

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

УТВЕРЖДАЮ

## Ректор



М.В. УсЫНИН

«29» мая 2023 г.

## 3D-ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль): Графический дизайн  
Квалификация выпускника: Бакалавр  
Год набора - 2020

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Челябинск 2023

## 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 .....                                                                                                              | 9  |
| 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 ..... | 12 |
| 4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы .....              | 18 |

# 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании | ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения; |
|                                                                                                                           | ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;     |
|                                                                                                                           | ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.                                                                                 |
| ПК-2 Способность обосновать свои предложения при разработке                                                               | ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей;                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>                                                              | <p>основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями;<br/>критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования;<br/>законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе;<br/>различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                                                                                                                                                                    | <p>ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию;<br/>презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы;<br/>производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе;<br/>выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник;<br/>оформлять проектные материалы средствами языка дизайна;<br/>формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формо-творческой деятельности;<br/>использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;</p> |
|                                                                                                                                                                    | <p>ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности;<br/>навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <p>ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды</p> | <p>ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности;<br/>принципы и закономерности формообразования;</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|                                                                                                                                                                    | <p>ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач;</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                                    | <p>ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p>ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые</p>                                                                                                | <p>ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; со-</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| при реализации дизайн-проекта на практике | временные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;                                                                                                                    |
|                                           | ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;                                                                                                      |
|                                           | ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях. |

| № п/п | Код компетенции | Наименование компетенции                                                                                            | Этапы формирования компетенций                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.    | ОПК-4           | Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании | <p><i>1 Этап - Знать:</i><br/>ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i><br/>ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i><br/>ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и технически-</p> |

|    |      |                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |      |                                                                                                                                                       | ми средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 2. | ПК-2 | Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи | <p><i>1 Этап - Знать:</i><br/> ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей;<br/> основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями;<br/> критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования;<br/> законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе;<br/> различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i><br/> ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию;<br/> презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы;<br/> производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе;<br/> выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник;<br/> оформлять проектные материалы средствами языка дизайна;<br/> формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формо-творческой деятельности;<br/> использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i><br/> ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности;<br/> навыками обоснования проектной идеи,</p> |

|    |      |                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |      |                                                                                                                                                        | основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 3. | ПК-5 | Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды | <p><i>1 Этап - Знать:</i><br/>ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i><br/>ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i><br/>ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).</p> |
| 4. | ПК-6 | Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике                                                      | <p><i>1 Этап - Знать:</i><br/>ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i><br/>ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i><br/>ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.</p>                                       |

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

| № п/п | Код компетенции | Наименование компетенции                                                                                            | Этапы формирования компетенций                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.    | ОПК-4           | Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании | <p><i>1 Этап - Знать:</i><br/> ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;</p> |
|       |                 |                                                                                                                     | <p><i>2 Этап - Уметь:</i><br/> ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;</p>     |
|       |                 |                                                                                                                     | <p><i>3 Этап - Владеть:</i><br/> ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|    |      |                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |      |                                                                                                                                                         | <p>шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 2. | ПК-2 | Способность обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи | <p><i>1 Этап - Знать:</i><br/>           ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей;<br/>           основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями;<br/>           критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования;<br/>           законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе;<br/>           различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i><br/>           ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию;<br/>           презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы;<br/>           производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе;<br/>           выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник;<br/>           оформлять проектные материалы средствами языка дизайна;<br/>           формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности;<br/>           использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i><br/>           ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности;<br/>           навыками обоснования проектной идеи,</p> |

|    |      |                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |      |                                                                                                                                                        | основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 3. | ПК-5 | Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды | <p><i>1 Этап - Знать:</i><br/>ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i><br/>ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i><br/>ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).</p> |
| 4. | ПК-6 | Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике                                                      | <p><i>1 Этап - Знать:</i><br/>ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i><br/>ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i><br/>ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.</p>                                       |

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

## 2 ЭТАП – УМЕТЬ

### 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 100x70 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                | <b>Правильность (ошибочность) выполнения задания</b>         |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------|
| «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                | <b>Правильность (ошибочность) выполнения задания</b>          |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------|
| «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»:

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.