

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 28.04.2025 11:43:25  
Уникальный программный идентификатор:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

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

**3D-ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2025

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Челябинск 2025

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....	5
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы .....	8
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы .....	14

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

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

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
<b>УК-2</b> Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
<b>ПК-1</b> Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
<b>ПК-3</b> Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Анализирует информацию, находить и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
<b>ПК-4</b> Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	ПК-4.1 Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.2 Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.3 Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> УК-2.3. Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>
2.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2 Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3 Навыками оформления результатов дизайнерских исследований; формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
3.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1 Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.</p>
4.	ПК-4		<i>1 Этап - Знать:</i>

		Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	ПК-4.1 Программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Организовывать деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками разработки художественно-технического решения визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике.

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

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1 Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> УК-2.3. Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>	<p><b>Зачет с оценками</b> Оценка «Отлично»:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.</li> <li>2. Правильная формулировка основных понятий и определений.</li> <li>3. Знание основ композиции и цветоведения</li> <li>4. Владение навыками скетчинга</li> <li>5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике</li> <li>6. Безошибочное выполнение практического задания.</li> <li>7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы.</li> <li>8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.</li> </ol> <p>Оценка «Хорошо»:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Хорошее знание программного материала.</li> <li>2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений.</li> </ol>

2.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2 Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3 Навыками оформления результатов дизайнерских исследований; - формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга</p> <p>4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.</p> <p>5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части.</p> <p>6. Правильные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>Оценка «Удовлетворительно»:</p> <p>1. Поверхностное усвоение программного материала.</p> <p>2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений.</p> <p>3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой</p> <p>4. Неумение четко сформулировать выводы.</p> <p>5. Грубая ошибка в практическом задании.</p> <p>6. Неточные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>Оценка «Неудовлетворительно»:</p> <p>1. Незнание значительной части программного материала.</p> <p>2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой</p> <p>3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.</p> <p>4. Грубые ошибки при выполнении практического задания.</p> <p>5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p><b>Экзамен</b> Оценка «Отлично»:</p> <p>1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.</p> <p>2. Правильная формулировка основных понятий и определений.</p> <p>3. Знание основ композиции и цветоведения</p>
3	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1 Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.</p>	<p>Оценка «Неудовлетворительно»:</p> <p>1. Незнание значительной части программного материала.</p> <p>2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой</p> <p>3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.</p> <p>4. Грубые ошибки при выполнении практического задания.</p> <p>5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p><b>Экзамен</b> Оценка «Отлично»:</p> <p>1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.</p> <p>2. Правильная формулировка основных понятий и определений.</p> <p>3. Знание основ композиции и цветоведения</p>

4.	ПК-4	Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Организовывать деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками разработки художественно-технического решения визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике.</p>	<p>4. Владение навыками скетчинга</p> <p>5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике</p> <p>6. Безошибочное выполнение практического задания.</p> <p>7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы.</p> <p>8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>Оценка «Хорошо»:</p> <p>1. Хорошее знание программного материала.</p> <p>2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений.</p> <p>3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга</p> <p>4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.</p> <p>5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части.</p> <p>6. Правильные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>Оценка «Удовлетворительно»:</p> <p>1. Поверхностное усвоение программного материала.</p> <p>2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений.</p> <p>3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой</p> <p>4. Неумение четко сформулировать выводы.</p> <p>5. Грубая ошибка в практическом задании.</p> <p>6. Неточные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>Оценка «Неудовлетворительно»:</p> <p>1. Незнание значительной части программного материала.</p> <p>2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой</p> <p>3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.</p>
----	------	---	---	---

				<p>4. Грубые ошибки при выполнении практического задания.</p> <p>5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.</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, аватарок, 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 фэйкшоты 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 фэйкшоты 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, наработки 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	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	тема проекта раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема проекта раскрыта полностью, отсутствует презентация;
«удовлетворительно»	тема проекта раскрыта не полностью, отсутствует презентация;
«неудовлетворительно»	задание не выполнено.

#### 2 ЭТАП – УМЕТЬ

##### *Критерии оценивания индивидуальных практических заданий*

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

#### 3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

#### Экзамен по дисциплине «3D-Проектирование»

##### *Критерии оценивания знаний на экзамене*

Оценка «ОТЛИЧНО»:

1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.
2. Правильная формулировка основных понятий и определений.
3. Знание основ композиции и цветоведения

4. Владение навыками скетчинга
5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике
6. Безошибочное выполнение практического задания.
7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы.
8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «ХОРОШО»:

1. Хорошее знание программного материала.
2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений.
3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга
4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.
5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической

части.

6. Правильные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

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

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

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

### ***Критерия оценивания на зачете с оценкой***

Оценка «ОТЛИЧНО»:

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.