

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»  
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор  
по УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

## Рабочая программа дисциплины

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

Учебный план: 2025-2026 54.05.03 ИГД Графика ОО №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 Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудовой ресурс, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
10	УП	68	39,75	0,25	3	Зачет
	РПД	68	39,75	0,25	3	
Итого	УП	68	39,75	0,25	3	
	РПД	68	39,75	0,25	3	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.05.03 Графика, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013

Составитель (и):

Доцент

\_\_\_\_\_

Киргизов Юрий Виталиевич

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой графического дизайна в арт-пространстве

\_\_\_\_\_

Кузнецова Марина  
Рудольфовна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Кузнецова Марина  
Рудольфовна

Методический отдел:

\_\_\_\_\_

## 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 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.

Продemonстрировать 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)	Контакт ная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Исследование и пре-продакшн в области интерфейса компьютерной игры.	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, скинов (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	Раскрывает особенности современного проектирования дизайна интерфейса. Учитывает значение технической оснащенности в разработке стилистической и художественной составляющей графического интерфейса компьютерной игры. Использует различные художественные приемы и техники компьютерной графики, комбинирует самостоятельное авторское решение и перспективные наброски современного графического дизайна, создает удобный и практичный, художественный образ интерфейса пользователя. Разрабатывает проект интерфейса в игровой графике используя современные методы и технологии компьютерной 2D и 3D графики.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированные задания

###### 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>
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>

**6.1.2 Дополнительная учебная литература**

Баканов, А. С., Обознов, А. А.	Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход	Москва: Издательство «Институт психологии РАН»	2019	<a href="https://www.iprbookshop.ru/88367.html">https://www.iprbookshop.ru/88367.html</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