

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ



ПРОГРАМА ПРАКТИКИ

ВИРОБНИЧА МЕДІА-ПРОЄКТНА

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»

освітнього рівня першого (бакалаврського)

освітньої програми 022.00.01 «Графічний дизайн»



Київ - 2023

Розробник:

Наталія КРАВЧЕНКО, кандидат мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Програму практики розглянуто і затверджено на засіданні Вченої ради Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол від 6 серпня 2020 р. № 6

Секретар  Ольга КОНОВАЛОВА

Програму практики розглянуто і затверджено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол від 31 серпня 2020 р. № 18

Завідувач кафедри дизайну  Наталія КРАВЧЕНКО

Програму практики погоджено із гарантом освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»

Гарант освітньо-професійної програми

022.00.01 «Графічний дизайн»  Віктор МИХАЛЕВИЧ


Програму практики перевірено

Заступник директора

з науково-методичної та навчальної роботи  Алла ТАРАННИК

_____ 2021 р.

Пролонговано:

на 2021/2022 н.р.  підпис (ПБ), «30» 08 2021 р., протокол № 17

на 20__/20__ н.р. підпис (ПБ), «__» __ 20__ р., протокол № _____

на 20__/20__ н.р. підпис (ПБ), «__» __ 20__ р., протокол № _____

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор з науково-методичної та
навчальної роботи

_____ Олексій ЖИЛЬЦОВ

«_____» _____ 2023 р.

ПРОГРАМА ПРАКТИКИ

ВИРОБНИЧА МЕДІА-ПРОЄКТНА

для студентів спеціальності 022 «Дизайн» освітнього рівня

першого (бакалаврського) освітньої програми

022.00.01 «Графічний дизайн»

Розробник:

Наталія КРАВЧЕНКО, кандидат мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Викладач:

Галина КУЗЬМЕНКО, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

Програму практики розглянуто і затверджено на засіданні Вченої ради факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка Протокол від _____ 202__ р. № _____

Секретар _____ Ольга КОНОВАЛОВА

Програму практики розглянуто і затверджено на засіданні кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол від 5 лютого 2023 р. № 1

Завідувач кафедри дизайну _____ Юлія РОМАНЕНКОВА

Програму практики погоджено із гарантом освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»

Гарант освітньо-професійної програми

022.00.01 «Графічний дизайн» _____ Віктор МИХАЛЕВИЧ

Програму практики перевірено

Заступник директора з науково-методичної та навчальної роботи _____ Алла ТАРАННИК

_____ 2023 р.

Пролонговано:

на 20__/20__ н.р. підпис (ПІБ), «__»__20__ р., протокол № _____

на 20__/20__ н.р. підпис (ПІБ), «__»__20__ р., протокол № _____

1. Опис практики

Найменування показників	Характеристика практики за формами навчання	
	денна	заочна
Вид практики	обов'язкова	
Загальний обсяг кредитів/годин	6/180	
Курс	4	4
Семестр	8	8
Кількість змістових компонентів з розподілом:	1	
Обсяг кредитів	6	6
Обсяг годин, в тому числі:	180	180
Тривалість (у тижнях)	4	4
Форма семестрового контролю	залік	залік

2. Бази практики

Орієнтовний перелік баз виробничої медіа-проектної практики (на період дистанційної форм навчання):

- Центр фахової підготовки «Проектне бюро з копії-центром» (бул. І. Шамо 18/2, ауд. 218. 214а)
- навчально-виробнича майстерня тележурналістики «Астудія» (вул. Маршала Тимошенка, 13-Б)

3. Мета та завдання практики

Мета виробничої медіа-проектної практики – забезпечення закріплення, узагальнення та систематизація у виробничих умовах знань і вмінь, одержаних студентами в процесі вивчення професійно-орієнтованих дисциплін та ознайомлення студентів з існуючими методиками ефективного застосування медійних та інформаційних технологій для вирішення завдань, що виникають в реальних умовах функціонування медіа-центрів і телеканалів та формування у студентів фахових компетентностей у процесі дизайнерської діяльності.

Практика спрямована на систематизування, розширення і закріплення професійних знань, формування у студентів основних теоретичних знань та набуття практичних навичок.

Основними завданнями виробничої практики є:

- закріплення та поглиблення теоретичних знань студентів під час виконання практичних завдань;
- оволодіння практичними навичками роботи графічного дизайнера **в медіацентрі або дизайнерському відділу телекомпанії та телеканалу;**
- засвоєння навичок використання основних комп'ютерних програм у дизайнерській практичній діяльності;
- розвивати у студентів готовність **до виконання робіт з проєктування медійної продукції;**

Програмні компетентності	Код	Значення компетентності
Інтегральна компетентність		Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю та невизначеністю умов
Загальні компетентності (ЗК)	ЗК 1	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності
	ЗК 4	Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел
	ЗК 5	Здатність працювати в команді.
	ЗК 6	Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.
	ЗК 9	Здатність зберігати та примножувати культурномистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, 7 використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя
Спеціальні (фахові,	СК 1	Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатofункціональних об'єктів дизайну.

предметні) компетентності (СК)	СК 2	Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну
	СК 3	Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.
	СК 4	Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.
	СК 5	Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.

- формування у студентів знань про реальні умови праці, про їх майбутні професійні обов'язки, про характер функцій та задач майбутньої професійної діяльності графічного дизайнера.

Під час проходження виробничої медіа-проектної практики відповідно до освітньо-професійної програми формуються **загальні та фахові компетентності:**

СК 6	Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).
СК 7	Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.
СК 8	Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.
СК 9	Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями).
СК 10	Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями).
СК 11	Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

4. Результати проходження практики Знання:

- основних прийомів створення медіа проєктів, пост-обробки та адаптації відеоматеріалу;
- вимог до оформлення та презентації відео продукту; □ сучасних тенденцій в галузі медіа дизайну.

Практичні навички й вміння:

- здатність володіти **практичними навичками з проєктування та технологій створення медіа продукту;**
- набуття базових навичок із відео-зйомки та монтажу, етапів створення промовідео та відео-презентацій з використанням комп'ютерної графіки, створення та накладання анімації і різноманітних ефектів між відеокадрами, накладання текстового контенту (назв та титрів);
- здатність до застосування вмінь у створенні промо-відео, відео роликів і презентацій із використанням відео-зйомки і комп'ютерної графіки;
- оволодіння навичками роботи з комп'ютерними програмами, що застосовуються для роботи з відео монтажу та створення відео-роликів, стилізації та використання цифрових матеріалів у графічному оформленні; □ ознайомлення **із роботою дизайнера-медійника.**

Студенту, який не виконав програму практики з поважних причин, її проходження переноситься на інший період за визначенням кафедри.

Програмні результати навчання

Код	Значення програмного результату
РН 1	Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях
РН 3	Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень
РН 4	Визначати мету, завдання та етапи проектування
РН 7	Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень
РН 8	Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію
РН 9	Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання
РН 10	Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну у комунікативному просторі
РН 11	Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах
РН 12	Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності
РН 16	Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності

PH 17	Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями)
PH 18	Відобразити морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну
PH 19	Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнесмодель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну

5. Структура практики

Етапи проходження практики та види діяльності студентів	Розподіл годин між видами робіт
Етап 1. Підготовча робота (I тиждень)	
1. <i>Перший тиждень</i> – установча конференція	2
2. Складання індивідуального плану, згідно із метою і завданнями виробничої медіа-проектної практики	8
3. Вибір і затвердження теми медіа проекту	14 16– сам. р.
Разом	40
Етап 2. Активний етап роботи (II – III тижні)	
1. <i>Другий тиждень</i> – ознайомлення із базою практики, процесом роботи та визначення завдань та службових обов'язків дизайнера в медіа-центрі, у дизайнерському відділі телеканалу або телекомпанії.	4
2. Збір і структурування інформації про напрями роботи медіа-центру, дизайнерського відділу телеканалу або телекомпанії, послідовність проектної роботи на виробництві, інноваційні технології, які використовує дизайнер у проектуванні медійної продукції	6 4 – сам. р.
3. Отримання завдання для виконання від керівника від бази практики (монтаж відео, робота з використанням комп'ютерної графіки, створення відео- та аудіо-ефектів, анімації для сайтів та інтерфейсів, інфографіки, титрів)	8 4– сам. р.
4. <i>Третій тиждень</i> – ескізування основних елементів індивідуального медіа-проекту, визначення стилістики та художніх прийомів виконання медіа-проекту	6 8 – сам. р.
5. Розробка, обґрунтування та візуалізація медіа-проекту	8 4 – сам. р.

6. Монтаж, анімування, створення ефектів	12
7. Ознайомлення із процесом оформлення фінальної версії медіа продукту	12 8 – сам. р.
Разом	80
Етап 3. Звітно-підсумкова діяльність (IV тиждень)	
1. <i>Четвертий тиждень</i> – оформлення звітної презентації (відео, анімації)	26
2. Підготовка до звітної конференції	30 – сам. р.
3. Звітна конференція (захист проєкту)	4
Разом	60
Усього	180

6. Зміст практики

6.1. Особливості організації і проведення практики На установчій конференції, запланованій з метою надання інформації щодо виробничої медіа-проектної практики, буде повідомлено про терміни її проходження, бази, де відбуватиметься практично-творча робота, також ознайомлено з метою, завданнями та особливостями проходження підсумкового контролю, вимогами до оформлення щоденника практики тощо.

На базах практики студенти будуть розподілені на групи до викладачів для ознайомлення зі структурними підрозділами та специфікою роботи бази практики, з правилами внутрішнього розпорядку бази практики, режимом роботи, з правилами охорони праці і технікою безпеки тощо.

Керівник практики від медіа-центру або дизайнерського відділу телекомпанії та телеканалу знайомить студентів зі структурою і повним складом проєкту, з правилами і стандартами виконання робіт, із сучасними методами їх виконання і створення медіа продукту. Ознайомлення студентів з умовами й специфікою проєктно-дизайнерської діяльності (від концепції до готового медіа продукту).

У цей період студенти беруть участь у виконанні дизайнерських робіт під керівництвом представника від бази практики (помічника дизайнера), вивчають специфіку роботи у конкретних умовах медіа-у або дизайнерського відділу телекомпанії та телеканалу, термін виконання робіт та їх послідовність.

Визначення завдання і змісту проєктно-творчої розробки та основних елементів дизайн-об'єкту. Відпрацювання складових проєктної концепції з

розкриттям наступних аспектів (образу, композиційно-пластичних, колірних, графічних тощо).

6.2. Завдання для самостійної роботи та/або перелік індивідуальних завдань для студентів

1. Вибір теми медіа-проєкту.
2. Збір і структурування інформації про напрями роботи медіа-центру, дизайнерського відділу телеканалу або телекомпанії, послідовність проєктної роботи на виробництві, інноваційні технології, які використовує дизайнер у проєктуванні медійної продукції.
3. Виконання завдання від керівника від бази практики (монтаж відео, робота з використанням комп'ютерної графіки, створення відео- та аудіо-ефектів, анімації для сайтів та інтерфейсів, інфографіки, титрів).
4. Ескізування основних елементів індивідуального медіа-проєкту, визначення стилістики, художніх і технічних прийомів виконання проєкту.
5. Розробка, обґрунтування та візуалізація медіа-проєкту,
6. Монтаж, анімування, створення ефектів
7. Оформлення звітної презентації (відео, анімації).

6.3. Обов'язки студентів під час проходження практики

На базах проходження виробничої медіа-проєктної практики студенти зобов'язані дотримуватися трудової дисципліни і правил внутрішнього розпорядку. Їхня діяльність повинна бути зорієнтована на виконання завдань практики. Вони мають право розраховувати на консультативну фахову допомогу керівників практики. Ключові робочі моменти повинні бути зафіксовані в щоденнику.

Студенти зобов'язані:

- під час установчої конференції ознайомитися із програмою практики та іншими методичними матеріалами, отримати консультації щодо оформлення всіх необхідних документів та форм звітності;
- своєчасно прибути на базу практики;

- ознайомитися з правилами техніки безпеки, охорони праці, внутрішнього трудового розпорядку установи і суворо їх дотримуватися;
- у повному обсязі виконати всі завдання, передбачені програмою практики;
- нести відповідальність за виконану роботу;
- своєчасно оформити звітну документацію;
- захистити звіт про проходження практики.

6.4. Обов'язки керівників практики від Університету та від бази практики

Керівники від закладу вищої освіти та баз проходження практики здійснюють організацію та забезпечують виконання завдань виробничої медіапроектної практики.

Керівник від закладу вищої освіти:

- вирішує питання, пов'язані з організацією практики;
- проводить установчу та звітну конференції;
- спостерігає та контролює роботу студентів, ведення ними щоденників; – надає їм методичні рекомендації у плануванні та проведенні творчої практичної роботи;
- на основі фахового відгуку й оцінки здійснює контроль успішності студентів.

Керівник від бази проходження практики:

- приймає студентів на практику, згідно з календарним планом;
- розподіляє студентів на групи для проходження практики;
- скеровує діяльність студентів;
- спостерігає за опануванням ними різних форм і методів роботи;
- надає витяг з наказу про прийняття студентів на практику із зазначення строків та призначенням безпосередніх керівників від установи з числа постійно працюючих кваліфікованих спеціалістів;
- створює належні умови для виконання студентами програми практики, не допущення їх використання до зайняття посад та виконання робіт, що не відповідають програмі практики та майбутньому фаху;

- забезпечує студентам безпечні умови праці, організацію проведення інструктажів з охорони праці, техніки безпеки та протипожежної безпеки відповідними фахівцями;

До обов'язків безпосереднього керівника практики від виробництва входить:

- Інструктажі з техніки безпеки і протипожежної безпеки в закладі при виконанні завдань практики;

- Ознайомлення студентів із організацією роботи та обов'язками працівників.

- Забезпечення та контроль виконання студентами програми практики,

- Оцінка якості виробничої практики, складання характеристик з відображенням у них таких складових: виконання програми практики, якості професійних знань та вмінь, набутих практичних навичок, відношення студентів до роботи.

7. Контроль навчальних досягнень

7.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Види робіт/діяльності студента	Форма звітності	Максимальна кількість балів		
		За одиницю	Кількість одиниць	Максималь на кількість балів
Складання індивідуального плану, згідно із метою і завданнями виробничої медіапроектної практики	Щоденник практики	5	1	5
Вибір і затвердження теми медіа-проєкту	Щоденник практики	10	1	10
Збір і структурування інформації про напрями роботи медіа-центру, дизайнерського відділу телеканалу або телекомпанії, послідовність проєктної роботи на виробництві, інноваційні технології, які використовує дизайнер у проєктуванні медійної продукції	Щоденник практики	5	1	5
Виконання завдання від керівника від бази практики (монтаж відео, робота з використанням комп'ютерної графіки, створення відео- та аудіо-ефектів, анімації	Щоденник практики Файли PDF, JPG, MP4	10	3	30

для сайтів та інтерфейсів, інфографіки, титрів)				
Ескізування основних елементів індивідуального проєкту, визначення стилістики та художніх прийомів виконання медіа-проєкту	Щоденник практики Графічні ескізи	40	1	40
Розробка, обґрунтування та візуалізація медіа-проєкту	Щоденник практики Файли MP4	40	1	40
Монтаж, анімування, створення ефектів	Щоденник практики Файли MP4, GIF	20	1	20
Оформлення звітної презентації (відео, анімації)	Щоденник практики Файли MP4	30	1	30
Разом			-	180
Максимальна кількість балів: 180				
Розрахунок коефіцієнта: 1,8				

7.2. Перелік звітної документації

Звітна документація здається студентом у вигляді: відео-презентації проєкту (файл формат MP4, GIF), щоденнику практики у папці формату

A4 з титульним аркушем, що здається по завершенню проходження практики протягом наступного тижня керівнику практики від ЗВО на кафедрі.

Аналіз звітних документів практиканта дозволяє керівнику практики зробити висновки про якість виконаної студентом роботи, ступінь його підготовленості до практичної діяльності в медіа-центрі, дизайнерському відділі телеканалу.

7.3. Вимоги до звіту про практику

Після закінчення терміну практики студент протягом 5-ти днів звітує про виконання її програми. Форма звітності – публічний захист проєкту, письмовий звіт, підписаний студентом та керівником від бази практики. Звіт має містити відомості про виконання студентом всіх розділів програми практики, а також – висновки і пропозиції щодо її проведення.

Письмовий звіт разом з іншими звітними документами, встановленими навчальним закладом, практикант подає керівнику практики від Університету.

Звіт з практики захищається студентом у комісії, призначеної завідувачем кафедри. До складу комісії входять всі керівники практики від навчального закладу. Оцінка за практику виставляється з урахуванням рейтингових балів за видами діяльності практиканта.

Крім захисту звіту здійснюється ще й колективна форма підведення підсумків практики – підсумкова конференція. На конференції у формі виступів студентів аналізуються позитивні і негативні сторони практики, демонструється увесь зібраний матеріал до теми проектування.

7.4. Система контролю та критерії оцінювання

Перевірка виконання студентами завдань виробничої медіа-проектної практики та її оцінювання здійснюватиметься на основі продемонстрованих ними професійних умінь і навичок, а також фахових відгуків викладачів і керівників від баз практики, занотованих у щоденнику. Кількість балів залежатиме і від академічної доброчесності студентів. Невиконання завдань практики без поважних причин гарантує отримання незадовільної оцінки.

7.5. Шкала відповідності оцінок

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною шкалою	Значення оцінки
A	90-100 балів	Відмінно – відмінний рівень знань/умінь/навичок в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.
B	82-89 балів	Дуже добре – достатньо високий рівень знань/умінь/навичок в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок.
C	75-81 балів	Добре – в цілому добрий рівень знань/умінь/навичок з незначною кількістю помилок
D	69-74 балів	Задовільно – посередній рівень знань/умінь/навичок із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності.
E	60-68 балів	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань/умінь/навичок
F, FX	1-59 балів	Незадовільно з обов'язковим повторним проходженням – досить низький рівень знань/умінь/навичок, що вимагає повторного проходження

8. Рекомендовані джерела

Основні

1. Батаєва К. Соціальна візуалістика і медіа-візуальність. Київ: Кондор, 2017, 344 с.
2. Коваль Л. Дизайн&LED-технології. Київ: ЗНУ, 2014. 130 с.
3. Синепупова Н. Композиція. Тотальний контроль. Київ: ArtHuss, 2019, 240 с.
4. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова. Київ: ArtHuss, 2019, 192 с.

Додаткові

5. Бондар Л., Аветова А. Emerging Art in Ukraine. Київ: CP Publishing, 2022. 240 с.
6. Бондар Л. Ілюстрація в Україні. Київ: CP Publishing, 2021. 208 с.
7. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 02. Дизайнерське дослідження. Пошук успішних креативних рішень. Київ: ArtHuss, 2019, 192 с.
8. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей. Київ: ArtHuss, 2019, 192 с.
9. Лаптон Е., Філліпс Дж. К. Графічний дизайн. Нові основи. Київ: ArtHuss, 2020, 264 с.
10. Норман Д. Дизайн звичних речей. Київ: Книжковий клуб "Клуб Сімейного Дозвілля", 2019. 275 с.
11. Селбі Е. Анімація. Київ: ArtHuss, 2019. 224 с.
12. Хеллер С. Графічні стилі. Від вікторіанців до хіпстерів. Київ: ArtHuss, 2019, 296 с.
- 13.

9. Додаткові ресурси

Київський університет імені Бориса Грінченка

ЩОДЕННИК ПРАКТИКИ

(вид і назва практики)

Студент _____
(прізвище, ім'я, по батькові)

Інститут, факультет факультет образотворчого мистецтва і дизайну

Кафедра, циклова комісія кафедра дизайну

Спеціальність 022 Дизайн

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Освітня програма 022.00.01 Графічний дизайн

_____ курс, група _____

Студент _____
(прізвище, ім'я, по батькові)

Прибув на підприємство, в організацію, установу

Печатка

підприємства, організації, установи «_____» _____ 202 року

(підпис)

(посада, ім'я та прізвище відповідальної особи)

Вибув з підприємства, організації, установи

Печатка

підприємства, організації, установи «_____» _____ 202 року

(підпис)

(посада, ім'я та прізвище відповідальної особи)

Календарний графік проходження практики

№ з/п	Назви робіт	Тижні проходження практики				Відмітки про виконання
		1	2	3	4	

Керівник практики від підприємства, організації, установи _____

(підпис)

(ім'я та прізвище)

Печатка

« ____ » _____ 20 ____ року

Відгук осіб, які перевіряли проходження практики

Висновок керівника практики від закладу вищої освіти

Дата складання заліку « _ » _____ року

20

Оцінка: за стобальною шкалою _____ рейтингова оцінка _____

Керівник практики
від закладу вищої освіти _____

Завідувач кафедри дизайну _____