

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Усынин Максим Валерьевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 25/04/2026 17:06:15

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 УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

**ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ
В ГРАФИЧЕСКОМ И UX/UI ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2022

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

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.....	7
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	9

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

Процесс изучения дисциплины «Художественно-техническое редактирование в графическом и UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает 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
ПК-4. 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. Организовывает 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 компете- нций	Наименование компетенций	Этапы формирования компетенций
1.	УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез	<i>I Этап – знать</i> УК-1.1. Методики сбора, обработки и обобщения информации; методики системного подхода для решения поставленных задач

		информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<p><i>2 Этап – уметь</i> УК-1.2. Анализировать и систематизировать разнородные данные; осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников; оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности</p> <p><i>3 Этап – владеть</i> УК-1.3. Методами научного сбора, обработки и обобщения информации; методами практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач</p>
2.	ПК-3.	Способен осуществлять художественно-техническую разработку 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>
3.	ПК-4.	Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном компьютерной графике и организации деятельности специалистов	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Организовывает деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>

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-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<p><i>1 Этап – знать</i> УК-1.1. Методики сбора, обработки и обобщения информации; методики системного подхода для решения поставленных задач</p> <p><i>2 Этап – уметь</i> УК-1.2. Анализировать и систематизировать разнородные данные; осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников; оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности</p> <p><i>3 Этап – владеть</i> УК-1.3. Методами научного сбора, обработки и обобщения информации; методами практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач</p>	<p>Экзамен Оценка «отлично»</p> <ol style="list-style-type: none"> Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок. Итоговый проект выполнен полностью, без ошибок. <p>Оценка «хорошо»</p> <ol style="list-style-type: none"> Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы. Предусмотренные программой обучения задания выполнены. Итоговый проект выполнен полностью, имеются незначительные неточности. <p>Оценка «удовлетворительно»</p> <ol style="list-style-type: none"> Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью. Предусмотренные программой обучения задания
2.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых</p>	

		проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории	выполнены не полностью (больше 60%). 4. В итоговом проекте присутствуют принципиальные ошибки, задание выполнено не в полном объеме.
			2 Этап - Уметь: ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Оценка «не удовлетворительно» 1. Теоретическое содержание курса не освоено. 2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству. 3. Необходимые практические навыки работы не сформированы. 4. В итоговом проекте присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено.
3.	ПК-4	Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организаций деятельности специалистов	1 Этап - Знать: ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике 2 Этап - Уметь: ПК-4.2. Организовывает деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике 3 Этап - Владеть: ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов	

			в анимационном кино и компьютерной графике	
--	--	--	--	--

**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

Вопросы для подготовки сообщений (докладов) с презентацией

Тема 1.2. Инструменты и технологии обработки игровых графических ресурсов

1. Adobe Photoshop в игровой индустрии: возможности и применение
2. Специализированные игровые редакторы: обзор и сравнительный анализ
3. Технологии обработки растровой графики для игровых проектов
4. Работа со слоями и масками при редактировании игровой графики
5. Использование фильтров и эффектов в обработке игровой графики

Тема 2.2. Работа с цветом, светом и композицией в игровой графике

1. Цветовые схемы и палитры в различных жанрах игр
2. Методы цветокоррекции и тонирования игровой графики
3. Создание атмосферы и настроения через работу со светом и цветом
4. Принципы композиционного построения графических элементов в игровых интерфейсах
5. Работа с цветом и композицией в игровых сценах и текстурах

Тема 3.2. Создание и редактирование элементов интерфейса

1. Создание графических элементов пользовательского интерфейса: кнопки, иконки, панели
2. Техники создания стилистически согласованных наборов интерфейсных элементов
3. Работа с типографикой в игровых интерфейсах
4. Создание анимации UI-элементов в игровых интерфейсах
5. Инструменты для создания и редактирования игровых интерфейсов

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Задания для практических работ

**РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОГО РЕДАКТИРОВАНИЯ В
ИГРОВОЙ ГРАФИКЕ**

Тема 1.2. Инструменты и технологии обработки игровых графических ресурсов

Цель: освоить профессиональные инструменты и технологии обработки игровых графических ресурсов

Задание 1. Создать набор текстур для игрового объекта, используя Adobe Photoshop, применив техники работы со слоями и масками.

Задание 2. Создать спрайт-лист для 2D-игры, используя техники обработки и организации графических элементов.

Задание 3. Выполнить оптимизацию готовых графических ресурсов для игрового проекта: изменение разрешения, сжатие, конвертация форматов

РАЗДЕЛ 2. РЕДАКТИРОВАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ

Тема 2.1. Обработка и оптимизация текстур и спрайтов

Цель: сформировать умения и навыки обработки и оптимизации текстур и спрайтов.

Задание 1. Создать набор текстурных карт (диффузная, нормальная, карта отражения) для игрового объекта, обеспечив согласованность между картами

Задание 2. Разработать тайловую текстуры для игрового уровня, обеспечить бесшовное соединения тайлов.

Задание 3. Выполнить оптимизацию набора текстур для игрового проекта: приведение к единым размерам, сжатие, создание атласов текстур

Тема 2.2. Работа с цветом, светом и композицией в игровой графике

Задание 1. Выполнить цветокоррекцию набора графических материалов для создания определенной атмосферы игрового проекта (например, мрачной, яркой, фантастической)

Задание 2. Создать несколько вариантов цветовых схем для игрового интерфейса, соответствующих различным игровым жанрам

Задание 3. Разработать композиционное решения для главного меню игры с учетом принципов визуальной иерархии и читаемости

РАЗДЕЛ 3. СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИНТЕРФЕЙСОВ

Тема 3.1. Принципы проектирования UI/UX для игровых интерфейсов

Цель: ознакомиться с принципами проектирования UI/UX для игровых интерфейсов.

Задание 1. Создать wireframes и макеты **основных** экранов интерфейса для выбранного жанра игры (RPG, шутер, стратегия).

Задание 2. Разработать информационную архитектуру интерфейса игрового меню с учетом принципов удобства использования и визуальной иерархии.

Тема 3.2. Создание и редактирование элементов интерфейса

Цель: научиться создавать и редактировать элементы интерфейса.

Задание. Создать набор UI-элементов (кнопки, иконки, панели) для игрового интерфейса в едином стиле, обеспечив визуальную согласованность.

Разработать систему иконок для игрового интерфейса, отражающую функциональность различных элементов игры. Создать анимированные UI-элементы (кнопки с эффектами наведения, индикаторы загрузки) для игрового интерфейса.

Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ

Задание 1. Адаптировать интерфейс игры для мобильной платформы: изменение размеров элементов, композиции, оптимизация для сенсорного управления.

Задание 2. Создать варианты интерфейса для консольной и ПК-версии игры, учитывая различия в способах управления и разрешениях экранов.

Задание 3. Выполнить оптимизацию графических ресурсов интерфейса для различных платформ: создание версий различного разрешения, оптимизация форматов файлов.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Итоговый проект

Итоговый проект представляет собой комплексную работу по художественно-техническому редактированию графических материалов и созданию пользовательского интерфейса для игрового проекта. Проект включает обработку и оптимизацию графических ресурсов, создание элементов интерфейса и их адаптацию для выбранной платформы.

Задание для итогового проекта

1. Создать минимум 5 различных типов графических материалов (текстуры, спрайты, UI-элементы).
 2. Разработать пользовательский интерфейс для выбранного жанра игры, включающего минимум 3 основных экрана (главное меню, игровой интерфейс, меню настроек).
 3. Провести оптимизацию всех графических ресурсов под требования выбранной платформы.
 4. Разработать документацию проекта с описанием использованных техник и методов.
- 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 сообщений (докладов)

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	тема сообщения (доклада) раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема сообщения (доклада) раскрыта полностью, имеются неточности, составлена презентация;
«удовлетворительно»	тема раскрыта не полностью; составлена презентация с недочетами
«неудовлетворительно»	доклад не выполнен; отсутствует презентация

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Критерии оценивания практических заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	Работа выполнена в полном объеме и в срок. Высокое техническое и эстетическое качество. Демонстрируется глубокое понимание пройденного материала.
«хорошо»	Работа выполнена в полном объеме. Имеются незначительные технические или эстетические недочеты. Задание демонстрирует уверенное владение основными инструментами и пайплайном.
«удовлетворительно»	Задание выполнено не в полном объеме или с существенными ошибками. Минимальные требования к формированию компетенции соблюдены.
«неудовлетворительно»	Работа не выполнена или выполнена формально с грубыми нарушениями требований задания. Минимальные

	требования не соблюдены.
--	--------------------------

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Критерии оценивания итогового проекта

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	Работа выполнена в полном объеме и в срок. Проект полностью соответствует всем требованиям, демонстрирует высокое качество исполнения, полное использование изученных методов, оригинальное решение. Демонстрируется глубокое понимание пройденного материала.
«хорошо»	Работа выполнена в полном объеме. Проект соответствует основным требованиям с незначительными недочетами, хорошее качество исполнения, использование основных методов. Задание демонстрирует уверенное владение основными инструментами и пайплайном.
«удовлетворительно»	Задание выполнено не в полном объеме или с существенными ошибками. Проект частично соответствует требованиям, удовлетворительное качество, частичное использование методов.
«неудовлетворительно»	Работа не выполнена или выполнена формально с грубыми нарушениями требований задания (отсутствие ключевых этапов, непригодные для использования спрайты, UI-элементы или текстуры).

Критерии оценивания на экзамене

4 семестр

Общая оценка за экзамен формируется из оценок за выполнение практических работ за семестр, выполнение итогового проекта за семестр.

Оценка «отлично»

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.
3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.
4. Итоговый проект выполнен полностью, без ошибок.

Оценка «хорошо»

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.
3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.
4. Итоговый проект выполнен полностью, имеются незначительные неточности.

Оценка «удовлетворительно»

1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.

3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены не полностью (больше 60%).
4. В итоговом проекте присутствуют принципиальные ошибки, задание выполнено не в полном объеме.

Оценка «не удовлетворительно»

1. Теоретическое содержание курса не освоено.
2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.
3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.
4. В итоговом проекте присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено.