труда.

3. Ежедневно в графе «Описание выполнения производственных заданий» записывается проведенная работа в соответствии с программой практики и указанием непосредственного руководителя, а также заносятся подробные описания действий, студента на практике.

4. В записях следует четко выделить:

- с чем ознакомился

- что видел и наблюдал

- что было проделано самостоятельно

5. В графе «Оценка» и «Подпись руководителя практики» учитывается выполнение указаний по ведению дневника, проставляется оценка качества проведенных самостоятельных работ.

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Рекомендации к оформлению отчета по практике

Отчет оформляется в соответствии с требованиями СК-СТО-ТР-04-1.005-2015 «Требования к оформлению текстовой части выпускных квалификационных работ, курсовых работ (проектов), рефератов, контрольных работ, отчетов по практикам, лабораторным работам. Структура и правила оформления».

Рекомендуется следующий порядок размещения структурных элементов в отчете:

1. Титульный лист;
2. Направление на практику;
3. Индивидуальное задание;
4. Отчет о выполнении заданий по практике, включающий в себя: введение, основную часть, заключение, список использованных источников, приложения.
5. Дневник по практике;
6. Характеристика на практиканта;
7. Аттестационный лист;

Структурные элементы перечислены в порядке размещения их в документе.

Все необходимые материалы по практике комплектуются студентом в папку-скоросшиватель.

Структура отчета по практике

Титульный лист - первая страница отчета, содержит следующие реквизиты: наименование министерства, полное наименование учебного заведения, наименование и вид практики, сведения об авторе работы, сведения о руководителе практики. (Приложение Е)

Содержание - перечисление информационных блоков отчёта с указанием соответствующих страниц.

Введение - включает формулировку задания на практику, цели и задачи прохождения практики, перечень основных видов работ, выполняемых в процессе практики, дается краткая характеристика организации (предприятия) - места прохождения практики, ее организационная структура, виды деятельности и т. д.

Основная часть - разделяется на несколько частей, согласно индивидуального задания, включает в себя описание организации работы в процессе практики; описание практических задач, решаемых студентом за время прохождения практики, полученный практический опыт и умения, приобретенные обучающимся во время прохождения практики

Заключение – содержит в себе выводы о результатах выполненных работ; необходимо описать навыки и умения, приобретенные за время практики; дать предложения по совершенствованию и организации работы предприятия или участка, на котором проходила практика; сделать индивидуальные выводы о практической значимости для себя пройденного вида практики.

Список использованных источников – оформляется в соответствии с требованиями СК-СТО-ТР-04-1.005-2015 (п. 4.9).

Приложения - раздел, содержащий образцы и копии документов, рисунки, таблицы, фотографии изображения, схемы, и т.д., по перечню приложений, указанному в программе практики.

Рекомендуемый объём отчёта по учебной практике, практике по профилю специальности – от 10 листов, по преддипломной практике от 15 формата А4 (без учёта приложений).

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Образец оформления титульного листа отчета по практике

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ОТЧЕТ ПО
(ВИД) ПРАКТИКЕ

по профессиональному модулю *(индекс, наименование) / преддипломная*

программы подготовки специалистов среднего звена / квалифицированных рабочих и служащих

XX.XX.XX Наименование специальности / профессии

период с «___» _____ по «___» _____ 20___ года

Студент:
группа _____ _____ Ф.И.О.
подпись

Наименование предприятия:

Руководитель практики от предприятия _____ /Ф.И.О./
подпись

Отчет защищен:
с оценкой _____ Руководитель практики от ОО _____ /Ф.И.О./

Владивосток 20___

ПРИЛОЖЕНИЕ Е

Макет аттестационного листа

АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ

Студент _____
Фамилия Имя Отчество
обучающийся на _____ курсе по специальности/профессии _____
_____
код и наименование
прошел *(вид)* практику по *профессиональному модулю*
_____
(индекс, наименование)

в объеме _____ часов в период
с ____ _____20___ г. по ____ _____ 20____ г.
в _____
наименование организации

Виды и качество выполнения работ в период прохождения практики:

Код и формулировка формируемых профессиональных компетенций	**Виды работ, выполненных обучающимся во время практики в рамках овладения компетенциями**	**Качество выполнения работ (**отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно**)**

Заключение об уровне освоения обучающимися профессиональных компетенций:

_____
(освоены на продвинутом уровне / освоены на базовом уровне /
освоены на пороговом уровне / освоены на уровне ниже порогового)

Дата ____ _____ 20___ г.

Оценка за практику_____

Руководитель практики от предприятия _____ _____
подпись *Ф.И.О.*

М.П.

ПРИЛОЖЕНИЕ Ж

Макет характеристики на студента

ХАРАКТЕРИСТИКА

о прохождении *(вид)* практики студентом

Студент_____ _____
(ФИО студента) *№ курса/группы*

проходил практику с ____ _____201_ г. по ____ _____ 201_ г.

на базе _____
название предприятия

в подразделении_____
название подразделения

За период прохождения практики студент посетил _____ дней, из них по уважительно причине отсутствовал _____ дней, пропуски без уважительной причины составили _____ дней.

Студент соблюдал/не соблюдал трудовую дисциплину и /или правила техники безопасности.

Отмечены следующие нарушения трудовой дисциплины и /или правил техники безопасности: _____
_____

Студент не справился со следующими видами работ: _____
_____

За время прохождения практики студент показал, что
_____
(умеет/не умеет планировать и организовывать собственную деятельность, способен/не способен налаживать взаимоотношения с другими сотрудниками, имеет/не имеет хороший уровень культуры поведения, умеет/не умеет работать в команде, высокая/низкая степень сформированности умений в профессиональной деятельности и т.п.).

В отношении выполнения трудовых заданий проявил себя _____

В рамках дальнейшего обучения и прохождения (*вид*) практики студенту можно порекомендовать: _____
_____

Рекомендуемый разряд_____
прописью

_____ _____ _____
Должность наставника/куратора *подпись* *И.О. Фамилия*

М.П.