

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 16.10.2023 15:33:06
Уникальный идентификатор документа:
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
3D-ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

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

Рабочая программа дисциплины 3D-проектирование разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 12 августа 2020 г. № 954).

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи, кандидат культурологии, доцент



Ю.В. Одношовина

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля) | 4 |
| 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы | 4 |
| 3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы..... | 6 |
| 4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся | 6 |
| 5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий | 6 |
| 6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) | 18 |
| 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) | 18 |
| 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) | 18 |
| 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) | 19 |
| 10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем..... | 20 |
| 11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) | 20 |

1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1. Наименование дисциплины

3D-проектирование

1.2. Цель дисциплины

Овладение студентами навыками работы с пайплайнами в игровой индустрии, разработкой игровых объектов, изучение стилистических особенностей игровой графики.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- понимать отличие в различных игровых жанрах
- анализировать предпочтения целевой аудитории
- проводить сравнительный анализ аналогов и предлагать наилучшее решение для проекта
- работать с профессиональными компьютерными программами индустрии
- разрабатывать художественно-техническое решение проекта
- различать визуальные стилистические решения в играх
- уметь работать с пайплайнами и референсами
- разрабатывать скетчи будущих игровых пропсов
- делать финальный рендер игровых объектов
- делать финальную подачу проекта

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ 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 интерфейсов; |

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

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды). |
| ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике | 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; |
| | 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. |

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «3D-проектирование» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Графический дизайн.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 20 зачетных единиц, 720 академических часов. Дисциплина изучается на 2, 3, 4 курсах, в 4, 5, 6, 7, 8 семестрах

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

| Вид учебных занятий | Всего | Разделение по семестрам | | | | |
|------------------------------------------|--------------------------|-------------------------|-------------|-----------|-------------|------------|
| | | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ | 20 | 3 | 4 | 2 | 6 | 5 |
| Общая трудоемкость, час. | 720 | 108 | 144 | 72 | 216 | 180 |
| Аудиторные занятия, час. | 420 | 76 | 68 | 60 | 128 | 88 |
| Лекции, час. | 134 | 30 | 18 | 16 | 40 | 30 |
| Практические и семинарские занятия, час. | 286 | 46 | 50 | 44 | 88 | 58 |
| Самостоятельная работа | 273 | 32 | 76 | 12 | 88 | 65 |
| Курсовой проект (работа) | - | - | - | - | - | - |
| Контроль | 27 | - | - | - | - | 27 |
| Вид итогового контроля (зачет, экзамен) | Экзамен, зачет с оценкой | - | Зачет с оц. | - | Зачет с оц. | экзамен |

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

5.1. Содержание дисциплины

4 семестр

Раздел 1. Изометрические кликеры

Тема 1. Изометрические кликеры. Что такое кликер, их разнообразие и отличие. Стилистические особенности. Кликеры Farming и Battle.

Тема 2. Виды графики в кликерных играх. Основные виды графики в современных мобильных играх. Стилизация и стилистические приемы. Схема расстановки объектов.

Тема 3. Изометрические кликеры. Понятие изометрической перспективы. Виды изометрии. Основы работы с изометрическими сетками. Разбивка на элементы. Окружение. Развитие игровых элементов.

Тема 4. Интерфейсы кликеров. Игровой интерфейс. Детали интерфейса. Элементы интерфейса. Стилистика интерфейса.

Тема 5. Презентация проекта. Сайты для размещения портфолио. Верстка кейса для портфолио.

5 семестр

Раздел 2. Игры в жанре Match-3

Тема 1. Игры в жанре матч-3. Игровые механики Match-3. Контент для игр. Стилистическое решение для жанра. Понятие сеттинга игры.

Тема 2. Структура мобильных игр. Построение структуры игры. Логика взаимодействия пользователя с игрой.

Тема 3. Элементы игр матч-3. Игровой экран. Фишки, бонусы и усилители. Игровой интерфейс. Стартовый экран. Игровая карта. UI-kit для игровых интерфейсов.

Тема 4. Продвижение игр. Игровые логотипы и особенности их создания. Иконка игры для магазина и отображения на экранах гаджетов. Рекламные посты для продвижения в соцсетях. Рекламные ролики для соцсетей.

Тема 5. Разработка игры в жанре матч-3. Выбор игрового сеттинга и визуального стиля. Разработка структуры игры. Работа над окружением, персонажами и другими элементами. Дизайн интерфейсов. Продвижение и реклама игры.

Тема 6. Передача проекта в разработку. Подготовка макетов к передаче в разработку. Создание атласов. Сохранение файлов по требованиям разработчиков.

Тема 7. Подача проекта в портфолио. Персонализация подачи. Основные блоки кейса.

6 семестр

Раздел 3. Игры в жанре платформер

Тема 1. Игры в жанре платформер. Что такое платформер. Основные мета игр данного жанра. Основные элементы визуала игры. Возрастной рейтинг.

Тема 2. Игровые спрайты. Элементы платформ и препятствия. Принципы их создания.

Тема 3. Игровое окружение. Композиция. Цветовая палитра. Освещение. Глубина. Сборка элементов в единый фон.

Тема 4. Элементы взаимодействия. Игровые элементы. Цветовое кодирование. Цветовые ассоциации. Стандартные цветовые коды в играх.

Тема 5. Разработка главного героя. Концепт персонажа. Работа с силуэтом. Психология восприятия формы. Масштаб. Тон.

Тема 6. Интерфейс платформеров. Принципы разработки игрового интерфейса. GUI kit

Тема 7. Продвижение игр. Разработка игрового логотипа и иконки. Рекламные ролики для продвижения в соцсетях.

Тема 8. Подача проекта в портфолио. Персонализация подачи. Основные блоки кейса.

7 семестр

Раздел 4. Игры в жанре click and point

Тема 1. Игры в жанре click and point. Что такое click-and-point. История жанра, первые текстовые игры. Первые визуализированные игры. Период бурного развития жанра и новые стили.

Тема 2. Дизайн игр click and point. Классификация с точки зрения визуального решения. Пиксельные квесты. Изометрические квесты. 2D- квесты: платформенный и локальные.

Тема 3. Разработка концепции игры. Поиск интересного сюжета для истории. Разработка структуры игры. Раскадровка сюжета на уровни.

Тема 4. Основы дизайна персонажа. Концепт персонажа. Работа с силуэтом. Психология восприятия формы. Масштаб. Тон.

Тема 5. Игровое окружение. Композиция. Цветовая палитра. Освящение. Глубина. Сборка элементов в единый фон.

Тема 6. Интерфейс click and point. Принципы разработки игрового интерфейса. GUI kit

Тема 7. Продвижение игр. Разработка игрового логотипа и иконки. Рекламные ролики для продвижения в соцсетях.

Тема 8. Подача проекта в портфолио. Персонализация подачи. Основные блоки кейса.

8 семестр

Раздел 5. Игры жанра roguelike и карточные игры

Тема 1. Игры жанра roguelike. Основные законы и принципы жанра. Игровые объекты. Локации и персонажи. Виды стилизации игр.

Тема 2. Карточные игры. Основные законы и принципы жанра. Игровые объекты. Локации и персонажи. Виды стилизации игр.

Тема 3. Концепт игры. Разработка концепта игры. Работа с референсами. Визуализация проекта.

Тема 4. Интерфейс. Принципы разработки игрового интерфейса. GUI kit

Тема 5. Продвижение. Разработка игрового логотипа и иконки. Рекламные ролики для продвижения в соцсетях. Статичные рекламные баннера.

Тема 6. Подача проекта в портфолио. Персонализация подачи. Основные блоки кейса.

5.2. Тематический план

| Номера и наименование разделов и тем | Количество часов | | | | | |
|-----------------------------------------|-----------------------|---------------------------|-----------------------|--------|-------------------------|----------|
| | Общая трудоёмкость | из них | | | | |
| | | Самостоятельная работа | Аудиторные занятия | из них | | Контроль |
| | | | | Лекции | Практические занятия | |
| 4 семестр | | | | | | |
| Раздел 1. Изометрические кликеры | | | | | | |
| Тема 1. Изометрические кликеры. | 8 | - | 8 | 8 | - | |
| Тема 2. Виды графики в кликерных играх. | 16 | - | 16 | 8 | 8 | |
| Тема 3. Виды изометрии. | 42 | 16 | 26 | 6 | 20 | |
| Тема 4. Интерфейсы кликеров. | 26 | 10 | 16 | 4 | 12 | |
| Тема 5. Презентация проекта. | 16 | 6 | 10 | 4 | 6 | |

| | | | | | | |
|--------------------------------------------------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|
| Всего за семестр | 108 | 32 | 72 | 30 | 46 | |
| 5 семестр | | | | | | |
| Раздел 2. Игры в жанре Match-3 | | | | | | |
| Тема 1. Игры в жанре матч-3. | 4 | - | 4 | 4 | - | |
| Тема 2. Структура мобильных игр. | 4 | - | 4 | 4 | - | |
| Тема 3. Элементы игр матч-3. | 2 | - | 2 | 2 | - | |
| Тема 4. Продвижение игр. | 2 | - | 2 | 2 | - | |
| Тема 5. Разработка игры в жанре матч-3. | 60 | 26 | 34 | 2 | 32 | |
| Тема 6. Передача проекта в разработку. | 40 | 26 | 14 | 2 | 12 | |
| Тема 7. Подача проекта в портфолио. | 32 | 24 | 8 | 2 | 6 | |
| Всего за семестр | 144 | 76 | 68 | 18 | 50 | |
| 6 семестр | | | | | | |
| Раздел 3. Игры в жанре платформер. | | | | | | |
| Тема 1. Игры в жанре платформер. | 2 | - | 2 | 2 | - | |
| Тема 2. Игровые спрайты. | 6 | - | 6 | 2 | 4 | |
| Тема 3. Игровое окружение. | 8 | - | 8 | 2 | 6 | |
| Тема 4. Элементы взаимодействия. | 6 | - | 6 | 2 | 4 | |
| Тема 5. Разработка главного героя. | 14 | 4 | 10 | 2 | 8 | |
| Тема 6. Интерфейс платформеров. | 14 | 4 | 10 | 2 | 8 | |
| Тема 7. Продвижение игр. | 12 | - | 12 | 4 | 8 | |
| Тема 8. Подача проекта в портфолио. | 10 | 4 | 6 | - | 6 | |
| Всего за семестр | 72 | 12 | 60 | 16 | 44 | |
| 7 семестр | | | | | | |
| Раздел 4. Игры в жанре click and point. | | | | | | |
| Тема 1. Игры в жанре click and point. | 4 | - | 4 | 4 | - | |
| Тема 2. Дизайн игр click and point. | 6 | - | 6 | 6 | - | |
| Тема 3. Разработка концепции игры. | 22 | - | 22 | 10 | 12 | |
| Тема 4. Основы дизайна персонажа. | 24 | - | 24 | 6 | 18 | |
| Тема 5. Игровое окружение. | 22 | - | 22 | 4 | 18 | |
| Тема 6. Интерфейс click and point. | 42 | 30 | 12 | 4 | 8 | |
| Тема 7. Продвижение игр. | 52 | 30 | 22 | 6 | 16 | |
| Тема 8. Подача проекта в портфолио. | 44 | 28 | 16 | - | 16 | |
| Всего за семестр | 216 | 88 | 128 | 40 | 88 | |
| 8 семестр | | | | | | |
| Раздел 5. Игры жанра roguelike и карточные игры | | | | | | |
| Тема 1. Игры жанра roguelike | 6 | - | 6 | 6 | - | |
| Тема 2. Карточные игры. | 6 | - | 6 | 6 | - | |
| Тема 3. Концепт игры. | 36 | 10 | 26 | 6 | 20 | |
| Тема 4. Интерфейс. | 34 | 10 | 24 | 4 | 20 | |
| Тема 5. Продвижение. | 21 | 5 | 16 | 4 | 12 | |
| Тема 6. Подача проекта в портфолио. | 14 | 4 | 10 | 4 | 6 | |
| Контроль | 27 | - | - | - | - | 27 |
| Всего за семестр | 180 | 65 | 88 | 30 | 58 | |
| Всего по дисциплине | 720 | 273 | 420 | 134 | 286 | |
| Всего зачетных единиц | 20 | | | | | |

5.3. Лекционные занятия

| Тема | Содержание | часы | Формируемые компетенции |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|
| 4 семестр | | | |
| Раздел 1. Изометрические кликеры | | | |
| Тема 1. Изометрические кликеры. | Что такое кликер, их разнообразие и отличие. Стилистические особенности. Кликеры Farming и Battle. | 8 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 2. Виды графики в кликерных играх. | Основные виды графики в современных мобильных играх. Стилизация и стилистические приемы. Схема расстановки объектов. | 8 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 3. Виды изометрии. | Понятие изометрической перспективы. Виды изометрии. Основы работы с изометрическими сетками. Разбивка на элементы. Окружение. Развитие игровых элементов. | 6 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 4. Интерфейсы кликеров. | Игровой интерфейс. Детали интерфейса. Элементы интерфейса. Стилистика интерфейса. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 5. Презентация проекта. | Сайты для размещения портфолио. Верстка кейса для портфолио. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| 5 семестр | | | |
| Раздел 2. Игры в жанре Match-3 | | | |
| Тема 1. Игры в жанре матч-3. | Игровые механики Match-3. Контент для игр. Стилистическое решение для жанра. Понятие сеттинга игры. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 2. Структура мобильных игр. | Построение структуры игры. Логика взаимодействия пользователя с игрой. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 3. Элементы игр матч-3. | Игровой экран. Фишки, бонусы и усилители. Игровой интерфейс. Стартовый экран. Игровая карта. UI-kit для игровых интерфейсов. | 2 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 4. Продвижение игр. | Игровые логотипы и особенности их создания. Иконка игры для магазина и отображения на экранах гаджетов. Рекламные посты для продвижения в соцсетях. Рекламные ролики для соцсетей. | 2 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 5. Разработка игр в жанре матч-3. | Выбор игрового сеттинга и визуального стиля. Разработка структуры игры. Работа над окружением, персонажами и другими элементами. Дизайн интерфейсов. | 2 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |

| | | | |
|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------|
| | Продвижение и реклама игры. | | |
| Тема 6. Передача проекта в разработку. | Подготовка макетов к передаче в разработку. Создание атласов. Сохранение файлов по требованиям разработчиков. | 2 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 7. Подача проекта в портфолио. | Персонализация подачи. Основные блоки кейса. | 2 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| 6 семестр | | | |
| Раздел 3. Игры в жанре платформер. | | | |
| Тема 1. Игры в жанре платформер. | Что такое платформер. Основные мета игр данного жанра. Основные элементы визуала игры. Возрастной рейтинг. | 2 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 2. Игровые спрайты. | Элементы платформ и препятствия. Принципы их создания. | 2 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 3. Игровое окружение. | Композиция. Цветовая палитра. Освещение. Глубина. Сборка элементов в единый фон. | 2 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 4. Элементы взаимодействия. | Игровые элементы. Цветовое кодирование. Цветовые ассоциации. Стандартные цветовые коды в играх. | 2 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 5. Разработка главного героя. | Концепт персонажа. Работа с силуэтом. Психология восприятия формы. Масштаб. Тон. | 2 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 6. Интерфейс платформеров. | Принципы разработки игрового интерфейса. GUI kit | 2 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 7. Продвижение игр. | Разработка игрового логотипа и иконки. Рекламные ролики для продвижения в соцсетях. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| 7 семестр | | | |
| Раздел 4. Игры в жанре click and point. | | | |
| Тема 1. Игры в жанре click and point. | Что такое click-and-point. История жанра, первые текстовые игры. Первые визуализированные игры. Период бурного развития жанра и новые стили. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 2. Дизайн игр click and point. | Классификация с точки зрения визуального решения. Пиксельные квесты. Изометрические квесты. 2D- квесты: платформенный и локальные. | 6 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 3. Разработка концепции игры. | Поиск интересного сюжета для истории. Разработка структуры игры. Раскадровка сюжета на уровни. | 10 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 4. Основы дизайна персонажа. | Концепт персонажа. Работа с силуэтом. Психология восприятия формы. Мас- | 6 | ОПК-4; ПК-2; ПК- |

| | | | |
|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------|
| | штаб. Тон. | | 5; ПК-6 |
| Тема 5. Игровое окружение. | Композиция. Цветовая палитра. Освещение. Глубина. Сборка элементов в единый фон. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 6. Интерфейс click and point. | Принципы разработки игрового интерфейса. GUI kit | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 7. Продвижение игр. | Разработка игрового логотипа и иконки. Рекламные ролики для продвижения в соцсетях. | 6 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| 8 семестр | | | |
| Раздел 5. Игры жанра roguelike и карточные игры | | | |
| Тема 1. Игры жанра roguelike | Основные законы и принципы жанра. Игровые объекты. Локации и персонажи. Виды стилизации игр. | 6 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 2. Карточные игры. | Основные законы и принципы жанра. Игровые объекты. Локации и персонажи. Виды стилизации игр. | 6 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 3. Концепт игры. | Разработка концепта игры. Работа с референсами. Визуализация проекта. | 6 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 4. Интерфейс. | Принципы разработки игрового интерфейса. GUI kit | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 5. Продвижение. | Разработка игрового логотипа и иконки. Рекламные ролики для продвижения в соцсетях. Статичные рекламные баннера. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |
| Тема 6. Подача проекта в портфолио. | Персонализация подачи. Основные блоки кейса. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 |

5.4. Практические занятия

| Тема | Содержание | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----------------------------------|-------------------------------------------------|
| 4 семестр | | | | |
| Раздел 1. Изометрические кликеры | | | | |
| Тема 2. Виды графики в кликерных играх. | Выбрать сеттинг игры из предложенных и собрать рефборды на стиль, формы, цвет. | 8 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 3. Виды изометрии. | Сделать варианты скетчей разных объектов кликера Построить в изометрии наилучшие варианты | 20 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 4. Интерфейсы кликеров. | Разработать дизайн интерфейса для собственного кликера | 12 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 5. Презентация проекта. | Оформить кейс с проектом в портфолио | 6 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| 5 семестр | | | | |
| Раздел 2. Игры в жанре Match-3 | | | | |
| Тема 5. Разработка игры в жанре матч-3. | Выбор сеттинга игры. Сбор референсов на стиль, форму, цвет. Разработка структуры игры – взаимодействие пользователя с продуктом. Скетчинг игровых объектов, пропсов, фишек, персонажей. Разработка игровой карты, игрового поля с фишками, экрана загрузки. | 32 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 6. Передача проекта в разработку. | Отрисовка интерфейсов игры, кнопок, иконок в соответствии со структурой. Разработка элементов продвижения: логотип, иконка, рекламные баннеры. | 12 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 7. Подача проекта в портфолио. | Оформить кейс с проектом в портфолио | 6 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| 6 семестр | | | | |
| Раздел 3. Игры в жанре платформер. | | | | |

| | | | | |
|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----------------------------------|----------------------|
| Тема 2. Игровые спрайты. | Разработка игры в жанре платформер: анализ существующих проектов, определение предпочтений ЦА, анализ стилистических решений. Разработка сюжета игры. Сбор референсов на стиль, формы, цвет. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 3. Игровое окружение. | Работа с референсами. Анализ существующих проектов. Скетчинг окружения: платформы, фон, препятствия и т.д. | 6 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 4. Элементы взаимодействия. | Скетчинг форм элементов взаимодействия: аптечки, предметы сбора, бонусов и т.д. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 5. Разработка главного героя. | Скетчинг главного героя, врагов и других необходимых персонажей. Поиск уникального силуэта, цветовое решение. Прорисовка движения героя. | 8 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 6. Интерфейс платформеров. | Разработка интерфейса для игры: шкала жизней, монет, настройки, всплывающие окна и т.д. | 8 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 7. Продвижение игр. | Разработать элементы продвижения: логотип, иконка, рекламные ролики и баннеры. | 8 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 8. Подача проекта в портфолио. | Оформить кейс с проектом в портфолио | 6 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| 7 семестр | | | | |
| Раздел 4. Игры в жанре click and point. | | | | |
| Тема 3. Разработка концепции игры. | Разработка игры в жанре click and point: анализ существующих проектов, определение предпочтений ЦА, анализ стилистических решений. Разработка сюжета игры. Сбор референсов на стиль, формы, цвет. | 12 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 4. Основы дизайна персонажа. | Скетчинг персонажей. Поиск уникальной формы, цветового решения. | 18 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |

| | | | | |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----------------------------------|----------------------|
| Тема 5. Игровое окружение. | Работа с референсами. Анализ существующих проектов. Скетчинг окружения, фонов. | 18 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 6. Интерфейс click and point. | Разработка интерфейса для игры: предметы взаимодействия, всплывающие окна, диалоги и т.д. | 8 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 7. Продвижение игр. | Разработать элементы продвижения: логотип, иконка, рекламные ролики и баннеры. | 16 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 8. Подача проекта в портфолио. | Оформить кейс с проектом в портфолио | 16 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| 8 семестр | | | | |
| Раздел 5. Игры жанра roguelike и карточные игры | | | | |
| Тема 3. Концепт игры. | Разработка игры в выбранном жанре: анализ существующих проектов, определение предпочтений ЦА, анализ стилистических решений. Разработка сюжета игры. Сбор референсов на стиль, формы, цвет. Скетчинг окружения, пропсов и персонажей. | 20 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 4. Интерфейс. | Разработка интерфейса для игры: предметы взаимодействия, всплывающие окна, диалоги и т.д. | 20 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 5. Продвижение. | Разработать элементы продвижения: логотип, иконка, рекламные ролики и баннеры. | 12 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |
| Тема 6. Подача проекта в портфолио. | Оформить кейс с проектом в портфолио | 6 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Практические задания |

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

| Тема | Виды самостоятельной работы | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 4 семестр | | | | |
| Раздел 1. Изометрические кликеры | | | | |
| Тема 3. Виды изометрии. | Рендер разработанных элементов игры | 16 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| Тема 4. Интерфейсы кликеров. | Итоговый рендер интерфейсов | 10 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| Тема 5. Презентация проекта. | Сборка кейса для портфолио со всеми этапами работы. | 6 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| 5 семестр | | | | |
| Раздел 2. Игры в жанре Match-3 | | | | |
| Тема 5. Разработка игры в жанре матч-3. | Рендер объектов для игры. | 26 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| Тема 6. Передача проекта в разработку. | Рендер интерфейсов | 26 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| Тема 7. Подача проекта в портфолио. | Сборка кейса для портфолио со всеми этапами работы. | 24 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| 6 семестр | | | | |
| Раздел 3. Игры в жанре платформер. | | | | |
| Тема 5. Разработка главного героя. | Сделать рендер героев в выбранном стиле. Подготовить кадры для анимации движения и эмоций. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК-5; ПК-6 | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| Тема 6. Интерфейс платформеров. | Сделать рендер интерфейса. Разрабо- | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК- | Проверка домашнего задания. |

| | | | | |
|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| | тать стартовый эк- ран. | | 5; ПК-6 | Просмотр работы во время практи- ческого занятия. |
| Тема 8. Подача про- екта в портфолио. | Сборка кейса для портфолио со всеми этапами работы. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК- 5; ПК-6 | Проверка домаш- него задания. Просмотр работы во время практи- ческого занятия. |
| 7 семестр | | | | |
| Раздел 4. Игры в жанре click and point. | | | | |
| Тема 6. Интерфейс click and point. | Сделать рендер ин- терфейса. Разрабо- тать стартовый эк- ран. | 30 | ОПК-4; ПК-2; ПК- 5; ПК-6 | Проверка домаш- него задания. Просмотр работы во время практи- ческого занятия. |
| Тема 7. Продвижение игр. | Сделать анимацион- ный ролик для пре- зентации игры | 30 | ОПК-4; ПК-2; ПК- 5; ПК-6 | Проверка домаш- него задания. Просмотр работы во время практи- ческого занятия. |
| Тема 8. Подача про- екта в портфолио. | Сборка кейса для портфолио со всеми этапами работы. | 28 | ОПК-4; ПК-2; ПК- 5; ПК-6 | Проверка домаш- него задания. Просмотр работы во время практи- ческого занятия. |
| 8 семестр | | | | |
| Раздел 5. Игры жанра roguelike и карточные игры | | | | |
| Тема 3. Концепт иг- ры. | Сделать рендер всех игровых элементов в выбранном стиле | 10 | ОПК-4; ПК-2; ПК- 5; ПК-6 | Проверка домаш- него задания. Просмотр работы во время практи- ческого занятия. |
| Тема 4. Интерфейс. | Сделать рендер ин- терфейса. Разрабо- тать стартовый эк- ран. | 10 | ОПК-4; ПК-2; ПК- 5; ПК-6 | Проверка домаш- него задания. Просмотр работы во время практи- ческого занятия. |
| Тема 5. Продвижение. | Сделать анимацион- ный ролик для пре- зентации игры | 5 | ОПК-4; ПК-2; ПК- 5; ПК-6 | Проверка домаш- него задания. Просмотр работы во время практи- ческого занятия. |
| Тема 6. Подача про- екта в портфолио. | Сборка кейса для портфолио со всеми этапами работы. | 4 | ОПК-4; ПК-2; ПК- 5; ПК-6 | Проверка домаш- него задания. Просмотр работы во время практи- ческого занятия. |

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине 3D-проектирование представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Печатные издания

1. Графический дизайн. Современные концепции [Текст]: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2017. - 183 с.
- 2.Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна : 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / У.Лидвелл, К.Холден, Дж.Батлер; пер. с англ. А.Мороза. - Москва: Колибри; Азбука-Аттикус, 2019. - 272с.: ил.
- 3.Мюллер-Брокманн, Йозеф Модульные системы в графическом дизайне: пособие для графических дизайнеров, типографов и оформителей выставок / Йозеф Мюллер-Брокманн; пер. с немец. Л.Якубсона. - 2-е изд. - Издательство Студии Артемия Лебедева: Москва, 2018. - 184с.: ил.
4. Одношовина, Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач : учеб.пособие / Ю.В.Одношовина. - Челябинск : ЧОУВО МИДиС, 2019. - 53с. : ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 119 с. — (Высшее образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454541> (дата обращения: 14.05.2020).
- 2.Колышкина, Т. Б. Проектирование и оценка рекламного образа : учебное пособие для вузов / Т. Б. Колышкина, Е. В. Маркова, И. В. Шустина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 262 с. — (Высшее образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/429158> (дата обращения: 14.05.2020).
- 3.Пашкова, И. В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии : учебное пособие для вузов / И. В. Пашкова. — 2-е изд. — Москва : Юрайт, 2020. — 179 с. — (Высшее образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/457011> (дата обращения: 22.05.2020).
- 4.Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под ред. А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 208 с. — (Высшее образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454519> (дата обращения: 14.05.2020).

8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

Электронные образовательные ресурсы

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru/>;
- Федеральный портал «Российское образование»: <http://edu.ru/>;
- Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам»: <http://window.edu.ru/>;
- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов: <http://school-collection.edu.ru/>;
- Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов: <http://fcior.edu.ru/>;
- Справочно-правовая система "ГАРАНТ" <http://www.i-exam.ru>
- Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Дисциплина «3D-проектирование» обладает огромным профессиональным потенциалом, изучение её основ способствует формированию общей и профессиональной культуры обучающегося, обеспечивает профессиональную подготовку, развивает его мировоззрение, формирует общекультурные компетенции, касающиеся личностных и гражданских качеств.

Предметом изучения дисциплины являются методы, правила и приемы цифрового художника, используемые в процессе работы над игровыми проектами.

Цель дисциплины - овладение студентами навыками работы с пайплайнами в игровой индустрии, разработкой игровых объектов, изучение стилистических особенностей игровой графики.

Основные задачи дисциплины – изучить историю видео игр, изучить основные особенности мобильных игр, понимать отличие в различных игровых жанрах, различать визуальные стилистические решения в играх, уметь работать с пайплайнами, референсами, разрабатывать скетчи будущих игровых пропсов, делать финальный рендер игровых объектов, делать финальную подачу проекта.

Структура дисциплины включает в себя лекционные, практические занятий и самостоятельную работу обучающихся.

Для организации самостоятельной работы разработаны методические указания в форме рабочей тетради.

Работа с тетрадью включает:

- заполнение свободных строк в теоретической части каждой темы (дать определение, назвать, написать формулу и т. д.)
- решение задач и выполнение заданий
- выполнение домашних заданий по рабочей тетради.

При подготовке к экзамену следует обратить внимание на содержание основных разделов дисциплины, определение основных понятий курса, методик расчета основных экономических показателей. Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине, может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

Виды самостоятельной работы студентов:

- Работа с конспектом лекций;
- Выполнение домашних заданий;
- Сбор информации по темам курса в периодической печати.

10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

Перечень информационных технологий:

Платформа для презентаций microsoft powerpoint;
Онлайн платформа для командной работы miro;
Текстовый и табличный редактор microsoft word;
Портал института <http://portal.midis.info>

Перечень программного обеспечения:

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)
Mozilla Firefox
Adobe Reader
Eset NOD32
Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Adobe Photoshop
ARCHICAD 24
Blender
DragonBonesPro
Krita
PureRef
ZBrush 2021 FL
Microsoft Office 2016
CorelDRAW
Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166)
Microsoft™ Office®
Google Chrome
«Балаболка»
NVDA.RU

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. «Гарант аэро»
2. КонсультантПлюс
3. Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

Сведения об электронно-библиотечной системе

| № п/п | Основные сведения об электронно-библиотечной системе | Краткая характеристика |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет | Образовательная платформа «Юрайт»: https://urait.ru |

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

| № п/п | Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий | Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности № 334 | <p>Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности № 334 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная 1 створчатая Доска для объявлений Условия для лиц с ОВЗ: Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Расширенный дверной проем Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИ-ДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |
| 2. | Библиотека. Читальный зал № 122 | <p>Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж</p> |

| | | |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | <p>Каталожный шкаф</p> <p>Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)</p> <p>Стенд информационный</p> <p>Условия для лиц с ОВЗ:</p> <p>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ</p> <p>Линза Френеля</p> <p>Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата</p> <p>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля</p> <p>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ</p> <p>Световые маяки на дверях библиотеки</p> <p>Тактильные указатели направления движения</p> <p>Тактильные указатели выхода из помещения</p> <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИ-ДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|