

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 12.10.2023 16:00:49
Уникальный идентификатор документа:
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

3D-ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Дизайн среды

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2020

Автор-составитель: Банников В.С.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания	5
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	7
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	14

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины 3D-проектирование направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОК-10 Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	ОК-10.1. Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации;
	ОК-10.2. Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;
	ОК-10.3. Навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	ПК-4.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; современные проектные методы, методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов;
	ПК-4.2. Анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; составлять техническое задание к дизайн-проекту; находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксации результатов предпроектного и проектного исследования;
	ПК-4.3. Культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту; методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ОК-10	Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<i>1 Этап – знать:</i> ОК-10.1. Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации;
			<i>2 Этап – уметь:</i> ОК-10.2. Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;
			<i>3 Этап – владеть:</i> ОК-10.3. Навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
2.	ПК-4	Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<i>1 Этап – знать:</i> ПК-4.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; современные проектные методы, методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов;
			<i>2 Этап – уметь:</i> ПК-4.2. Анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; составлять техническое задание к дизайн-проекту; находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксирования результатов предпроектного и проектного исследования;
			<i>3 Этап – владеть:</i> ПК-4.3. Культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту; методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. способностью синтезировать набор возможных ре-

			шений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.
--	--	--	--

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ОК-10	Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<i>1 Этап – знать:</i> ОК-10.1. Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации; <i>2 Этап – уметь:</i> ОК-10.2. Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений; <i>3 Этап – владеть:</i> ОК-10.3. Навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.	Зачет с оценками Оценка «Отлично»: 1. Глубокое и прочное усвоение программного материала. 2. Правильная формулировка основных понятий и определений. 3. Знание основ композиции и цветоведения 4. Владение навыками скетчинга 5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике 6. Безошибочное выполнение практического задания. 7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы. 8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «Хорошо»: 1. Хорошее знание программного материала. 2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений. 3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга 4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания. 5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части. 6. Правильные ответы на
2.	ПК-4	Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать	<i>1 Этап – знать:</i> ПК-4.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные методы дизайна проектирования (аналитические, композиционные, графические); критически относиться к	4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания. 5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части. 6. Правильные ответы на

		вать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	выбору средств художественного конструирования и проектирования; возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; современные проектные методы, методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>2 Этап – уметь:</i> ПК-4.2. Анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; составлять техническое задание к дизайн-проекту; находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксации результатов предпроектного и проектного исследования; <i>3 Этап – владеть:</i> ПК-4.3. Культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-	дополнительные вопросы. Оценка «Удовлетворительно»: 1. Поверхностное усвоение программного материала. 2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений. 3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой 4. Неумение четко сформулировать выводы. 5. Грубая ошибка в практическом задании. 6. Неточные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «Неудовлетворительно»: 1. Незнание значительной части программного материала. 2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой 3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения. 4. Грубые ошибки при выполнении практического задания. 5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы. Экзамен Оценка «Отлично»: 1. Глубокое и прочное усвоение программного материала. 2. Правильная формулировка основных понятий и определений. 3. Знание основ композиции и цветоведения 4. Владение навыками скетчинга 5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике 6. Безошибочное выполнение практического задания. 7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы. 8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные
--	--	---	--	---

			проекту; методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.	вопросы. Оценка «Хорошо»: 1. Хорошее знание программного материала. 2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений. 3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга 4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания. 5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части. 6. Правильные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «Удовлетворительно»: 1. Поверхностное усвоение программного материала. 2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений. 3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой 4. Неумение четко сформулировать выводы. 5. Грубая ошибка в практическом задании. 6. Неточные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «Неудовлетворительно»: 1. Незнание значительной части программного материала. 2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой 3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения. 4. Грубые ошибки при выполнении практического задания. 5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.
--	--	--	--	---

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Практические задания

Раздел 1. Изометрические кликеры

Задание: провести аналитическую работу для проекта по разработке графики для изометрического кликера.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Выбрать сеттинг* игры из предложенных
- Проанализировать аналогичные проекты
- Собрать референсы на стиль
- Собрать референсы форм
- Собрать цветовые референсы
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

* **Сеттинг** — среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия.

Раздел 2. Игры в жанре Match-3

Задание: провести аналитическую работу для проекта по разработке казуальной графики для игры в жанре match-3

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Выбрать сеттинг игры из предложенных
- Проанализировать аналогичные проекты: стиль графики, композиция, цвет, форма, интерфейс, шрифт, освещение
- Собрать референсы с казуальной графикой аналогичных проектов
- Собрать референсы окружения, пропсов, фишек, персонажей, игровых карт и т.д.
- Собрать референсы с ui kit и интерфейсами игр матч-3
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

Раздел 3. Игры в жанре платформер.

Задание: провести аналитическую работу для проекта по разработке собственной игры с авторской графикой в жанре платформер

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, разрабатывать сюжет, выбирать графический стиль игры, определять целевую аудиторию, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, цвет, форма, интерфейс, шрифт, освещение
- Проработать целевую аудиторию (возрастные ограничения)

- Разработать собственный сюжет для игры, в соответствии с потребностями ЦА
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль игры
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов
- Собрать референсы окружения, платформ, фонов, персонажей, предметов и т.д.
- Собрать референсы с ui kit и интерфейсами игр платформер
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

Раздел 4. Игры в жанре click and point.

Задание: провести аналитическую работу для проекта по разработке собственной игры с авторской графикой в жанре click and point

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, определять целевую аудиторию и ее потребности, разрабатывать сюжет, выбирать графический стиль игры, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, цвет, форма, интерфейс, шрифт, освещение
- Проработать целевую аудиторию
- Разработать собственный сюжет для игры, в соответствии с потребностями ЦА
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль игры
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов
- Собрать референсы окружения, фонов, персонажей, предметов и т.д.
- Собрать референсы с ui kit и интерфейсами игр платформер
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

Раздел 5. Игры жанра roguelike и карточные игры

Задание: провести аналитическую работу для проекта по разработке собственной игры с авторской графикой

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, определять целевую аудиторию и ее потребности, разрабатывать сюжет, выбирать графический стиль игры, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, цвет, форма, интерфейс, шрифт, освещение
- Проработать целевую аудиторию
- Разработать собственный сюжет для игры, в соответствии с потребностями ЦА
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль игры
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов
- Собрать референсы окружения, фонов, персонажей, предметов, пропсов, карт и т.д.
- Собрать референсы с ui kit и интерфейсами игр платформер
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

Практические индивидуальные задания

Раздел 1. Изометрические кликеры

Технология работ:

1. Опираясь на собранные референсы сделать общий скетч карты с расположением объектов: различных построек, объектов живой и неживой природы, украшений и т.д.
2. Как только карта будет определена, приступаем к проработке деталей: сделать не менее 3 скетчей с поиском формы на каждый объект. Обязательно проверить силуэт через пятно.
3. Лучшие варианты скетчей построить в изометрии, используя изометрическую сетку.
4. Сделать варианты с подбором цвета для всей карты и отдельных объектов.
5. Выбрать наилучшее цветовое сочетание и довести рендер до казуальной графики.
6. Отрисовать основной фон карты, на котором будут располагаться объекты. Не делать его слишком сложным, чтобы не потерять внимание с главных объектов. Размер экрана для фона 1920x1280, но можно сделать больше, потом подрезать
7. Собрать карту из готовых объектов. Размер итогового фейкшота 1920x1280 px
8. Работа над интерфейсом: сделать примерный скетч интерфейса, кнопок, иконок, автарок, валюты. Набор панелей для интерфейса выбирается самостоятельно на основе анализа аналогов.
9. Отрисовать итоговый интерфейс и поместить его поверх готовой карты.

Раздел 2. Игры в жанре Match-3

Технология работ:

1. Сделать структуру игры: показать переходы экранов при взаимодействии с пользователем. Примерный план: экран загрузки – экран меню – диалоговый экран с персонажем – карта мира – карта локации – уровень с фишками – окно победы. Структура зависит от вашего сеттинга и идеи.
2. Опираясь на собранные референсы сделать общий скетч мировой карты с расположением объектов: различных построек, объектов живой и неживой природы, украшений и т.д.
3. Так же, опираясь на референсы, рисуем скетч локальной карты с уровнями: это может быть локация в виде фона или с повторяющимися элементами. Обязательно изобразить дорожку уровней.
4. Как только карта будет определена, приступаем к проработке деталей: сделать не менее 3 скетчей с поиском формы на каждый объект. Обязательно проверить силуэт через пятно.
5. Лучшие варианты скетчей построить в изометрии, используя изометрическую сетку.
6. Сделать варианты с подбором цвета для всей карты и отдельных объектов.
7. Выбрать наилучшее цветовое сочетание и довести рендер до казуальной графики.
8. Отрисовать основной фон карты, на котором будут располагаться объекты. Не делать его слишком сложным, чтобы не потерять внимание с главных объектов. Размер экрана для фона 1920x1280, но можно сделать больше, потом подрезать

9. Собрать карту из готовых объектов. Размер итогового фейкшота 1920x1280 px
10. Сделать скетч игрового уровня с общим фоном, фоном для фишек и интерфейсом
11. Сделать скетчи для игровых фишек, усилителей и бонусов
12. Сделать скетчи персонажей, вовлеченных в игровой сюжет
13. Работа над интерфейсом: сделать примерный скетч интерфейса, кнопок, иконок, аватарок, валюты, всплывающие окна, диалоговые окна, окна с заданиями, магазин, экран загрузки, экран меню и т.д. Набор панелей для интерфейса выбирается самостоятельно на основе анализа аналогов.
14. Сделать рендер в казуальном стиле всех фишек, фонов, персонажей, интерфейсов
15. Собрать итоговые фейкшоты игровых экранов

Раздел 3. Игры в жанре платформер.

Технология работ:

1. Сделать структуру игры: показать переходы экранов при взаимодействии с пользователем.
2. Сделать схему игрового уровня: расположение платформ, препятствий.
3. Опираясь на собранные референсы сделать скетч фона с элементами платформ и препятствий.
4. Разделить все платформы и элементы окружения на отдельные спрайты, отрисовать более точно в выбранном стиле
5. Работа с фоном – плановость. Как минимум должен быть разработан статичный бесшовный задний и передний фон.
6. Подборка общей цветовой гаммы для проекта
7. Скетчинг главного героя, врагов и других персонажей. Поиск уникальной формы и образа.
8. Цветовое решение персонажей и приведение их к общему стилю игры.
9. Работа с эмоциями и движением персонажа. Сделать анимацию движения главного героя в игре.
10. Работа над интерфейсом: нарисовать интерфейс, кнопки, иконки, аватар, валюту и т.д. Набор панелей для интерфейса выбирается самостоятельно на основе анализа аналогов.
11. Собрать итоговые фейкшоты игровых экранов
12. Работа с элементами продвижения: разработать логотип для игры
13. Разработка рекламных баннеров для продвижения игры. Формат под соцсети: вк, одноклассники

Раздел 4. Игры в жанре click and point.

Технология работ:

1. Сделать структуру игры: показать переходы экранов при взаимодействии с пользователем.
2. Работа с фоном – платформа или локация.
3. Наполнение уровня элементами для взаимодействия и атмосферы
4. Подборка общей цветовой гаммы для проекта

5. Скетчинг главного героя, врагов и других персонажей. Поиск уникальной формы и образа.
6. Цветовое решение персонажей и приведение их к общему стилю игры.
7. Работа над интерфейсом: нарисовать интерфейс, кнопки, иконки и т.д. Набор панелей для интерфейса выбирается самостоятельно на основе анализа аналогов.
8. Собрать итоговые фейкшоты игровых экранов
9. Работа с элементами продвижения: разработать логотип для игры
10. Разработка рекламных баннеров для продвижения игры. Формат под соцсети: вк, одноклассники

Раздел 5. Игры жанра roguelike и карточные игры

Технология работ:

1. Сделать структуру игры: показать переходы экранов при взаимодействии с пользователем.
2. Работа с фоном: композиция, атмосфера, элементы
3. Наполнение уровня пропсами – элементы окружения.
4. Скетчинг главного героя, врагов и других персонажей. Поиск уникальной формы и образа.
5. Разработка игровых карт (если карточная игра).
6. Работа над интерфейсом: нарисовать интерфейс, кнопки, иконки и т.д. Набор панелей для интерфейса выбирается самостоятельно на основе анализа аналогов.
7. Собрать итоговые фейкшоты игровых экранов
8. Работа с элементами продвижения: разработать логотип для игры
9. Разработка рекламных баннеров для продвижения игры. Формат под соцсети: вк, одноклассники

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ЗАЧЕТА С ОЦЕНКОЙ

Зачет по данной дисциплине проходит в виде публичной защиты с презентацией семестрового проекта.

Раздел 1. Изометрические кликеры

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Необходимо собрать все скетчи и готовые изображения игровых элементов и скомпоновать их в кейс.
2. Подачу можно разделить на блоки: объекты для фона, игровые объекты - постройки, интерфейс
3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранный сеттинг, показать рефборды, скетчи с картой, поиски форм для объектов, итоговый рендер, интерфейс – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Раздел 2. Игры в жанре Match-3

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Необходимо собрать все скетчи, наброски по фонам, персонажам, пропсам и другим элементам и сделать интересное оформление для подачи проекта.

2. Подачу можно разделить на блоки: игровые элементы, фоны для уровней, фишки, персонажи, ui kit, фейкшоты с игрой.

3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранный сеттинг, показать рефборды, скетчи с картой, поиски форм для объектов, итоговый рендер, интерфейс – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Раздел 3. Игры в жанре платформер.

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Оформить подачу проекта с авторской графикой.

2. Подачу можно разделить на блоки: персонажи, окружение, пропсы, ui kit, реклама и продвижение.

3. Разработать ролик для продвижения игры.

4. Разработать ролик с демонстрацией игрового процесса.

5. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить сюжет игры, обосновать выбранную тему и стилистическое решение, показать рефборды, скетчи с картой, поиски форм для объектов, итоговый рендер, интерфейс – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Раздел 4. Игры в жанре click and point.

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Оформить подачу проекта с авторской графикой.

2. Подачу можно разделить на блоки: персонажи, окружение, пропсы, ui kit, реклама и продвижение.

3. Разработать ролик для продвижения игры.

4. Разработать ролик с демонстрацией игрового процесса.

5. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить сюжет игры, обосновать выбранную тему и стилистическое решение, показать рефборды, скетчи с картой, поиски форм для объектов, итоговый рендер, интерфейс – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ЭКЗАМЕНА

Экзамен по данной дисциплине проходит в виде публичной защиты с презентацией семестрового проекта.

Раздел 5. Игры жанра roguelike и карточные игры

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Оформить подачу проекта с авторской графикой.

2. Подачу можно разделить на блоки: персонажи, окружение, пропсы, ui kit, реклама и продвижение.

3. Разработать ролик для продвижения игры.

4. Разработать ролик с демонстрацией игрового процесса.

5. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить сюжет игры, обосновать выбранную тему и стилистическое решение, показать рефборды, скетчи

с картой, поиски форм для объектов, итоговый рендер, интерфейс – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

6. Подготовить отдельно подачу для печати на 2-х планшетах размером 100х70 см каждый. Подача должна быть в едином стиле с кейсом и презентацией.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Критерии оценивания практических заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	тема проекта раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема проекта раскрыта полностью, отсутствует презентация;
«удовлетворительно»	тема проекта раскрыта не полностью, отсутствует презентация;
«неудовлетворительно»	задание не выполнено.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Критерии оценивания индивидуальных практических заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	все задания выполнены в полном объеме и правильно;
«хорошо»	все задания выполнены в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задания выполнены не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задания не выполнены

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Экзамен по дисциплине «3D-Проектирование»

Критерии оценивания знаний на экзамене

Оценка «ОТЛИЧНО»:

1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.
2. Правильная формулировка основных понятий и определений.
3. Знание основ композиции и цветоведения
4. Владение навыками скетчинга
5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике
6. Безошибочное выполнение практического задания.
7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы.
8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «ХОРОШО»:

1. Хорошее знание программного материала.
2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений.
3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга

4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.
5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части.

6. Правильные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Поверхностное усвоение программного материала.
2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений.
3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой
4. Неумение четко сформулировать выводы.
5. Грубая ошибка в практическом задании.
6. Неточные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Незнание значительной части программного материала.
2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой
3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
4. Грубые ошибки при выполнении практического задания.
5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.

Критерия оценивания на зачете с оценкой

Оценка «ОТЛИЧНО»:

9. Глубокое и прочное усвоение программного материала.
10. Правильная формулировка основных понятий и определений.
11. Знание основ композиции и цветоведения
12. Владение навыками скетчинга
13. Умение рендерить объекты в указанной стилистике
14. Безошибочное выполнение практического задания.
15. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы.
16. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «ХОРОШО»:

7. Хорошее знание программного материала.
8. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений.
9. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга
10. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.
11. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части.
12. Правильные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

7. Поверхностное усвоение программного материала.
8. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений.
9. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой
10. Неумение четко сформулировать выводы.
11. Грубая ошибка в практическом задании.
12. Неточные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

6. Незнание значительной части программного материала.
7. Неспособность работать с цветом, композицией и формой
8. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
9. Грубые ошибки при выполнении практического задания.
10. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.