

УТВЕРЖДАЮ  
 Первый проректор, проректор по учебной  
 работе

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин  
 « 30 » 06 \_\_\_\_\_ 2020 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.02.02 <i>(Индекс дисциплины)</i>	Дизайн интерфейса в игровой графике <i>(Наименование дисциплины)</i>
Кафедра: <b>8</b> <i>Код</i>	Графического дизайна в арт-пространстве <i>Наименование кафедры</i>
Направление подготовки: (специальность)*: <b>54.05.03</b>	<b>Графика</b>
Профиль подготовки: (специализация)*	<b>Художник анимации и компьютерной графики</b>
Уровень образования:	<b>Специалитет</b>

### План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	Всего	72		
	Аудиторные занятия	34		
	Лекции			
	Лабораторные занятия			
	Практические занятия	34		
	Самостоятельная работа	38		
	Промежуточная аттестация			
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен			
	Зачет	5		
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			
<b>Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)</b>		<b>2</b>		

Форма обучения:	Распределение зачетных единиц трудоемкости по семестрам											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Очная					2							
Очно-заочная												
Заочная												

Рабочая программа составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по соответствующему направлению подготовки (специальности) 54.05.03 «Графика»

на основании учебных планов № 3-1-847

# 1. ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

## 1.1. Место преподаваемой дисциплины в структуре образовательной программы

Блок 1: Базовая  Обязательная  Дополнительно является факультативом   
Вариативная  По выбору

## 1.2. Цель дисциплины

Сформировать компетенции обучающихся в области дизайна для игровой и анимационной индустрии способного решать концептуальные задачи визуализации.

## 1.3. 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 взаимосвязь 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

## 1.4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ОПК-2	Способностью создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	Первый
<b>Планируемые результаты обучения</b> 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 Уметь: ориентироваться в особенностях оформления интерфейса игры различного тематического содержания, структурировать информацию, четко выстраивать иерархию визуального комплекса интерфейса Владеть: навыками художника анимации и графики компьютерных игр, умением придумать и выполнить творческий проект, поставив перед собой конкретные цели и задачи		

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПСК-111	Способностью использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве	Второй

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
<p><b>Планируемые результаты обучения</b></p> <p><b>Знать:</b> основные течения и стили мирового и национального кино- и видео -искусства, историю и классификацию компьютерных игр, основные законы и специфику создания интерфейса</p> <p><b>Уметь:</b> 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</p> <p><b>Владеть:</b> практикой синтеза и применения в своей проектной деятельности творческого наследия в области анимации, киноиндустрии и графики компьютерных игр</p>		

**1.5. Дисциплины (практики) образовательной программы, в которых было начато формирование компетенций, указанных в п.1.4:**

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
<b>Учебный модуль 1. Форма интерфейса. Макетирование.</b>			
<p><b>Тема 1. Исследование и препродакшен.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Краткая история развития гейм-индустрии и игровой графики. Дизайн игрового интерфейса - истоки, традиции, особенности. Теоретические основы проектирования интерфейса. Реферат на тему «Проектирование. Элементы дизайна интерфейса. История, традиции, современность»</li> <li>• Работа с референсами: Исследование и препродакшен. Изучение аналогов, сбор материала по теме семестра, референсы.</li> <li>• Создание мудборда: Формирование «компиляции» из референсов, интерфейсов игр близких по содержанию и стилистике, его элементов, с целью создания необходимого настроения, поиска подходящей стили-стики и техники для последующего использования в создании конечного продукта</li> </ul>	12		
<p><b>Тема 2. Эскизирование.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Формирование общей структуры оконного интерфейса по теме семестра. Разработка постраничного макета. Структура и иерархия окон и элементов.</li> </ul>	12		
<p><b>Тема 3. Дизайн интерфейса. Разработка характерных особенностей проекта.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Тональное и цветовое решение.</li> <li>• Характер стилизации и детализировки целого и отдельных элементов.</li> <li>• Решение бекграунда (для интерфейса оболочки).</li> <li>• Ритм в визуальном решении последовательно раскрывающихся окон интерфейса.</li> <li>• Интерфейс оболочки и внутриигровой интерфейс.</li> <li>• Сбалансированность структуры экрана.</li> <li>• Визуальное выделение наиболее важных элементов.</li> <li>• Удобочитаемость элементов интерфейса на фоне бекграунда.</li> </ul>	12		
<b>Текущий контроль 1 — реферат</b>	2		
<b>Учебный модуль 2. Цифровая миниатюра</b>			
<p><b>Тема 4. Визуализация пиктограмм и символов</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Работа с референсами: Отслеживание существующих стандартов по тематике их разработки. Сбор информации – скетчей, знаков промдизайна, сбор аналогов и образцов, анализ и изучение их. Источником информации могут быть скриншоты с интерфейсов игр, материал из интернета, с известных веб-сайтов по арту компьютерных игр и веб-дизайну, скетчи, специально созданные художниками (вся необходимая совокупность информации - референсы).</li> </ul>	12		

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
<ul style="list-style-type: none"> <li>Функциональные пиктограммы: Создание эскизов. Представление абстрактных понятий, функций, операций на пиктографическом визуальном языке. Использование источников, прототипов и придание им стилистического соответствия создаваемому интерфейсу игры. Поиск новых решений. Выполнение итогового варианта.</li> <li>Символы, как отражение объектов: Создание эскизов на основе изученного материала и выполнение итогового варианта с обязательной стилистической согласованностью.</li> </ul>			
<p><b>Тема 5. GUI- (графический интерфейс пользователя).</b>          Главное меню и меню подразделов.          Система навигации - расположение элементов и визуальные иерархии, последовательность.          Для создания полезного и привлекательного пользовательского интерфейса, осуществляется тщательная работа с каждым из перечисленных ниже свойств:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Форма</li> <li>Размер</li> <li>Яркость</li> <li>Цвет</li> <li>Направление</li> <li>Текстура</li> <li>Расположение</li> </ul> <p>Художественная проработка и детализировка. Создание законченного образа в должном разрешении с необходимым качеством детализировки - собственно заверченный дизайн интерфейса игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>GUI&amp;StartPage</li> <li>Аукцион (Aukcion)</li> <li>Банк (Bank)</li> <li>Комната героя (Hero Room)</li> <li>Главное меню (Main Menu)</li> <li>Выбор рас (Rases)</li> <li>Рейтинг игроков (Rating Scale)</li> <li>Магазин (Shop)</li> <li>Скилы (Skill Tree)</li> <li>Статус (Stat)</li> <li>Game info</li> <li>The world</li> <li>Characters</li> <li>Downloads: Screenshots, Concept Art, Wallpaper, Trailers</li> <li>Developer</li> </ul> <p>А также: срочные новости, инфо игрока, зал славы, журнал истории т.п.          Здесь же - иллюстрации или бекграунды и наглядная справка</p>	12		
<b>Текущий контроль 2. Просмотр</b>	2		
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине - зачет</b>	8		
<b>ВСЕГО:</b>	<b>72</b>		

### 3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

#### 3.1. Лекции не предусмотрены

#### 3.2. Практические и семинарские занятия

Номера изучаемых тем	Наименование лабораторных занятий	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	Исследование и препродакшен. семинар	5	6				

Номера изучаемых тем	Наименование лабораторных занятий	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
2	Эскизирование. Разработка постраничного макета. практическая работа	5	6				
3	Дизайн интерфейса. Разработка характерных особенностей проекта. практическая работа	5	6				
4	Визуализация пиктограмм и символов. практическая работа	5	8				
5	GUI - (графический интерфейс пользователя). практическая работа	5	8				
<b>ВСЕГО:</b>			<b>34</b>				

### 3.3. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО

## 4. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ – НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО

## 5. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Номера учебных модулей, по которым проводится контроль	Форма контроля знаний	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во
1	<i>реферат</i>	5	1				
2	<i>просмотр</i>	5	1				

## 6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Виды самостоятельной работы обучающегося	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
Усвоение теоретического материала	5	15				
Подготовка к практическим (семинарским) и лабораторным занятиям	5	15				
Подготовка к зачетам	5	8				
<b>ВСЕГО:</b>			<b>38</b>			

## 7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

### 7.1. Характеристика видов и используемых инновационных форм учебных занятий

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Лекции	<i>Не предусмотрено</i>			
Практические и семинарские занятия	<i>поиск вариантов решения проблемных ситуаций (case-study)</i> Мастер класс скетчинга На практических занятиях разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными композиционными задачами, овладевают навыками сбора,	11		

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
	анализа и обработки информации для создания эскизов. Овладевают навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы над индивидуальным творческим заданием.			
<b>ВСЕГО:</b>		11		

## 7.2. Балльно-рейтинговая система оценивания успеваемости и достижений обучающихся

### Перечень и параметры оценивания видов деятельности обучающегося для зачета

№ п/п	Вид деятельности обучающегося	Весовой коэффициент значимости, %	Критерии (условия) начисления баллов
1	<i>Аудиторная активность: посещение практических заданий</i>	20	<i>5 баллов за работу на практических занятиях (17 занятий в каждом семестре), Максимум 85 баллов 15 баллов подготовку к практическим занятиям Максимум 15 баллов</i>
2	<i>Прохождение текущего контроля</i>	40	<i>50 баллов за реферат (1 реферат) по 25 баллов за просмотр (2 просмотра) Максимум 100 баллов</i>
3	<i>Сдача зачета</i>	40	<i>Ответ на теоретический вопрос (полнота, владение терминологией, затраченное время) – максимум 50 баллов. Выполнение творческих заданий – 50 баллов. Максимум 100 баллов.</i>
<b>Итого (%):</b>		100	

### Перевод балльной шкалы в традиционную систему оценивания

Баллы	Оценка по нормативной шкале	
86 - 100	5 (отлично)	Зачтено
75 – 85	4 (хорошо)	
61 – 74		
51 - 60		
40 – 50	3 (удовлетворительно)	Не зачтено
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	
1 – 16		
0		

## 8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 8.1. Учебная литература

#### 1.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

##### 1.1.1. Учебная литература и другие информационные источники

а) основная учебная литература

1. Берлин А.Н. Основные протоколы Интернет [Электронный ресурс]: учебное пособие / Берлин А.Н.— Электрон. текстовые данные.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.— 602 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52181>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю.
2. Забелин Л.Ю. Основы компьютерной графики и технологии трехмерного моделирования [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Забелин Л.Ю., Конюкова О.Л., Диль О.В.— Электрон. текстовые данные.— Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2015.— 259 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/54792.html>.— ЭБС «IPRbooks»
3. Основы информационных технологий [Электронный ресурс]: учебное пособие/ С.В. Назаров [и др.].— Электрон. текстовые данные.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.— 530 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52159>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю

б) дополнительная литература и другие информационные источники

1. Дизайн интерфейса в игровой графике (Визуальный дизайн интерфейса компьютерных игр) [Электронный ресурс]: методические указания для студентов специальности 54.03.01 – Дизайн/ сост. Ю. В. Киргизов. – СПб.: СПГУТД, 2015. – 44 с. – Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=2562](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2562), по паролю
2. Катунин Г.П. Основы работы с мультимедийной информацией в программах Apple [Электронный ресурс]: монография/ Катунин Г.П.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Вузовское образование, 2017.— 317 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60185>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
3. Катунин Г.П. Основы мультимедийных технологий [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Катунин Г.П.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Вузовское образование, 2017.— 793 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60184.html>.— ЭБС «IPRbooks»
4. Лаптев В. В. Основы режиссуры [Электронный ресурс]: цветокоррекция видеоизображения: учебное пособие / В. В. Лаптев, В. Э. Янчус. — СПб. :СПГУТД, 2015. — 35 с. – Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=2379](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2379), по паролю
5. Лепская Н.А. Художник и компьютер [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Лепская Н.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: Когито-Центр, 2013.— 172 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/15315.html>.— ЭБС «IPRbooks»
6. Макарова Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Макарова Т.В.— Электрон. текстовые данные.— Омск: Омский государственный технический университет, 2015.— 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58090.html>.— ЭБС «IPRbooks»
7. Основы информационных технологий [Электронный ресурс]: учебное пособие/ С.В. Назаров [и др.].— Электрон. текстовые данные.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.— 530 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52159>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю
8. Перемитина Т.О. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Перемитина Т.О.— Электрон. текстовые данные.— Томск: Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, Эль Контент, 2012.— 144 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/13940.html>.— ЭБС «IPRbooks»
9. Устинова М.И. Фотошопчик. Photoshop на практике. Создание фотомонтажа и обработка фотографий в программе Photoshop [Электронный ресурс]/ Устинова М.И., Прохоров А.А., Прокди Р.Г.— Электрон. текстовые данные.— СПб.: Наука и Техника, 2015.— 240 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/43325.html>.— ЭБС «IPRbooks»
10. Хвостова И.П. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Хвостова И.П., Серветник О.Л., Вельц О.В.— Электрон. текстовые данные.— Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2014.— 200 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63097.html>.— ЭБС «IPRbooks»

## **8.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине**

1. Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. С. В. Спицкий. — СПб.: СПбГУПТД, 2015. – Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_get\\_file.php?id=2015811](http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2015811), по паролю.
2. Организация самостоятельной работы обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. И. Б. Караулова, Г. И. Мелешкова, Г. А. Новоселов. – СПб.: СПГУТД, 2014. – 26 с. – Режим доступ [http://publish.sutd.ru/tp\\_get\\_file.php?id=2014550](http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2014550), по паролю.

## **8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины**

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: <http://www.iprbookshop.ru>
2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]: <http://publish.sutd.ru>

#### 8.4. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. <https://www.adobe.com/ru/products/photoshop.html>
2. <https://www.adobe.com/ru/products/illustrator.html>
3. <https://www.adobe.com/ru/products/dreamweaver.html>
4. Windows 10,
5. OfficeStd.

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

1. Компьютеры: PC, Macintosh.
2. Телевизор с диагональю 107см для демонстрации уроков, примеров и презентаций.
3. Проекторы.
4. Подборки образцов работ студентов по темам в электронном и печатном виде.

#### 8.6. Иные сведения и (или) материалы

### 9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	<i>Не предусмотрены</i>
Практические занятия	<p>На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы в малых группах; развивают организаторские способности по подготовке коллективных проектов.</p> <p>Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• работа с информационными источниками, с иллюстративным материалом;</li> <li>• подготовка ответов к контрольным вопросам,</li> <li>• просмотр рекомендуемой литературы</li> <li>• поиск композиционных решений</li> <li>• работа с искусствоведческими текстами;</li> <li>• подбор и анализ аналогов, выявление приемов, используемых художником для создания художественной работы</li> <li>• выполнение практических заданий</li> </ul>
Самостоятельная работа	<p>Данный вид работы предполагает расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации;</p> <p>Самостоятельная работа выполняется индивидуально, а также может проводиться под руководством (при участии) преподавателя.</p> <p>Следует предварительно изучить методические указания по выполнению самостоятельной работы,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- сбор материалов по изучаемой теме;</li> <li>- отработка графических упражнений</li> </ul> <p>При подготовке к экзамену необходимо ознакомиться с демонстрационным</p>

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
	вариантом задания (фондом студенческих работ по заданным темам, перечнем вопросов для устного собеседования), получить консультацию у преподавателя, оформить выполненные графические работы.

## 10. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 10.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

#### 10.1.1. Показатели оценивания компетенций на этапах их формирования

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ОПК 2, 1 этап	Знает 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	Вопросы для устного собеседования	<i>Перечень вопросов для устного собеседования (8 вопросов)</i>
	Умеет: ориентироваться в особенностях оформления интерфейса игры различного тематического содержания, структурировать информацию, четко выстраивать иерархию визуального комплекса интерфейса	Творческое задание	<i>Варианты практических заданий (одно задание)</i>
	Владеет навыками художника анимации и графики компьютерных игр, умением придумать и выполнить творческий проект, поставив перед собой конкретные цели и задачи	Творческое задание	<i>Варианты практических заданий (одно задание)</i>
ПСК 111, 2 этап	Знать: основные течения и стили мирового и национального кино- и видео - искусства, историю и классификацию компьютерных игр, основные законы и специфику создания интерфейса	Вопросы для устного собеседования	<i>Перечень вопросов для устного собеседования (8 вопросов)</i>
	Уметь: 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	Творческое задание	<i>Варианты практических заданий (одно задание)</i>
	Владеть: практикой синтезирования и применения в своей проектной деятельности творческого наследия в области анимации, киноиндустрии и графики компьютерных игр	Творческое задание	<i>Варианты практических заданий (одно задание)</i>

#### 10.1.2. Описание шкал и критериев оценивания сформированности компетенций

## Критерии оценивания сформированности компетенций

Баллы	Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций
		Устное собеседование
86 - 100	5 (отлично)	<i>Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для переустройства проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
75 – 85	4 (хорошо)	<i>Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки. полный ответ на вопрос</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
61 – 74		<i>Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы, ответ на вопрос</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
51 - 60	3 (удовлетворительно)	<i>Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. не полный ответ на вопрос</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
40 – 50		<i>Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы. Ответ на вопрос с неточностями.</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	<i>Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками.</i> <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
1 – 16		<i>Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей.</i> <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
0		<i>Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа.</i> <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
40 – 100	Зачтено	<i>Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки. полный ответ на вопрос</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b> <i>Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы, ответ на вопрос</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b> <i>Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. не полный ответ на вопрос</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b> <i>Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы. Ответ на вопрос с неточностями.</i> <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
0 – 39	Не зачтено	<i>Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками.</i> <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b> <i>Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей.</i> <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b> <i>Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа.</i> <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>

**10.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций**

**10.2.1. Перечень вопросов (тестовых заданий), разработанный в соответствии с установленными этапами формирования компетенций**

№ п/п	Формулировка вопросов к зачету	№ темы
1	Определение интерфейса компьютерной игры	1
2	Цели и задачи графического пользовательского интерфейса.	1
3	Виды, жанры компьютерных игр. Конструктивные, художественные, стилистические особенности и различия проектирования их интерфейсов.	1
4	Какие исследования проводятся на стадии предварительного функционального анализа игрового проекта?	1
5	Основные принципы проектирования пользовательского интерфейса	2
6	Современные требования при создании интерфейса пользователя компьютерных игр	1,2,3
7	Особенности и отличие дизайна интерфейса компьютерных игр от неигровых (интерфейсы программ и приложений, веб-сайтов).	1,2,3
8	Язык символов. Визуальная метафора. Пиктограмма.	3
9	Особенности визуализации пиктограмм и символов.	3
10	Что такое прототипирование, и каково его применение?	4
11	Процесс создания иконки. Удобочитаемость.	4
12	Иерархия текстов в интерфейсе. С помощью чего она осуществляется?	4
13	Создание логотипа игры. Особенности и специфика.	5
14	Выравнивание визуальных элементов. Сетка.	5
15	Главное меню и меню подразделов. GUI- (графический интерфейс пользователя) Система навигации.	5
16	Художественная проработка и детализовка. Какие графические программы используются в проектировании игровой графики?	5

**Вариант тестовых заданий, разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций не предусмотрено**

**10.2.2. Перечень тем докладов (рефератов, эссе, пр.), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций не предусмотрено**

**Вариант типовых заданий (задач, кейсов), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций**

№ п/п	Условия типовых задач (	Ответ
	<p>Визуализация пиктограмм и символов</p> <p><b>Задание:</b> создать скетчи пиктограмм - Представление абстрактных понятий, функций, операций на пиктографическом, визуальном языке с использованием источников, прототипов и придание им стилистического соответствия создаваемому интерфейсу игры.</p>	 <p>Пример выполнения задания</p>

<p>Пиктограммы-персонажи для мелкого формата иконок</p> <p><b>Задание:</b> Разработать «пиксельные» изображения для веб-графики.</p>	<p>Пример выполнения задания</p>
--	----------------------------------

**10.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности), характеризующих этапы формирования компетенций**

**10.3.1. Условия допуска обучающегося к сдаче (экзамена, зачета и / или защите курсовой работы) и порядок ликвидации академической задолженности**

Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (принято на заседании Ученого совета 31.08.2013г., протокол № 1)

**10.3.2. Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине**

устная  письменная  компьютерное тестирование  иная\*

\*В случае указания формы «Иная» требуется дать подробное пояснение

**10.3.3. Особенности проведения (экзамена, зачета)**

**Зачет проходит в форме обхода результатов всех стадий выполнения проекта и подведения итогов по проведенной творческой работе.**