

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

« 29 » июня 2021 года

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.ДВ.03.02** Дизайн интерфейса в игровой графике

Учебный план: 54.05.03, ФГОС 3 Графика ИГД №3-1-74.plx

Кафедра: **8** Графического дизайна в арт-пространстве

Направление подготовки:  
(специальность) 54.05.03 Графика

Профиль подготовки: 54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной  
(специализация) графики"

Уровень образования: специалитет

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
10	УП	68	39,75	0,25	Зачет
	РПД	68	39,75	0,25	
Итого	УП	68	39,75	0,25	
	РПД	68	39,75	0,25	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.05.03 Графика, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1013

Составитель (и):

Доцент

\_\_\_\_\_

Киргизов  
Виталиевич

Юрий

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой графического дизайна в арт-пространстве

\_\_\_\_\_

Кузнецова Марина  
Рудольфовна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Кузнецова Марина  
Рудольфовна

Методический отдел: Макаренко С.В.

---

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Сформировать компетенции обучающихся в области дизайна для гейм индустрии и анимационных студий, способного решать концептуальные задачи визуализации.

### 1.2 Задачи дисциплины:

Рассмотреть принципы, методы выполнения художественно-творческих задач и реализации дизайн-проекта по разработке графического дизайна интерфейса компьютерных игр.

Показать возможности применения технологических разработок и современных подходов при проектировании интерфейса игры.

Показать взаимозависимость творческих концепций и новейших достижений компьютерных технологий, интеллектуальных стратегий в процессе реализации дизайн-проекта «Интерфейс в игровой графике» на практике в профессиональной деятельности.

Рассмотреть основные программные графические пакеты, используемые в создании и разработке визуального дизайна интерфейса для компьютерных игр.

Продемонстрировать особенности использования современных методов и технологических разработок при проектировании интерфейса в игровой графике.

### 1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Живопись

Программное обеспечение 2D графики

Рисунок

Шрифты и типографика

Концепция разработки компьютерной игры

История отечественного искусства и культуры

Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей

Компьютерные технологии в игровой графике

Этика компьютерных игр

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

### ПК-3: Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

#### **Знать:**

основы синтетического единства интерфейса, в котором слиты технические, стилистические и художественные особенности оформления компьютерной игры, элементы формирования интерфейса, специфику оформления интерфейсов для игровой культуры интернет-пространства. Основные течения и стили мирового и национального кино- и видео -искусства, историю и классификацию компьютерных игр, основные законы и специфику создания интерфейса.

**Уметь:** ориентироваться в особенностях оформления интерфейса игры различного тематического содержания, структурировать информацию, четко выстраивать иерархию визуального комплекса интерфейса. Применять на практике знания в области киноиндустрии и графики компьютерных игр, использовать при создании игрового контента особенности и многообразие стилевых течений для создания яркого и конкурентно-способного продукта.

**Владеть:** навыками быстрого рисования интерьерных и архитектурных скетчей, анималистические и портретные рисунки с передачей их эмоционального состояния для создания визуального стиля графического интерфейса; практикой синтеза и применения в своей проектной деятельности творческого наследия в области анимации, киноиндустрии и графики компьютерных игр.

### 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Исследование и пре-продакшн в области интерфейса компьютерной	10				П
Тема 1. Изучение аналогов, сбор материала по теме семестра, референсы. Создание мудборда. Главное меню и меню подразделов. Эскизирование.		8	4	ГД	
Тема 2. Графический интерфейс пользователя. Макетирование. Интерфейс оболочки и внутриигровой интерфейс. Формирование общей структуры оконного интерфейса.		8	5	ГД	
Тема 3. Сетка. Создание визуального ряда в соответствии с логическим маршрутом. Выравнивание визуальных элементов. Элементы управления. Меню, панели инструментов, диалоговые окна, кнопки.		8	5	ГД	
Тема 4. Шрифт в графических интерфейсах. Объединение текста, графики и данных. Достижение визуальной иерархии при помощи цвета, формы, расположения и масштаба.		8	5	ГД	
Раздел 2. Дизайн интерфейса. Разработка характерных особенностей.					П
Тема 5. Стилистическое решение проекта. Художественная проработка и детализация. Создание законченных изображений.		9	5	ГД	
Тема 6. Бэкграунды. Создание баннеров («Победа», «Поражение», «Выход из игры»), эскизов персонажей (для представления в интерфейсе), гербов.		9	5	ГД	
Раздел 3. Цифровая миниатюра. Графический интерфейс пользователя.					П
Тема 7. Визуализация пиктограмм и символов. Иконографика (пиксельная графика). Прототипирование, стандартизация и поиск новых решений. Художественная проработка иконок персонажей, скилов (способности), сетов (предметы и доспехи аватар), инвентаря, расходников.		9	5	ГД	
Тема 8. Проектирование интерфейса компьютерной игры. Итоговое решение интерфейса игры в графических пакетах растровой и векторной графики Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Создание законченного образа.	9	5,75	ГД		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		68	39,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		68,25	39,75		

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

#### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

##### 5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

##### 5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-3	<p>Раскрывает особенности современного проектирования дизайна интерфейса.</p> <p>Учитывает значение технической оснащенности в разработке стилистической и художественной составляющей графического интерфейса компьютерной игры.</p> <p>Использует различные художественные приемы и техники компьютерной графики, комбинирует самостоятельное авторское решение и перспективные наработки современного графического дизайна, создает удобный и практичный, художественный образ интерфейса пользователя.</p> <p>Разрабатывает проект интерфейса в игровой графике используя современные методы и технологии компьютерной 2D и 3D графики.</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Практико-ориентированные задания</p>

##### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, способен правильно применить основные методы и инструменты при решении практических задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.	
Не зачтено	Обучающийся не может изложить значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, допускает неточности в формулировках и доказательствах, нарушения в последовательности изложения программного материала; неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические задания.	

##### 5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

##### 5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 10	
1	Определение интерфейса компьютерной игры.
2	Цели и задачи графического пользовательского интерфейса.
3	Виды, жанры компьютерных игр. Конструктивные, художественные, стилистические особенности и различия проектирования их интерфейсов.
4	Какие исследования проводятся на стадии предварительного функционального анализа игрового проекта?
5	Основные принципы проектирования пользовательского интерфейса.
6	Современные требования при создании интерфейса пользователя компьютерных игр.
7	Особенности и отличие дизайна интерфейса компьютерных игр от неигровых (интерфейсы программ и приложений, веб-сайтов).

8	Язык символов. Визуальная метафора. Пиктограмма.
9	Особенности визуализации пиктограмм и символов.
10	Что такое прототипирование, и каково его применение?
11	Процесс создания иконки. Удобочитаемость.
12	Иерархия текстов в интерфейсе. С помощью чего она осуществляется?
13	Создание логотипа игры. Особенности и специфика.
14	Выравнивание визуальных элементов. Сетка.
15	Главное меню и меню подразделов. GUI- (графический интерфейс пользователя) Система навигации.
16	Художественная проработка и детализировка. Какие графические программы используются в проектировании игровой графики?

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

не предусмотрено

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Собрать из референсов мудборды по теме- 2 шт.

Разработать логотип. Представить в разных форматах – 3-4 шт.

Разработать изображение бекграундов (в тоне и цвете, детализировано) для основных страниц- 4 шт.

Представить варианты с интерфейсом и без него.

Разработать эскизы интерфейса оболочки игры и внутриигровое меню- 1-2 листа.

Выполнить итоговый вариант серии окон графического интерфейса пользователя (стартовая страница, окно загрузки, игровое меню, меню выбора настроек, комната героя)- 2-3 листа.

Разработать оформление серии декоративных рамок, блоков, панелей (из 10 шт.).

Разработать изображения серии иконок из 20-30 шт.:

- Персонажи - 4 шт.

- Гербы - 4 шт.

- Скилы (способности), сеты (предметы и доспехи аватар), инвентарь, расходники - по 4 шт. для 2-3 разных героев.

## 5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

### 5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

### 5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная  Письменная  Компьютерное тестирование  Иная

### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/102614.html">http://www.iprbookshop.ru/102614.html</a>
Киргизов Ю.В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019222">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019222</a>
Мандел Т.	Разработка пользовательского интерфейса	Москва: ДМК Пресс	2015	<a href="http://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=26562">http://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=26562</a>

Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	<a href="https://www.iprbookshop.ru/102614.html">https://www.iprbookshop.ru/102614.html</a>
Баканов, А. С., Обознов, А. А.	Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход	Москва: Издательство «Институт психологии РАН»	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/88367.html">http://www.iprbookshop.ru/88367.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Киргизов Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	СПб.: СПбГУПТД	2015	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2562">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2562</a>

## 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>  
 Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL: <http://publish.sutd.ru>  
 Дистанционные информационные технологии СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://edu.sutd.ru/moodle/>  
 Государственный Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru/>  
 Русский музей [Электронный ресурс]. URL: <http://rusmuseum.ru>  
 Центральный выставочный зал "Манеж" [Электронный ресурс]. URL: <https://manege.spb.ru/>  
 Электронный каталог Фундаментальной библиотеки СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://library.sutd.ru/>  
 ArtStation- популярный ресурс для размещения арт-портфолио [Электронный ресурс]. URL: <https://www.artstation.com/>  
 Pinterest — популярный ресурс по поиску и хранению референсов [Электронный ресурс]. URL: <https://www.pinterest.ru/>  
 Character Design References — ресурс с множеством концепт-артов персонажей, дизайнов и артбуков от разных художников [Электронный ресурс]. URL: <https://characterdesignreferences.com/>

## 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows 10 Pro  
 Adobe Photoshop  
 Adobe Illustrator

## 6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду