

Министерство образования и науки Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по учебной работе

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

« 30 » 06 2020 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.Б.17.04

Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей

(Индекс дисциплины)

(Наименование дисциплины)

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

Код

Наименование кафедры

Направление подготовки (специальность): 54.05.03 Графика

Профиль подготовки (специализация)\*: Художник анимации и компьютерной графики

Уровень образования: **Специалитет**

### 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	288		
	Аудиторные занятия	170		
	Лекции			
	Лабораторные занятия			
	Практические занятия			
	Самостоятельная работа	118		
	Промежуточная аттестация			
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен			
	Зачет	3,4,5,6		
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			
<b>Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)</b>		<b>8</b>		

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

### 1.3. Задачи дисциплины

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

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПК-4	Способностью использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта	Первый
<b>Планируемые результаты обучения</b> Знать: основы произведений мировой и отечественной литературы, драматургии, специфику мировой материальной культуры с точки зрения создания элементов оформления компьютерных игр  Уметь: применять знания мировой художественной и материальной культуры в разработке среды, архитектуры и персонажей компьютерных игр, создавать единую композицию в тональном, цветовом и стилистическом решении проекта для конкретной задачи  Владеть: аналитическим и образным мышлением, опытом создания дизайн-проекта компьютерной игры с разработкой всех составляющих и художественным контентом, владеть принципами создания гармоничной цветовой композиции		

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПСК-108	Способностью наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики	Второй
<b>Планируемые результаты обучения</b> Знать: специфику рисования растровой и векторной графики, теоретические и практические основы создания объемной, плоскостной и декоративной композиции для создания локаций игрового контента  Уметь: наблюдать, анализировать и обобщать явления и специфику окружающего мира с художественной точки зрения, для выбора наиболее выразительных решений при создании творческих работ, оригинальных цветовых и графических композиции различной степени сложности, а также анимационных движений для простых и сложных, одушевленных и неодушевленных объектов  Владеть: навыками анализа, наблюдения и обобщения явлений окружающей среды, опытом применения пластических и ритмических приемов для создания анимации объектов и персонажей, навыками создания анимации в различных стилях и техниках на основе собственных впечатлений и наблюдений.		

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

- Пластическая анатомия
- Пропедевтика
- Технический рисунок
- Дизайн интерфейса в игровой графике

**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 Исследование и предпродакшен.</b>			
<b>Тема 1. Работа с референсами.</b> Изучение аналогов, сбор материала по теме семестра, референсы, создание мутборда.	14		
<b>Тема 2. Эскизирование и разработка проекта.</b> Определение и Формирование общей стилистики проекта	16		
<b>Текущий контроль 1 - Просмотр</b>	2		
<b>Учебный модуль 2.Дизайн интерфейса компьютерных игр.</b>			
<b>Тема 3. Эскизирование общей структуры оконного интерфейса.</b> Интерфейс оболочки игры, окна настройки звука, изображения, комната героя, и т.д.	16		
<b>Тема 4. Внутриигровое меню.</b> Внутриигровое меню и набор окон к нему относящийся.	16		
<b>Текущий контроль 2 - Просмотр</b>	2		
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине – Зачет</b>	6		
<b>Учебный модуль 3. Пиктограммы, иконографика и шрифт в компьютерных играх.</b>			
<b>Тема 5. Визуализация пиктограмм и символов в интерфейсе компьютерных игр.</b> Скetchи пиктограмм. Прототипирование - опора на известные и во многих случаях закрепленные в сознании пользователей рекламы. Функциональные пиктограммы	16		
<b>Тема 6. Иконографика и шрифты графических интерфейсов.</b> Художественная проработка иконок: персонажи, скилы, гербы, сеты, инвентарь, расходники. Шрифт графических интерфейсов. Страницы интерфейса с блоками основного текста и с заголовками. Логотип игры в разных форматах.	16		
<b>Текущий контроль 3 - Просмотр</b>	2		
<b>Учебный модуль 4. Скetchинг сцен, локаций, архитектуры.</b>			
<b>Тема 7. Работа с референсами. - Скetchи линейки силуэтов зданий и окружения</b> Монохромные и цветные скetchи. Эскизы в цвете объектов, зданий, деталей окружения. Создание линейки детализированных объектов в цвете для локаций. Создание вариантов цветового решения локаций. Поиски и решение характерных особенностей, определение пропорциональных размеров объектов, а также необходимой степени детализации для стилистического решения дизайна игрового проекта.	14		
<b>Тема 8. Пайплайн.</b> Процесс производства компьютерной графики. Процесс создания локаций для гейм индустрии. Художественная проработка локаций (Matte Paint). Отрисовка в графическом редакторе, детализровка. Создание фотореалистичных сцен.	16		
<b>Текущий контроль 4 - Просмотр</b>	2		
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине – Зачет</b>	6		
<b>Учебный модуль 5. Дизайн техники, вооружения</b>			
<b>Тема 9. Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и</b>	14		

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
<b>изучение их</b>			
<b>Тема 10. Художественная проработка в графическом редакторе, детализовка.</b> Создание законченного изображения техники и оружия.	16		
<b>Текущий контроль 5 - Просмотр</b>	2		
<b>Учебный модуль 6. Дизайн существ и животных.</b>			
<b>Тема 11. Работа с референсами - скетчи, фотографии</b>	16		
<b>Тема 12. Пайплайн создания существ: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии.</b> Художественная проработка и детализовка. Создание законченного игрового образа.	16		
<b>Текущий контроль 6 - Просмотр</b>	2		
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине –зачет</b>	6		
<b>Учебный модуль 7.Дизайн персонажа.</b>			
<b>Тема 13. Создание мудборда-«компиляции» из референсов</b>	7		
<b>Тема14. Формирование линейки развития персонажей, линейки армии в нескольких стилях.</b> Создание презентации портфолио за два учебных семестра.	7		
<b>Тема 15. Художественная проработка и детализовка.</b> Создание законченного игрового образа в большом разрешении с необходимым качеством детализовки	10		
<b>Тема 16. Создание сцены с персонажем.</b> Связь со средой, цветовое решение, художественное решение различных эффектов.	10		
<b>Текущий контроль 7 - Просмотр</b>	2		
<b>Учебный модуль 8 Промо арт.</b>			
<b>Тема 17. Создание промо арта (плакат, тематические арт-изображения, дизайн финального продукта).</b>	14		
<b>Тема 18. Формирование итогового портфолио.</b> Составление резюме.	14		
<b>Текущий контроль 8 - Просмотр</b>	2		
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине – Зачет с оценкой</b>	6		
<b>ВСЕГО:</b>	<b>288</b>		

### 3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

#### 3.1. Лекции

*не предусмотрено*

#### 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	Создание мутборда из аналогов компьютерных игр	3	12				
2	Выполнение эскизов к разработке будущей игры, с определением стиля и направления	3	12				
3	Эскизирование интерфейса будущей компьютерной игры	3	12				
4	Создание внутриигрового меню	3	15				

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)
5	Создание эскизов пиктограмм	4	12				
6	Создание логотипа игры, шрифтовых блоков в окнах меню и художественная проработка иконок	4	12				
7	Выполнение анализа работы с референсами. - Выполнение анализа скетча линейки силуэтов зданий и окружения <i>семинар</i>	4	12				
8	Выполнение отрисовки в графическом редакторе <i>практическая работа</i>	4	15				
9	Выполнение подбора аналогов и образцов <i>практическая работа</i>	5	8				
10	Выполнение художественной проработки эскиза в графическом редакторе <i>практическая работа</i>	5	8				
11	Выполнение работы с референсами: - скетчи, фотографии <i>практическая работа</i>	5	9				
12	Разработка 2D (двухмерной) или 3D (стереоскопической) картинки для гейм индустрии. <i>практическая работа</i>	5	9				
13	Разработка мудборда-«компиляция» из референсов <i>практическая работа</i>	6	4				
14	Выполнение линейки развития персонажей, линейки армии в нескольких стилях <i>практическая работа</i>	6	4				
15	Выполнение художественной проработки и детализировки <i>практическая работа</i>	6	6				
16	Выполнение графического изображения сцены с персонажем <i>практическая работа</i>	6	6				
17	Разработка изображения промо - арта <i>практическая работа</i>	6	6				
18	Разработка итогового портфолио <i>практическая работа</i>	6	8				
<b>ВСЕГО:</b>			<b>170</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,	ПРОСМОТР	3	1				
2,	ПРОСМОТР	3	1				
3	ПРОСМОТР	4	1				
4,	ПРОСМОТР	4	1				
5,	ПРОСМОТР	5	1				
6,	ПРОСМОТР	5	1				
7,	ПРОСМОТР	6	1				
8	ПРОСМОТР	6	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	3,4,5,6	46				
Подготовка к практическим и семинарским занятиям	3,4,5,6	48				
Подготовка к зачетам	3,4,5,6	24				
Подготовка к экзаменам <sup>3</sup>						
<b>ВСЕГО:</b>		118				

#### 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	не предусмотрено			
Лабораторные занятия	не предусмотрено			
Практические занятия	На практических занятиях разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными композиционными задачами, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для создания эскизов. Овладевают навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы над индивидуальным творческим заданием	46		
<b>ВСЕГО:</b>		46		

##### 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	Аудиторная активность: посещение лекций и лабораторных занятий. Проведение опроса	20	4 балла за работу над практическими занятиями в каждом семестре (17 занятий в каждом семестре по 4 часа). Максимум 68 баллов 5 баллов за разработку предварительных эскизов по каждой из 6 тем в семестре. Максимум 30 баллов 2 балла в каждом семестре за сбор и поиск материала <b>Максимум 100 баллов.</b>
2	Подготовка и представление домашнего задания, объяснение полученных результатов	40	По 25 баллов за 1,2 просмотр 50 баллов за 3 просмотр <b>Максимум 100 баллов.</b>
3	Выполнение контрольной работы	20	Выполнение 2 - х творческих заданий. <b>Максимум 100 баллов.</b>
4	Сдача зачета	20	Представление готовых заданий
<b>Итого (%):</b>		<b>100</b>	

#### **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	3 (удовлетворительно)	
40 – 50		
17 – 39		2 (неудовлетворительно)
1 – 16		
0	Не зачтено	

## **8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **8.1. Учебная литература**

а) основная учебная литература

1.Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2016. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/76480.html>— Режим доступа: для авторизир. Пользователей

2.Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-0696-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/97584.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

3. Анимация персонажа : учебное наглядное пособие / составители Н. А. Саблина. — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2018. — 56 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/100901.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

4. 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.

5. 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»

6. 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 учебная литература

1. Молочков В.П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 [Электронный ресурс]/ Молочков В.П.— Электрон. текстовые данные.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.— 261 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52156>. — ЭБС «IPRbooks», по паролю.

2. Хохлов, П. В. Информационные технологии в медиаиндустрии.

2. 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

3. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX : учебное пособие / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова, Е. М. Погребняк. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. — 293 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/74668.html>— Режим доступа: для авторизир. пользователей

4. 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

5. 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»

6. Каракова, Т. В. Художественная перфорация в объектах архитектуры и дизайна : учебно-методическое пособие / Т. В. Каракова, Я. И. Радулова, Ю. С. Воронцова. — Самара : Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2018. — 89 с. — ISBN 978-5-7964-2114-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/91147.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

7. 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  
ЭБС «IPRbooks»

8. 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»

9. Зиновьева, Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика : учебно-методическое пособие / Е. А. Зиновьева. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016. — 116 с. — ISBN 978-5-7996-1699-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/68251.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

## **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. Сплицкий. — 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, 2015. – 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. Статьи и уроки по Adobe After Effects, Cinema 4D, Adobe Premiere Pro, Sony Vegas и 3ds Max [Электронный ресурс]: <https://videosmile.ru/>

2. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: <http://www.iprbookshop.ru>
3. 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. Windows 10,
2. OfficeStd.

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

1. Компьютерный класс, располагающий компьютерами Apple, PC
2. Программное обеспечение
- 3.

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

*не предусмотрено*

## 9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	не предусмотрено
Лабораторные занятия	не предусмотрено
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, сбор материалов по изучаемой теме, отработка графических упражнений</p> <p><b>При подготовке к экзамену, зачету с оценкой</b> необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (теста, перечнем вопросов, пр.), проработать рекомендуемую литературу, получить консультацию у преподавателя, подготовить презентацию материалов.</p>
	<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> </ul> <p>поиск композиционных решений</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• подбор и анализ аналогов, выявление приемов, используемых для создания работы</li> </ul> <p>выполнение практических заданий</p>

## 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
ПК-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знать: основы произведений мировой и отечественной литературы, драматургии, специфику мировой материальной культуры с точки зрения создания элементов оформления компьютерных игр</li>   <li>• Уметь: применять знания мировой художественной и материальной культуры в разработке среды, архитектуры и персонажей компьютерных игр, создавать единую композицию в тональном, цветовом и стилистическом решении проекта для конкретной задачи</li>   <li>• Владеть: аналитическим и образным мышлением, опытом создания дизайн-проекта компьютерной игры с разработкой всех составляющих и художественным контентом, владеть принципами создания гармоничной цветовой композиции и использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта</li> </ul>	<p>Ответы на вопросы, разработанные в соответствии с формированием компетенций</p> <p>Практическое задание</p> <p>Практическое задание</p>	<p>19 вопросов</p> <p>Пример творческой работы</p> <p>Пример творческой работы</p>

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ПСК-108	<ul style="list-style-type: none"> <li>Знать: специфику рисования растровой и векторной графики, теоретические и практические основы создания объемной, плоскостной и декоративной композиции для создания локаций игрового контента</li> <li>Уметь: наблюдать, анализировать и обобщать явления и специфику окружающего мира с художественной точки зрения, для выбора наиболее выразительных решений при создании творческих работ, оригинальных цветовых и графических композиции различной степени сложности, а также анимационных движений для простых и сложных, одушевленных и неодушевленных объектов</li> <li>Владеть: навыками анализа, наблюдения и обобщения явлений окружающей среды, опытом применения пластических и ритмических приемов для создания анимации объектов и персонажей, навыками создания анимации в различных стилях и техниках на основе собственных впечатлений и наблюдений.</li> </ul>	<p>Ответы на вопросы, разработанные в соответствии с формированием компетенций</p>	19 вопросов
		<p>Практическое задание</p>	Пример творческой работы
		<p>Практическое задание</p>	Пример творческой работы

### 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)	Критическое и разностороннее рассмотрение вопросов темы, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источниками. Качество исполнения всех элементов задания (эскизов и итоговой творческой работы) полностью соответствует всем требованиям. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
75 – 85	4 (хорошо)	Все заданные вопросы отражены в эскизах и итоговой творческой работе в необходимой полноте и с требуемым качеством. Ошибки отсутствуют. Самостоятельная работа проведена в достаточном объеме, но ограничивается только основными рекомендованными источниками информации. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
61 – 74		Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы.

		Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
51 - 60	3 (удовлетворительно)	Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
40 – 50		Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
1 – 16		<b>Содержание работы полностью не соответствует заданию. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра</b>
0		<b>Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>
40 – 100	Зачтено	<i>Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с требованиями возможно допуская несущественные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра</b></i>
0 – 39	Не зачтено	<i>Обучающийся не выполнил (выполнил частично) практико-ориентированные задания, допустил существенные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>

**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	№ темы
1	Техники создания эскизов объектов, зданий, деталей окружения.	1
2	Способы поиска характерных особенностей и определения пропорциональных размеров объектов, а так же необходимой степени детализации для стилистического решения дизайна игрового проекта.	1
3	Процесс производства компьютерной графики.	2
4	Процесс создания локаций для гейм индустрии.	2
5	Способ работы с референсами	3
6	Способы художественной проработки в графическом редакторе.	4
7	Характеристика создания законченного изображения техники и оружия.	4
8	Особенности работы с референсами при проектировании дизайна существ и животных.	5
9	Цепочка процессов преобразования эскизов в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии.	6
10	Характеристика законченного игрового образа.	6
11	Принципы создания мудборда – «компиляции» из референсов	7
12	Стили визуального представления линейки армий	8
13	Принципы подбора материала для создания презентации портфолио за два учебных семестра.	8
14	Принципы детализировки итогового образа	9
15	Принципы связи персонажа со средой	10
16	Правила подбора цветового решения сцены	10
17	Характеристика промо арта	11
18	Особенности плаката в промо арте	11
19	Принципы составления резюме.	12

**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 (кейсов)	Ответ
1	<p><b>Задание 1</b> Разработать визуальный контент игры</p>	 <p>Пример выполнения задания</p>
2	<p><b>Задание</b> Разработать проект компьютерной игры с разработкой основных визуальных компонентов</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 с оценкой)**

Зачет проводится в форме просмотра творческих заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций