

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Усынин Максим Валерьевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 18.07.2025 18:49:07

Уникальный программный ключ:

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 И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ  
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ  
ОПЦ.18 ГРАФИКА ПЕРСОНАЖЕЙ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): 3D-моделирование для компьютерных игр

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования, обучающегося: Основное общее образование

Год набора: 2025

Автор – составитель: Одношовина Ю.В.

Челябинск 2025

## Содержание

<b>1. Паспорт фонда оценочных средств .....</b>	3
1.1. Область применения .....	3
1.2. Планируемые результаты освоения компетенций.....	4
1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОПЦ.18 Графика персонажей .....	8
<b>2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний .....</b>	9
2.1. Задания для текущего контроля .....	9
2.2. Задания для промежуточного контроля.....	14
<b>3. Критерии оценивания .....</b>	14

## 1. Паспорт фонда оценочных средств

### 1.1. Область применения

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

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

Форма аттестации по семестрам

<b>Семестр</b>	<b>Форма аттестации</b>
Шестой	Zачет с оценкой (итоговый просмотр работ, защита проектов)

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

*Общие компетенции (OK):*

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 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 1.2. 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)

ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия

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

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

OK 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><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе</li> </ul> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-особенности социального и культурного контекста;</li> <li>-правила оформления документов и построения устных сообщений</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе</li> </ul> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-особенности социального и культурного контекста;</li> <li>- правила оформления документов и построения устных сообщений</li> </ul>
OK 9.	<p>Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы</li> <li>-участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы</li> <li>-строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности</li> <li>-кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые)</li> <li>-писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы</li> </ul> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы</li> <li>- основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика)</li> <li>- лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности</li> <li>- особенности произношения</li> <li>- правила чтения текстов профессиональной направленности</li> </ul>
ПК 1.2.	<p>Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов</p>	<p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-проводить предпроектный анализ;</li> <li>-выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;</li> <li>-создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;</li> <li>-использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</li> <li>-создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;</li> <li>-изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи;</li> <li>-проводить работу по целевому сбору, анализу</li> </ul>

		<p>исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования;</p> <p>-владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом;</p> <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-законы создания колористики;</li> <li>закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;</li> <li>-законы формообразования;</li> <li>-систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);</li> <li>-преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);</li> <li>-принципы и методы эргономики</li> </ul>
ПК 1.3.	Осуществлять процесс дизайнераского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;</li> <li>-осуществлять процесс дизайн-проектирования;</li> <li>-разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;</li> <li>-осуществлять процесс дизайнераского проектирования с учётом эргономических показателей</li> </ul> <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнераского проектирования</li> </ul>
ПК 2.3	Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления, выполнять технические чертежи	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>реализовывать творческие идеи в макете;</li> <li>выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии</li> </ul> <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов</li> </ul>
ПК 2.5.	Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием);</li> <li>- работать на производственном оборудовании</li> </ul> <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- технологии сборки эталонного образца изделия</li> </ul>

### Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
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
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
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
<b>6 семестр</b>			
Тема 1. Введение. Предмет и метод, задачи курса «Графика персонажей»	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3, ПК-2.3, 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 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3, ПК-2.3, 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 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3, ПК-2.3, ПК 2.5. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных заданий.
Тема 4. Креативные методы и технологии	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3, ПК-	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных творческих

создания замысла персонажа	2.3, ПК 2.5. ЛР 13, 16-19, 21-25		заданий.
Тема 5. Виды персонажей при создании компьютерных и	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3, ПК- 2.3, 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 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3, ПК- 2.3, ПК 2.5. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Темы 4-6	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3, ПК- 2.3, 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 правильные.

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.