

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.10.2025 12:56:38  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**  
**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

Форма обучения: очная

Год набора – 2025

Рабочая программа дисциплины «Художественно-техническое редактирование в графическом и UX/UI дизайне» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (Приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 09 от 28 апреля 2025 г.

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

Ю.В. Одношовина

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                                                                                                                                                                                                                                     |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля).....                                                                                                                                                                | 4  |
| 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы .....                                                                                              | 4  |
| 3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы .....                                                                                                                                                                            | 5  |
| 4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающегося с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....                  | 5  |
| 5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий .....                                                                                | 6  |
| 6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) .....                                                                                                         | 13 |
| 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                        | 13 |
| 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) .....                                                                                                                         | 13 |
| 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                                                      | 14 |
| 10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем..... | 15 |
| 11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....                                                                                                                              | 16 |

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

## 1.1. Наименование дисциплины

Художественно-техническое редактирование в графическом и UX/UI дизайне

## 1.2. Цель дисциплины

Формирование у обучающихся системы знаний и практических умений в области художественно-технического редактирования графических материалов и интерфейсов для компьютерных игр, обеспечивающих профессиональную подготовку в сфере цифровой графики игровой индустрии.

## 1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи, как:

- изучить теоретические основы художественно-технического редактирования графических материалов и интерфейсов в контексте разработки компьютерных игр;
- освоить методы и технологии обработки, оптимизации и адаптации графических ресурсов для игровых проектов;
- сформировать практические навыки работы с инструментами редактирования графики и создания пользовательских интерфейсов для игр;
- научиться применять полученные знания для решения профессиональных задач художественно-технического редактирования в игровой индустрии.

# 2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ 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           | <p>УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач</p> <p>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</p> <p>УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач</p> |
| ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | <p>ПК-3.1 Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p>ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

|                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                             | 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<br>ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике<br>ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Художественно-техническое редактирование в графическом и UX/UI дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

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

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 академических часа. Дисциплина изучается на 2 курсе в 4 семестре.

#### Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

| Вид учебной работы                      | Всего   | Разделение по семестрам |
|-----------------------------------------|---------|-------------------------|
|                                         |         | 4                       |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ                 | 2       | 2                       |
| Общая трудоемкость, час.                | 72      | 72                      |
| Аудиторные занятия, час.                | 36      | 36                      |
| Лекции, час.                            | 10      | 10                      |
| Практические занятия, час.              | 26      | 26                      |
| в т.ч. в форме практической подготовки  | 26      | 26                      |
| Самостоятельная работа                  | 36      | 36                      |
| Курсовой проект (работа)                | -       | -                       |
| Вид итогового контроля (зачет, экзамен) | Экзамен | Экзамен                 |

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

### **5.1. Содержание дисциплины**

#### **Раздел 1. Основы художественно-технического редактирования в игровой графике**

*Тема 1.1. Теоретические основы художественно-технического редактирования графики для игр.*

Основные понятия и принципы художественно-технического редактирования графических материалов в контексте разработки компьютерных игр. Специфика игровой графики, требования к качеству и оптимизации ресурсов. Форматы графических файлов, используемые в игровой индустрии, и особенности их применения.

#### **Раздел 2. Редактирование графических материалов для игровых проектов**

*Тема 2.1. Обработка и оптимизация текстур и спрайтов*

Методы обработки и оптимизации текстур для 3D-моделей и спрайтов для 2D-игр. Техники создания тайловых текстур, нормальных карт, карт отражения и других типов текстурных карт. Принципы оптимизации разрешения и форматов текстур для обеспечения производительности игр, методы сжатия и адаптации текстур под различные платформы.

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

Принципы работы с цветом, светом и композицией при редактировании игровой графики. Цветовые схемы и палитры, используемые в различных жанрах игр, методы цветокоррекции и тонирования. Техники создания атмосферы и настроения через работу со светом и цветом, принципы композиционного построения графических элементов в игровых интерфейсах и сцена

#### **Раздел 3. Создание и редактирование пользовательских интерфейсов**

*Тема 3.1. Принципы проектирования UI/UX для игровых интерфейсов.*

Основные принципы проектирования пользовательских интерфейсов для компьютерных игр, включая специфику игрового UX/UI в отличие от веб и мобильных интерфейсов. Принципы информационной архитектуры игровых интерфейсов, навигация, иерархия элементов, принципы читаемости и удобства использования. Особенности интерфейсов для различных жанров игр и платформ.

*Тема 3.2. Создание и редактирование элементов интерфейса.*

Методы создания и редактирования графических элементов пользовательского интерфейса: кнопок, иконок, панелей, индикаторов здоровья и других UI-элементов. Техники создания стилистически согласованных наборов интерфейсных элементов, работа с типографикой в игровых интерфейсах, создание анимации UI-элементов. Инструменты для создания и редактирования игровых интерфейсов.

*Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ*

Методы адаптации пользовательских интерфейсов для различных платформ: ПК, консоли, мобильные устройства. Особенности разрешений экранов, соотношений сторон, требований к размеру элементов интерфейса для разных платформ. Техники создания адаптивных интерфейсов, оптимизация графических ресурсов интерфейсов, методы тестирования и доработки интерфейсов под специфику платформ.

## 5.2. Тематический план

| Номера и наименование разделов и тем                                                     | Количество часов   |                        |                    |        |                      |                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|------------------------|--------------------|--------|----------------------|-------------------------|
|                                                                                          | Общая трудоёмкость | из них                 |                    |        |                      |                         |
|                                                                                          |                    | Самостоятельная работа | Аудиторные занятия | из них |                      |                         |
|                                                                                          |                    |                        |                    | Лекции | Практические занятия | Практическая подготовка |
| 4 семестр                                                                                |                    |                        |                    |        |                      |                         |
| Раздел 1. Основы художественно-технического редактирования в игровой графике             |                    |                        |                    |        |                      |                         |
| Тема 1.1. Теоретические основы художественно-технического редактирования графики для игр | 4                  | 2                      | 2                  | 2      | -                    | -                       |
| Тема 1.2. Инструменты и технологии обработки игровых графических ресурсов                | 8                  | 4                      | 4                  | -      | 4                    | 4                       |
| Итого раздел 1                                                                           | 12                 | 6                      | 6                  | 2      | 4                    | 4                       |
| Раздел 2. Редактирование графических материалов для игровых проектов                     |                    |                        |                    |        |                      |                         |
| Тема 2.1. Обработка и оптимизация текстур и спрайтов                                     | 12                 | 6                      | 6                  | 2      | 4                    | 4                       |
| Тема 2.2. Работа с цветом, светом и композицией в игровой графике                        | 12                 | 6                      | 6                  | 2      | 4                    | 4                       |
| Итого раздел 2                                                                           | 24                 | 12                     | 12                 | 4      | 8                    | 8                       |
| Раздел 3. Создание и редактирование пользовательских интерфейсов                         |                    |                        |                    |        |                      |                         |
| Тема 3.1. Принципы проектирования UI/UX для игровых интерфейсов                          | 12                 | 6                      | 6                  | 2      | 4                    | 4                       |
| Тема 3.2. Создание и редактирование элементов интерфейса                                 | 12                 | 6                      | 6                  | 2      | 4                    | 4                       |
| Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ                     | 12                 | 6                      | 6                  | -      | 6                    | 6                       |
| Итого раздел 3                                                                           | 36                 | 18                     | 18                 | 4      | 14                   | 14                      |
| Всего по дисциплине                                                                      | 72                 | 36                     | 36                 | 10     | 26                   | 26                      |

## 5.3. Лекционные занятия

| Тема                                                                                     | Содержание                                                                        | час. | Формируемые компетенции |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|
| <b>4 семестр</b>                                                                         |                                                                                   |      |                         |
| <b>Раздел 1. Основы художественно-технического редактирования в игровой графике</b>      |                                                                                   |      |                         |
| Тема 1.1. Теоретические основы художественно-технического редактирования графики для игр | Основные понятия и принципы художественно-технического редактирования графических | 2    | УК-1                    |

|                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |   |                      |
|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|
|                                                                             | материалов в контексте разработки компьютерных игр. Специфика игровой графики, требования к качеству и оптимизации ресурсов. Форматы графических файлов, используемые в игровой индустрии, и особенности их применения.                                                                                                                                           |   |                      |
| <b>Раздел 2. Редактирование графических материалов для игровых проектов</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |   |                      |
| Тема 2.1. Обработка и оптимизация текстур и спрайтов                        | Методы обработки и оптимизации текстур для 3D-моделей и спрайтов для 2D-игр. Техники создания тайловых текстур, нормальных карт, карт отражения и других типов текстурных карт. Принципы оптимизации разрешения и форматов текстур для обеспечения производительности игр, методы сжатия и адаптации текстур под различные платформы                              | 4 | ПК-3<br>ПК-4         |
| Тема 2.2. Работа с цветом, светом и композицией в игровой графике           | Принципы работы с цветом, светом и композицией при редактировании игровой графики. Цветовые схемы и палитры, используемые в различных жанрах игр, методы цветокоррекции и тонирования. Техники создания атмосферы и настроения через работу со светом и цветом, принципы композиционного построения графических элементов в игровых интерфейсах и сцена           | 4 | ПК-3<br>ПК-4         |
| <b>Раздел 3. Создание и редактирование пользовательских интерфейсов</b>     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |   |                      |
| Тема 3.1. Принципы проектирования UI/UX для игровых интерфейсов             | Основные принципы проектирования пользовательских интерфейсов для компьютерных игр, включая специфику игрового UX/UI в отличие от веб и мобильных интерфейсов. Принципы информационной архитектуры игровых интерфейсов, навигация, иерархия элементов, принципы читаемости и удобства использования. Особенности интерфейсов для различных жанров игр и платформ. | 4 | УК-1<br>ПК-3<br>ПК-4 |
| Тема 3.2. Создание и редактирование элементов интерфейса                    | Методы создания и редактирования графических элементов пользовательского интерфейса: кнопок, иконок, панелей, индикаторов здоровья и других UI-элементов. Техники                                                                                                                                                                                                 | 4 | ПК-3<br>ПК-4         |

|                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |   |                      |
|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|
|                                                                      | создания стилистически согласованных наборов интерфейсных элементов, работа с типографикой в игровых интерфейсах, создание анимации UI-элементов. Инструменты для создания и редактирования игровых интерфейсов                                                                                                                                                                        |   |                      |
| Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ | Методы адаптации пользовательских интерфейсов для различных платформ: ПК, консоли, мобильные устройства. Особенности разрешений экранов, соотношений сторон, требований к размеру элементов интерфейса для разных платформ. Техники создания адаптивных интерфейсов, оптимизация графических ресурсов интерфейсов, методы тестирования и доработки интерфейсов под специфику платформ. | 6 | УК-1<br>ПК-3<br>ПК-4 |

#### 5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

| Тема                                                                                | Содержание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|------------------------------------------------------------------|
| <b>Раздел 1. Основы художественно-технического редактирования в игровой графике</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |      |                         |                                                                  |
| Тема 1.2. Инструменты и технологии обработки игровых графических ресурсов           | Создание набора текстур для игрового объекта, используя Adobe Photoshop, применив техники работы со слоями и масками<br>Выполнение оптимизации готовых графических ресурсов для игрового проекта: изменение разрешения, сжатие, конвертация форматов<br>Создание спрайт-лист для 2D-игры, используя техники обработки и организации графических элементов | 4    | ПК-3<br>ПК-4            | Выполнение практических работ<br>Подготовка сообщений (докладов) |
| <b>Раздел 2. Редактирование графических материалов для игровых проектов</b>         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |      |                         |                                                                  |

|                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |   |              |                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--------------|------------------------------------------------------------------|
| Тема 2.1. Обработка и оптимизация текстур и спрайтов                    | Создание набора текстурных карт (диффузная, нормальная, карта отражения) для игрового объекта, обеспечив согласованность между картами<br>Разработка тайловой текстуры для игрового уровня, обеспечение бесшовного соединения тайлов<br>Выполнение оптимизации набора текстур для игрового проекта: приведение к единым размерам, сжатие, создание атласов текстур                        | 4 | ПК-3<br>ПК-4 | Выполнение практических работ                                    |
| Тема 2.2. Работа с цветом, светом и композицией в игровой графике       | Выполнение цветокоррекции набора графических материалов для создания определенной атмосферы игрового проекта (например, мрачной, яркой, фантастической)<br>Создание нескольких вариантов цветовых схем для игрового интерфейса, соответствующих различным игровым жанрам<br>Разработка композиционного решения для главного меню игры с учетом принципов визуальной иерархии и читаемости | 4 | ПК-3<br>ПК-4 | Выполнение практических работ<br>Подготовка сообщений (докладов) |
| <b>Раздел 3. Создание и редактирование пользовательских интерфейсов</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |   |              |                                                                  |
| Тема 3.1. Принципы проектирования UI/UX для игровых интерфейсов         | Создание wireframes и макетов основных экранов интерфейса для выбранного жанра игры (RPG, шутер, стратегия)<br>Разработка информационной архитектуры интерфейса игрового меню с учетом принципов удобства                                                                                                                                                                                 | 4 | ПК-3<br>ПК-4 | Выполнение практических работ                                    |

|                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |   |                      |                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|------------------------------------------------------------------|
|                                                                      | использования и визуальной иерархии                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |   |                      |                                                                  |
| Тема 3.2. Создание и редактирование элементов интерфейса             | Создание набора UI-элементов (кнопки, иконки, панели) для игрового интерфейса в едином стиле, обеспечив визуальную согласованность<br>Разработка системы иконок для игрового интерфейса, отражающей функциональность различных элементов игры<br>Создание анимированных UI-элементы (кнопки с эффектами наведения, индикаторы загрузки) для игрового интерфейса                                                                                                   | 4 | ПК-3<br>ПК-4         | Выполнение практических работ<br>Подготовка сообщений (докладов) |
| Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ | Адаптация интерфейса игры для мобильной платформы: изменение размеров элементов, композиции, оптимизация для сенсорного управления<br>Создание вариантов интерфейса для консольной и ПК-версии игры, учитывая различия в способах управления и разрешениях экранов<br>Выполнение оптимизации графических ресурсов интерфейса для различных платформ: создание версий различного разрешения, оптимизация форматов файлов<br>Выполнение и защита итогового проекта. | 6 | УК-1<br>ПК-3<br>ПК-4 | Выполнение практических работ<br>Защита итогового проекта        |

### 5.5 Самостоятельная работа обучающихся

| Тема                                                                                     | Виды самостоятельной работы                                                                                                                                                                                                                               | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>Раздел 1. Основы художественно-технического редактирования в игровой графике</b>      |                                                                                                                                                                                                                                                           |      |                         |                                                                     |
| Тема 1.1. Теоретические основы художественно-технического редактирования графики для игр | Изучение лекционного материала по теме.<br>Подготовка аналитического обзора современных технологий обработки и оптимизации графики в игровом производстве                                                                                                 | 2    | УК-1                    | Устный опрос                                                        |
| Тема 1.2. Инструменты и технологии обработки игровых графических ресурсов                | Изучение лекционного материала по теме.<br>Изучение продвинутых техник работы в Adobe Photoshop для обработки игровой графики: работа с каналами, кривыми, фильтрами.<br>Выполнение практических работ.<br>Подготовка сообщений (докладов)                | 4    | ПК-3<br>ПК-4            | Выполнение практической работы<br>Заслушивание сообщений (докладов) |
| <b>Раздел 2. Редактирование графических материалов для игровых проектов</b>              |                                                                                                                                                                                                                                                           |      |                         |                                                                     |
| Тема 2.1. Обработка и оптимизация текстур и спрайтов                                     | Изучение лекционного материала по теме.<br>Изучение различных типов текстурных карт, используемых в современных играх (PBR-текстуры, карты освещения), подготовить примеры их применения.<br>Выполнение практических работ.                               | 6    | ПК-3<br>ПК-4            | Выполнение практической работы                                      |
| Тема 2.2. Работа с цветом, светом и композицией в игровой графике                        | Изучение лекционного материала по теме.<br>Изучение техник создания атмосферы через работу с цветом и светом на примерах известных игровых проектов, применение в собственной работе.<br>Выполнение практических работ<br>Подготовка сообщений (докладов) | 6    | ПК-3<br>ПК-4            | Выполнение практической работы<br>Заслушивание сообщений (докладов) |
| <b>Раздел 3. Создание и редактирование пользовательских интерфейсов</b>                  |                                                                                                                                                                                                                                                           |      |                         |                                                                     |

|                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   |                      |                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Тема 3.1. Принципы проектирования UI/UX для игровых интерфейсов      | Изучение лекционного материала по теме.<br>Проведение анализа UI/UX решений в 5 различных игровых проектах, выделив успешные практики и проблемные моменты, подготовить презентацию                                                                                                                                                                            | 6 | УК-1<br>ПК-3<br>ПК-4 | Проверка домашнего задания                                                        |
| Тема 3.2. Создание и редактирование элементов интерфейса             | Изучение лекционного материала по теме.<br>Изучение техники создания анимации UI-элементов, проанализировав примеры анимации в известных играх, создание анимированных элементов интерфейса<br>Выполнение практических работ<br>Подготовка сообщений (докладов)                                                                                                | 6 | ПК-3<br>ПК-4         | Выполнение практической работы<br>Заслушивание сообщений (докладов)               |
| Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ | Изучение лекционного материала по теме.<br>Изучение методов создания адаптивных интерфейсов для игр, проанализировав примеры успешной адаптации интерфейсов под различные платформы<br>Проведение анализа методов оптимизации графических ресурсов интерфейсов для различных платформ, подготовка рекомендации по оптимизации.<br>Выполнение итогового проекта | 6 | УК-1<br>ПК-3<br>ПК-4 | Выполнение практической работы<br>Выполнение домашнего задания<br>Итоговый проект |

## **6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (далее - ФОС) по дисциплине «Художественно-техническое редактирование в графическом и UX/UI дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

### **Печатные издания**

1. Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. с англ. А. Мороза. - Москва: Колибри; Азбука-Аттикус, 2021. - 272с.: ил.

2. Мак-Кью К. Допечатная подготовка. Профессиональные методы в полиграф: практическое руководство / К.Мак-Кью. - М.: Вильямс, 2021. - 368с.: ил.

3. Рябинина Н.З. Технология редакционно-издательского процесса: учеб. пособие для вузов / Н.З. Рябинина. - М.: Логос, 2021. - 256с.

4. Мюллер-Брокманн Йозеф. Модульные системы в графическом дизайне: пособие для графических дизайнеров, типографов и оформителей выставок / Йозеф Мюллер-Брокманн; пер. с немец. Л. Якубсона. - 2-е изд. - Издательство Студии Артемия Лебедева: Москва, 2021. - 184с.: ил.

### **Электронные издания (электронные ресурсы)**

1. Григорьева Е.И. Электронные издания. Технология подготовки: учебник для вузов / Е.И. Григорьева, И.М. Ситдинов. — Москва: Юрайт, 2025. — 439 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/564495> (дата обращения: 24.04.2025).

2. Колесниченко А.В. Техника и технология СМИ. Подготовка текстов: учебник и практикум для вузов / А. В. Колесниченко. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 325 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561180> (дата обращения: 24.04.2025).

3. Сергеев Е.Ю. Технология производства печатных и электронных средств информации: учебник для вузов / Е.Ю. Сергеев. — Москва: Юрайт, 2025. — 221 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565159> (дата обращения: 24.04.2025).

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

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

### *Электронные образовательные ресурсы*

– Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru/>;

– Федеральный портал «Российское образование»: <http://edu.ru/>;

– Информационный сервис Microsoft для разработчиков // [Электронный ресурс]: <https://msdn.microsoft.com/ru-ru/default.aspx>.

– Виртуальная академия Microsoft // [Электронный ресурс]: <https://mva.microsoft.com/>.

– Образовательная платформа ЮРАЙТ <http://www.urait.ru>

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

Самостоятельная работа включает проработку лекционного материала и выполнение практических и проектных заданий вне аудитории.

Все виды самостоятельной работы проверяются преподавателем через презентации, выполненные задания и тесты, обеспечивая соответствие заявленным компетенциям.

Самостоятельная работа заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им учебной литературе, в подготовке к практическим работам. Самостоятельная практическая работа оценивается преподавателем и/или студентами в диалоговом режиме. Такая технология обучения способствует развитию коммуникативности, умений вести дискуссию и строить диалог, аргументировать и отстаивать свою позицию, анализировать учебный материал.

Тематика практических и самостоятельных работ имеет профессионально-ориентированный характер и непосредственную связь рассматриваемых вопросов с вашей профессиональной деятельностью.

В изучении курса используются интерактивные обучающие методы: развивающей кооперации, метод проектов, которые позволяют формировать навыки совместной (парной и командной) работы (составление алгоритмов, проектирование программных решений), а также строить профессиональную речь, деловое общение.

Оценивание Вашей работы на занятиях организовано 1) в форме текущего контроля успеваемости, в рамках которого вы решите множество задач возрастающей сложности; 2) для проведения промежуточной аттестации организовано контрольное тестирование.

В подготовке самостоятельной работы преподаватель:

- учит работать с учебниками, технической, специализированными веб-ресурсами
- развивает навыки самостоятельной постановки задач и выполнения всех этапов разработки проектов;
- организует текущие консультации;
- знакомит с системой форм и методов обучения, профессиональной организацией труда, критериями оценки ее качества;
- организует разъяснения домашних заданий (в часы практических занятий);
- консультирует по самостоятельным творческим проектам;
- консультирует при подготовке к научной конференции, написании научной статьи, и подготовке ее к печати в сборнике студенческих работ.

Вместе с тем преподаватель организует системный контроль выполнения студентами графика самостоятельной работы; проводит анализ и дает оценку работы студентов в ходе самостоятельной работы.

Результаты своей работы вы можете отследить в личном кабинете электронно-информационной системы (веб-портал института)

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

### ***Перечень информационных технологий:***

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

### ***Перечень программного обеспечения:***

Adobe Illustrator  
Adobe InDesign  
Adobe Photoshop  
ARCHICAD 24  
Blender  
DragonBonesPro  
Krita  
PureRef  
ZBrush 2021 FL

### ***Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы***

«Гарант аэро»  
КонсультантПлюс  
Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

**Сведения об электронно-библиотечной системе**

| №<br>п/п | Основные сведения об электронно-библиотечной системе                                                                                                                                                                                     | Краткая характеристика                                                                   |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.       | Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет | Образовательная платформа ЮРАЙТ<br><a href="http://www.urait.ru">http://www.urait.ru</a> |

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

| №<br>п/п | Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий                                                                                                          | Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.       | Лаборатория разработки веб-приложений № 329<br><br>(Лаборатория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) | Компьютер<br>Плазменная панель<br>Столы компьютерные<br>Стулья<br>Стол преподавателя<br>Стул преподавателя<br>Доска магнитно-маркерная<br>Доска для объявлений<br>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».                                                                                                                                                                  |
| 2.       | Библиотека.<br>Читальный зал № 122                                                                                                                                                        | Автоматизированные рабочие места библиотекарей<br>Автоматизированные рабочие места для читателей<br>Принтер<br>Сканер<br>Стеллажи для книг<br>Кафедра<br>Выставочный стеллаж<br>Каталожный шкаф<br>Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)<br>Стенд информационный<br><br>Условия для лиц с ОВЗ:<br>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ<br>Линза Френеля<br>Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата<br>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ</p> <p>Световые маяки на дверях библиотеки</p> <p>Тактильные указатели направления движения</p> <p>Тактильные указатели выхода из помещения</p> <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |
|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|