

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 08.05.2023 19:30:31
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

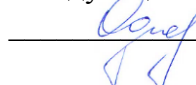
Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДЕН

на заседании кафедры

«29» мая 2023г., протокол №10

Заведующий кафедрой



Ю.В. Одношовина

**ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
ОПЦ.18 ГРАФИКА ПЕРСОНАЖЕЙ**

Специальность:

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Уровень образования обучающихся:

Основное общее образование

Вид подготовки:

Базовый

Челябинск 2023

Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств	3
1.1. Область применения	3
1.2. Планируемые результаты	4
1.3. Показатели оценки результатов обучения	8
2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний	9
2.1. Задания для текущего контроля	9
2.2. Задания для промежуточного контроля	14
3. Критерии оценивания	14

1. Паспорт фонда оценочных средств

1.1. Область применения

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся (далее – Фонд оценочных средств) предназначен для проверки результатов освоения учебной дисциплины ОПЦ.18 Графика персонажей основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования - программы подготовки специалистов среднего звена (далее - ППССЗ) по специальности 54.02.01. Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина ОПЦ. 18 Графика персонажей изучается в течении одного семестра.

Форма аттестации по семестрам

Семестр	Форма аттестации
Шестой	Зачет с оценкой (итоговый просмотр работ, защита проектов)

Фонд оценочных средств позволяет оценить достижение обучающимися **общих и профессиональных компетенций**:

Общие компетенции (ОК):

- ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
- ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
- ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.
- ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
- ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.
- ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Профессиональные компетенции (ПК):

- ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика
- ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
- ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.
- ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)

В результате изучения учебной дисциплины ОПЦ.18 Графика персонажей обучающиеся должны:

уметь:

- использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;
- выполнять стилизацию персонажей согласно их сущности, характеру, роли в игре
- анализировать движение человека в реальной жизни и переносить его на персонажей, обдуманно выделяя и видоизменяя ключевые фазы движения согласно творческому замыслу и композиционному решению игры;
- создавать правдоподобные и выразительные персонажи;
- выбирать технику графики персонажей согласно творческому замыслу;
- анализировать, опираясь на теоретическую базу, практическую деятельность в сфере графики персонажей;

- решать проектно-художественные задачи, опираясь на знания, приобретенные в процессе изучения дисциплины «Графика персонажей»;
- выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся графики персонажей;
- ориентироваться в терминах и определениях.

знать:

- принципы разработки персонажей;
- основные принципы достижения динамичности в позах персонажей;
- основные принципы разработки и правдоподобной анимации мимики;
- определения, виды и цели графики;
- особенности современного рынка графики;
- виды и специфику графики персонажей;
- базовые технологии компьютерной графики;
- особенности, достоинства и недостатки графики персонажей в индустрии компьютерных игр;
- понятие и роль художественного образа в индустрии компьютерных игр;
- особенности восприятия персонажей различными категориями потребителей.

1.2. Планируемые результаты освоения компетенций

В результате освоения программы учебной дисциплины ОПЦ. 18 Техника графики учитываются планируемые результаты освоения общих (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций:

Код компетенций	Содержание компетенции	Планируемые результаты освоения компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; - анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; - определять этапы решения задачи; - выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; - составлять план действия; - определять необходимые ресурсы; - владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; - реализовывать составленный план; - оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью). <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; - основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте - алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; - методы работы в профессиональной и смежных сферах; - структуру плана для решения задач - порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.

ОК 2.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - определять задачи для поиска информации - определять необходимые источники информации - планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию - выделять наиболее значимое в перечне информации - оценивать практическую значимость результатов поиска - оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач - использовать современное программное обеспечение - использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности - приемы структурирования информации - формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации - порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности - применять современную научную профессиональную терминологию - определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования - выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи - презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план - рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования - определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности - презентовать бизнес-идею - определять источники финансирования <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - содержание актуальной нормативно-правовой документации - современная научная и профессиональная терминология - возможные траектории профессионального развития и самообразования - основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности - правила разработки бизнес-планов - порядок выстраивания презентации - кредитные банковские продукты

ОК 4.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -организовывать работу коллектива и команды; -взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности основы проектной деятельности
ОК 5.	<p>Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p> <p>Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p>	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -особенности социального и культурного контекста; -правила оформления документов и построения устных сообщений <p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -особенности социального и культурного контекста; - правила оформления документов и построения устных сообщений
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы -участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы -строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности -кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые) -писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы - основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика) - лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности - особенности произношения - правила чтения текстов профессиональной направленности

ПК 1.1.	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -проводить предпроектный анализ; -выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; -создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; -использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; -создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; -изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; -проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; -владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом; <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; -законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); -преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); -принципы и методы эргономики
ПК 1.2.	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; -создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; -использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; -создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; -изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; -проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; -владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом; <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; -законы формообразования; -систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);

		-преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); -принципы и методы эргономики
ПК 1.3.	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	<i>уметь:</i> -использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; -осуществлять процесс дизайн-проектирования; -разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; -осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей <i>знать:</i> -систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования
ПК 2.5.	Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия	<i>уметь:</i> - выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием); - работать на производственном оборудовании <i>знать:</i> - технологии сборки эталонного образца изделия

Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22

Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса	
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОПЦ.18 Графика персонажей

Содержание учебной дисциплины	Результаты обучения (ОК, ПК, ЛР)	Вид контроля	Наименование оценочного средства/форма контроля
6 семестр			
Тема 1. Введение. Предмет и метод, задачи курса «Графика персонажей»	ОК 1-5, 9 ПК 1.1-1.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Тема 2. Графика персонажа и целевая аудитория компьютерных игр	ОК 1-5, 9 ПК 1.1-1.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных заданий.
Тема 3. Образ и идея персонажа на основе сценария игры	ОК 1-5, 9 ПК 1.1-1.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных заданий.
Тема 4. Креативные методы и технологии создания замысла персонажа	ОК 1-5, 9 ПК 1.1-1.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных творческих заданий.
Тема 5. Виды персонажей при создании компьютерных и	ОК 1-5, 9 ПК 1.1-1.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Тема 6. Основы дизайна персонажа: образ и язык форм	ОК 1-5, 9 ПК 1.1-1.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Темы 4-6	ОК 1-5, 9 ПК 1.1-1.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточный	Просмотр учебных работ, защита проектов

Система контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

В соответствии с учебным планом по учебной дисциплине ОПЦ.18 Графика персонажей предусмотрен текущий контроль во время проведения занятий и промежуточная аттестация в форме зачета с выставлением итоговой оценки за весь курс.

2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

2.1. Задания для текущего контроля

Тема 2. Графика персонажа и целевая аудитория компьютерных игр

Практическое занятие № 1.

Исследование и анализ влияние целевой аудитории на оформление персонажей компьютерных игр (детская, женская, мужская и т.д. целевые аудитории)

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Обзор целевой аудитории компьютерных игр.

Особенности графики персонажей для различных целевых групп».

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать целевую аудиторию потребителей индустрии компьютерных игр, выявить группы потребителей по половозрастному принципу, увлечениям и т.д. и дать оценку итогам анализа на примерах.

План:

1. Ознакомиться с целевой аудиторией потребителей в индустрии компьютерных игр.
2. Собрать в свободном доступе примеры.
3. Проанализировать особенности графики персонажей для различных целевых групп.
4. Дать оценку удачным и неудачным примерам.
5. Оформить презентацию, подготовить выступление.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 3. Образ и идея персонажа на основе сценария игры.

Практическое занятие № 2.

Основы исследования сценария компьютерной игры, принципы работы с готовыми сценариями игры; методы написания сценария по собственным замыслам и темам; современный сторителлинг; понятие нарратива.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Исследование и анализ успешных и неуспешных персонажей компьютерных игр».

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать рынок индустрии компьютерных игр, выявить конкурентов, проанализировать сценарии компьютерных игр, а также успешные и неуспешные образы персонажей компьютерных игр, дать оценку по итогам анализа на примерах.

План:

1. Ознакомиться с рынком в индустрии компьютерных игр.
2. Собрать в свободном доступе примеры конкурентов и примеры успешных и неуспешных сценариев игр.
3. Проанализировать особенности графики персонажей для различных целевых групп, успешные и неуспешные образы персонажей компьютерных игр.
4. Дать оценку удачным и неудачным примерам.
5. Оформить презентацию, подготовить выступление.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 4. Креативные методы и технологии создания замысла персонажа

Практическое занятие № 3.

Креативные методы и технологии, принципы создания замысла будущего персонажа; основы генерации новых идей, художественнообразных концепций в творческом коллективе: обсуждение, дискуссия, мозговой штурм.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Разработка концепт-артов на основе креативных технологий».

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать креативные методы и технологии, принципы создания замысла будущего персонажа; основы генерации новых идей, художественнообразных концепций, дать оценку по итогам анализа на примерах.

План:

1. Ознакомиться с креативными методами и технологиями, принципами создания замысла будущего персонажа в индустрии компьютерных игр.
2. Собрать в свободном доступе примеры.
3. Выбрать понравившуюся креативную технологию разработки персонажа.
4. На основе креативных технологий разработать концепт-арт для заданной игры.
5. Результаты работы оформить в презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 5. Виды персонажей при создании компьютерных игр

Практическое занятие № 4.

Виды персонажей в современных компьютерных играх. Персонажи: Протагонист, Антагонист, Противники, Нейтральные персонажи. Особенности и специфика создания. Стилистика игры и ее влияние на внешний вид героев.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Разработка концепт-артов по заданной тематике».

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать виды персонажей в современных компьютерных играх, дать оценку по итогам анализа на примерах.

На основе анализа разработать концепт-арт для персонажа по заданной тематике

План:

1. Ознакомиться с видами персонажей в современных компьютерных играх.
2. Проанализировать особенности и специфику создания персонажей.
3. Проанализировать стилистику игры и ее влияние на внешний вид героев
4. Собрать в свободном доступе примеры.
5. Выбрать понравившегося персонажа.
6. На основе анализа разработать концепт-арт персонажа для заданной тематике

игры.

7. Результаты работы оформить в презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 6.

Основы дизайна персонажа: образ и язык форм

Практическое занятие № 5.

Виды графики персонажей при создании компьютерных игр. Работа с идеями. Этапы работы над персонажем. Психология форм. Композиционные приемы, используемые при создании персонажа.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Разработка образа персонажа. Прорисовки персонажа на основе описания характера (портрет в текстовой форме)».

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать виды графики персонажей в современных компьютерных играх, дать оценку по итогам анализа на примерах.

Проанализировать композиционные приемы, используемые при создании персонажа. Проанализировать характеры персонажей .

На основе анализа разработать образ персонажа по заданной тематике

План:

1. Ознакомиться с видами графики персонажей в современных компьютерных играх.
2. Проанализировать особенности и специфику композиционных приемов при создании персонажей.
3. Проанализировать характеры персонажей. Взаимосвязь внешнего вида персонажа и окружения.
4. Собрать в свободном доступе примеры.
5. Разработать персонаж на основе описания характера (портрет в текстовой форме) для заданной тематике игры.
6. Результаты работы оформить в презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 6.**Основы дизайна персонажа: образ и язык форм****Практическое занятие № 6.**

Виды графики персонажей при создании компьютерных игр. Работа с идеями. Этапы работы над персонажем. Психология форм. Композиционные приемы, используемые при создании персонажа.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала**2. Выполнение задания на тему: «Прорисовка скетч рисунков персонажа.»****Психология форм. Поиск силуэта и формы.**

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать виды графики персонажей в современных компьютерных играх, дать оценку по итогам анализа на примерах.

Проанализировать композиционные приемы, используемые при создании персонажа. Проанализировать психологию форм.

На основе анализа разработать образ персонажа по заданной тематике

План:

1. Ознакомиться с видами графики персонажей в современных компьютерных играх.
2. Проанализировать особенности и специфику композиционных приемов при создании персонажей.
3. Проанализировать психологию формы и силуэта персонажа. Влияние внешней формы на восприятие целевой аудитории.
4. Собрать в свободном доступе примеры.
5. На основе анализа разработать силуэтную форму персонажа для заданной тематике игры.

6. Результаты работы оформить в презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**Тема 6.****Основы дизайна персонажа: образ и язык форм****Практическое занятие № 7.**

Виды графики персонажей при создании компьютерных игр. Работа с идеями. Этапы работы над персонажем. Психология форм. Композиционные приемы, используемые при создании персонажа.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала**2. Выполнение задания на тему: «Прорисовка скетч рисунков персонажа, поиск разных техник. Разработка персонажей для анимации в цвете.»**

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать виды графики персонажей в современных компьютерных играх, дать оценку по итогам анализа на примерах.

Проанализировать композиционные приемы, используемые при создании персонажа. Проанализировать психологию цвета и восприятие персонажа в цвете разными группами потребителей.

На основе анализа разработать персонаж для анимации в цвете

План:

1. Ознакомиться с видами графики персонажей в современных компьютерных играх.
2. Проанализировать особенности и специфику композиционных приемов при создании персонажей.
3. Проанализировать психологию восприятия персонажа в цвете при создании игры.
4. Собрать в свободном доступе примеры.
5. На основе анализа разработать персонаж для анимации в цвете для заданной тематике игры.
6. Результаты работы оформить в презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

2.2. Задания для промежуточного контроля.

Промежуточная аттестация проходит в форме зачета (итоговый просмотр работ, защита проектов с презентации).

3. Критерии оценивания

Критерии оценивания исследований и анализа индивидуальных заданий.

Оценка «отлично» – безошибочное выполнение задания в полном объеме, даны правильные ответы на контрольные вопросы, сделаны логически точные выводы.

Оценка «хорошо» – задание выполнено в полном объеме с незначительными замечаниями, даны правильные ответы на контрольные вопросы, не все выводы логически точны и правильны.

Оценка «удовлетворительно» – задание выполнено в полном объеме, есть грубая ошибка в практическом задании и ошибки в ответах на контрольные вопросы, не все выводы правильны.

Оценка «неудовлетворительно» – грубые ошибки при выполнении задания, ответов нет, выводов нет.

Критерии оценивания промежуточной аттестации

Оценка «отлично»

1. Предоставление студентом всех программных заданий.
2. Решение всех учебных задач, поставленных преподавателем.

3. Предоставление студентом полного объема практических работ.

Оценка «хорошо»

1. Предоставление студентом всех программных заданий.
2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом не полного объема практических работ.

Оценка «удовлетворительно»

1. Предоставление студентом не всех программных заданий.
2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом неполного объема практических работ.

Оценка «неудовлетворительно»

1. Отсутствие значительной части программных заданий.
2. Формальное решение учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом неполного объема практических работ.