

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: 2026-2027 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<br>(курс для ЗАО) |     | Контактная<br>Практ.<br>занятия | Сам.<br>работа | Контроль,<br>час. | Трудовой<br>ресурс,<br>ЗЕТ | Форма<br>промежуточной<br>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 взаимосвязимость 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

## 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 синтезирования 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<br>(курс для ЗАО) | Контакт<br>ная<br>работа | СР<br>(часы) | Инновац.<br>формы<br>занятий | Форма<br>текущего<br>контроля |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------|------------------------------|-------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                      |                           | Пр.<br>(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.<br>Учитывает значение технической оснащенности в разработке стилистической и художественной составляющей графического интерфейса компьютерной игры.<br>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.<br>Разрабатывает проект интерфейса в игровой графике используя современные методы и технологии компьютерной 2D и 3D графики. | Вопросы для устного собеседования<br>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          | Художественная проработка и детализация. Какие графические программы используются в проектировании игровой графики? |
| 2          | Главное меню и меню подразделов. GUI- (графический интерфейс пользователя) Система навигации.                       |
| 3          | Выравнивание визуальных элементов. Сетка.                                                                           |
| 4          | Создание логотипа игры. Особенности и специфика.                                                                    |
| 5          | Иерархия текстов в интерфейсе. С помощью чего она осуществляется?                                                   |
| 6          | Процесс создания иконки. Удобочитаемость.                                                                           |
| 7          | Что такое прототипирование, и каково его применение?                                                                |
| 8          | Особенности визуализации пиктограмм и символов.                                                                     |

|    |                                                                                                                                    |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 9  | Язык символов. Визуальная метафора. Пиктограмма.                                                                                   |
| 10 | Особенности и отличие дизайна интерфейса компьютерных игр от неигровых (интерфейсы программ и приложений, веб-сайтов).             |
| 11 | Современные требования при создании интерфейса пользователя компьютерных игр.                                                      |
| 12 | Основные принципы проектирования пользовательского интерфейса.                                                                     |
| 13 | Какие исследования проводятся на стадии предварительного функционального анализа игрового проекта?                                 |
| 14 | Виды, жанры компьютерных игр. Конструктивные, художественные, стилистические особенности и различия проектирования их интерфейсов. |
| 15 | Цели и задачи графического пользовательского интерфейса.                                                                           |
| 16 | Определение интерфейса компьютерной игры.                                                                                          |

## 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="https://www.iprbooks.hop.ru/102614.html">https://www.iprbooks.hop.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="http://www.iprbookshop.ru/102614.html">http://www.iprbookshop.ru/102614.html</a>                                       |

| 6.1.2 Дополнительная учебная литература |                                                                             |                                                      |      |                                                                                         |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| Баканов, А. С.,<br>Обознов, А. А.       | Проектирование<br>пользовательского<br>интерфейса:<br>эргономический подход | Москва: Издательство<br>«Институт психологии<br>РАН» | 2019 | <a href="http://www.iprbookshop.ru/88367.html">http://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 |