

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 20.04.2025 11:47:29  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e58

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

**Кафедра дизайна, рисунка и живописи**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии  
компьютерных игр  
Квалификация выпускника: Бакалавр  
Форма обучения: очная  
Год набора - 2025

Челябинск 2025

Рабочая программа дисциплины Основы проектирования в 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 Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015).

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 9 от 28.04.2025 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 обучающихся 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                                                                                      | 5  |
| 6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) .....                                                                                                         | 9  |
| 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                        | 9  |
| 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....                                                                                                                          | 10 |
| 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                                                      | 10 |
| 10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем..... | 11 |
| 11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....                                                                                                                               | 12 |

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

### 1.1. Наименование дисциплины

Основы проектирования в дизайне

### 1.2. Цель дисциплины

Овладение студентами навыками работы с пайплайнами в игровой индустрии, разработкой игровых объектов, изучение стилистических особенностей игровой графики.

### 1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- изучить историю видео игр
- изучить основные особенности мобильных игр
- понимать отличие в различных игровых жанрах
- различать визуальные стилистические решения в играх
- уметь работать с пайплайнами, референсами
- разрабатывать скетчи будущих игровых пропсов
- делать финальный рендер игровых объектов
- делать финальную подачу проекта

## 2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины Основы проектирования в дизайне направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника                                                                                                                                               | Код и наименование индикатора достижения компетенций                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>УК-2.</b> Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений | УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения                                                    |
|                                                                                                                                                                                         | УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.                          |
|                                                                                                                                                                                         | УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией |
| <b>ПК-1.</b> Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта                                                                                        | ПК-1.1. Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                   |
|                                                                                                                                                                                         | ПК-1.2. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                                     |
|                                                                                                                                                                                         | ПК-1.3. Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и                                                                        |

|                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                       | систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                                                                          |
| <b>ПК-3.</b> Способен осуществлять художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПК-3.1. Анализирует информацию, находить и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории |
|                                                                                                                                                       | ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации                               |
|                                                                                                                                                       | ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета                                                                                     |

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

Учебная дисциплина Основы проектирования в 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 ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 академических часов. Дисциплина изучается на 2 курсе, 3 семестре.

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

| Вид учебных занятий                     | Всего           | Разделение по семестрам |
|-----------------------------------------|-----------------|-------------------------|
|                                         |                 | 3                       |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ                 | <b>3</b>        | <b>3</b>                |
| Общая трудоемкость, час.                | <b>108</b>      | <b>108</b>              |
| <b>Аудиторные занятия, час.</b>         | <b>68</b>       | <b>68</b>               |
| Лекции, час.                            | 28              | 28                      |
| Практические занятия, час.              | 40              | 4                       |
| в т.ч. в форме практической подготовки  | 40              | 40                      |
| <b>Самостоятельная работа</b>           | <b>40</b>       | <b>40</b>               |
| Курсовой проект (работа)                | -               | -                       |
| Контрольные работы                      | -               | -                       |
| Вид итогового контроля (зачет, экзамен) | Зачет с оценкой | Зачет с оценкой         |

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

#### 5.1. Содержание дисциплины

**Тема 1. Введение в историю видео игр.** История игр. Первая компьютерная игра. Зарождение индустрии. Домашние консоли. Консольные войны. Основные игровые

жанры. Развитие домашних компьютеров – новые возможности и игры. Эра онлайн-игр. Новое поколение – виртуальная реальность.

**Тема 2. История мобильных игр.** Первые мобильные телефоны с черно-белым экраном и играми. Культовые игры Тетрис и Snake. Эра смартфонов.

**Тема 3. Основные игровые жанры.** Существующее распределение игровых жанров с учетом гаджетов. Деление на casual и core категории. Понятие «экшн» жанра. Платформеры. Шуттеры. Файтинги. Приключения, новеллы, match-3 и другие популярные жанры. MMORPG.

**Тема 4. Визуальные решения в играх.** Пиксель-арт – первый визуальный стиль в играх. Стилизованная 3Д графика: сел-шейдинг, мультяшный стиль и реализм/полуреализм. 2д графика: стилизация, реализм и казуальная графика.

**Тема 5. Основы стилизации.** Выделение физических особенностей объекта. Гипертрофия и деформация форм.

**Тема 6. Анализ и работа с референсами.** Что такое референсы и рефборд. Программы для сбора рефов. Принцип подбора изображений.

**Тема 7. Пайплайн в работе с игровой графикой.** Принципы работы с референсами. Скetch и разработка дизайна. Оклюзия, свет, цвет и финальный рендер.

**Тема 8. Разработка игровых пропсов.** Понятие игровых пропсов. Работа с референсами. Рендер материалов. Скetchинг. Игровые ассеты.

**Тема 9. Презентация проектов.** Сайты для оформления портфолио. Оформление работы. Элементы для оформления. Верстка, расположение элементов на листе.

## 5.2. Тематический план

| Номера и наименование разделов и тем                                             | Количество часов      |                           |                       |        |                         |                                             |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|---------------------------|-----------------------|--------|-------------------------|---------------------------------------------|
|                                                                                  | Общая<br>трудоёмкость | из них                    |                       |        |                         |                                             |
|                                                                                  |                       | Самостоятельная<br>работа | Аудиторные<br>занятия | из них |                         |                                             |
|                                                                                  |                       |                           |                       | Лекции | Практические<br>занятия | из<br>них<br><br>Практическая<br>подготовка |
| 3 семестр                                                                        |                       |                           |                       |        |                         |                                             |
| Раздел I. Организация (предприятие) как субъект предпринимательской деятельности |                       |                           |                       |        |                         |                                             |
| Тема 1. Введение в историю видео игр                                             | 4                     | -                         | 4                     | 4      | -                       | -                                           |
| Тема 2. История мобильных игр                                                    | 2                     | -                         | 2                     | 2      | -                       | -                                           |
| Тема 3. Основные игровые жанры                                                   | 2                     | -                         | 2                     | 2      | -                       | -                                           |
| Тема 4. Визуальные решения в играх                                               | 20                    | 10                        | 10                    | 4      | 6                       | 6                                           |
| Тема 5. Основы стилизации                                                        | 20                    | 10                        | 10                    | 4      | 6                       | 6                                           |
| Тема 6. Анализ и работа с референсами                                            | 8                     | -                         | 8                     | 2      | 6                       | 6                                           |
| Тема 7. Пайплайн в работе с игровой графикой                                     | 10                    | -                         | 10                    | 4      | 6                       | 6                                           |
| Тема 8. Разработка игровых пропсов                                               | 24                    | 10                        | 14                    | 4      | 10                      | 10                                          |
| Тема 9. Презентация проектов                                                     | 18                    | 10                        | 8                     | 2      | 6                       | 6                                           |
| Всего по дисциплине                                                              | 108                   | 40                        | 68                    | 28     | 40                      | 40                                          |
| Всего зачетных единиц                                                            | 3                     |                           |                       |        |                         |                                             |

### 5.3. Лекционные занятия

| Тема                                                 | Содержание                                                                                                                                                                                                                                   | часы | Формируемые компетенции |
|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|
| <b>Тема 1.</b> Введение в историю видео игр.         | История игр. Первая компьютерная игра. Зарождение индустрии. Домашние консоли. Консольные войны. Основные игровые жанры. Развитие домашних компьютеров – новые возможности и игры. Эра онлайн-игр. Новое поколение – виртуальная реальность. | 4    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    |
| <b>Тема 2.</b> История мобильных игр.                | Первые мобильные телефоны с черным экраном и играми. Культовые игры Тетрис и Snake. Эра смартфонов                                                                                                                                           | 2    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    |
| <b>Тема 3.</b> Основные игровые жанры.               | Существующее распределение игровых жанров с учетом гаджетов. Деление на casual и core категории. Понятие «экшн» жанра. Платформеры. Шуттеры. Файтинги. Приключения, новеллы, match-3 и другие популярные жанры. MMORPG.                      | 2    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    |
| <b>Тема 4.</b> Визуальные решения в играх.           | Пиксель-арт – первый визуальный стиль в играх. Стилизованная 3Д графика: сел-шейдинг, мультяшный стиль и реализм/полуреализм. 2д графика: стилизация, реализм и казуальная графика.                                                          | 4    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    |
| <b>Тема 5.</b> Основы стилизации.                    | Выделение физических особенностей объекта. Гипертрофия и деформация форм.                                                                                                                                                                    | 4    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    |
| <b>Тема 6.</b> Анализ и работа с референсами.        | Что такое референсы и рефборд. Программы для сбора рефов. Принцип подбора изображений.                                                                                                                                                       | 2    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    |
| <b>Тема 7.</b> Пайплайн в работе с игровой графикой. | Принципы работы с референсами. Скetch и разработка дизайна. Окллюзия, свет, цвет и финальный рендер.                                                                                                                                         | 4    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    |
| <b>Тема 8.</b> Разработка игровых пропсов.           | Понятие игровых пропсов. Работа с референсами. Рендер материалов. Скetchинг. Игровые ассеты.                                                                                                                                                 | 4    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    |
| <b>Тема 9.</b> Презентация проектов.                 | Сайты для оформления портфолио. Оформление работы. Элементы для оформления. Верстка, расположение элементов на листе.                                                                                                                        | 2    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    |

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

| Тема                                                 | Содержание                                                                                                                  | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|-------------------------------------------------|
| <b>Тема 4.</b> Визуальные решения в играх.           | Разработка персонажа в казуальном стиле                                                                                     | 6    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    | Практические задания                            |
| <b>Тема 5.</b> Основы стилизации.                    | 1.Скетчинг различных предметов, животных, человеческой фигуры.<br>2.Стилизация простых объектов: дерево, дом, сундук и т.д. | 6    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    | Практические задания                            |
| <b>Тема 6.</b> Анализ и работа с референсами.        | Сбор референсов для создания ассета игровых объектов                                                                        | 6    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    | Практические задания                            |
| <b>Тема 7.</b> Пайплайн в работе с игровой графикой. | Разработка собственного пайплайна для отрисовки пропсов                                                                     | 6    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    | Практические задания                            |
| <b>Тема 8.</b> Разработка игровых пропсов.           | Скетчи: поиск формы элементов, с учетом стилизации и принадлежности объекта определенному персонажу                         | 10   | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    | Практические задания                            |
| <b>Тема 9.</b> Презентация проектов.                 | Оформление кейса в портфолио                                                                                                | 6    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    | Практические задания                            |

#### 5.5. Самостоятельная работа обучающихся

| Тема                                       | Виды самостоятельной работы                                                                                                                     | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций                                |
|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Тема 4.</b> Визуальные решения в играх. | 1. Задание на стилизацию и рендер объектов в казуальной графике<br>2. Задание на развитие креативности: поиск объектов в абстракт пятне, линиях | 10   | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    | Проверка домашнего задания.<br>Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 5.</b> Основы стилизации.          | Стилизация простых объектов.                                                                                                                    | 10   | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    | Проверка домашнего задания.<br>Просмотр работы                                 |



|                                            |                                                                                                |    |                      |                                                                                |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
|                                            |                                                                                                |    |                      | во время<br>практического<br>занятия.                                          |
| <b>Тема 8.</b> Разработка игровых пропсов. | 1. Поиск цветового решения для ассета<br>2. Рендер игровых пропсов по разработанному пайплайну | 10 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Проверка домашнего задания.<br>Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 9.</b> Презентация проектов.       | Оформление ассета для портфолио                                                                | 10 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Проверка домашнего задания.<br>Просмотр работы во время практического занятия. |

## **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 «Основы проектирования в дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

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

### **Печатные издания**

1. Адамс Шон Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс; предисл. Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н. Томашевской. - М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2021. - 256с.: ил.
2. Графический дизайн. Современные концепции: учебник/ отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2021. - 183 с.
3. Крейг Дж. Шрифт и дизайн. Современная типографика / Дж. Крейг, И. Скала; пер. с англ. А. Литвинова, Л. Родионовой. - СПб.: Питер, 2021. - 176с.: ил.
4. Одношвина Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач: учеб. пособие / Ю.В. Одношвина. - Челябинск: ЧОУВО МИДиС, 2021. - 53с.: ил.
5. Феличи Д. Типографика: шрифт, верстка, дизайн / Дж. Феличи; пер. с англ. - СПб.: БХВ-Петербург, 2021. - 496 с.: ил.
6. Хеллер С. IDEA BOOK. Графический дизайн / С. Хеллер, Г. Андерсон. - СПб: Питер, 2021. - 120с.: ил.

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

1. Алексеев А.Г. Дизайн-проектирование: учебник / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 90 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566071> (дата обращения: 21.04.2025).
2. Воронова И.В. Проектирование: учебник для вузов / И.В. Воронова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 167 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567908> (дата обращения: 21.04.2025).
3. Графический дизайн. Современные концепции: учебник для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 119 с. —

(Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563931> (дата обращения: 21.04.2025).

4. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебник / отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 119 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565340> (дата обращения: 21.04.2025).

5. Пашкова, И.В. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии: учебное пособие для вузов / И.В. Пашкова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 95 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/559224> (дата обращения: 21.04.2025).

#### **Дополнительные источники (при необходимости)**

1. Брызгов Н.В. Творческая лаборатория дизайна. Проектная графика / Н.В. Брызгов, С.В. Воронежцев, В.Б. Логинов; ГОУ ВПО МГХПА им. С.Г. Строганова. - М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, Из-во В. Шевчук, 2021. - 160с.: ил.

2. Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. А. Мороз. - СПб: Питер, 2021. - 272с.: ил.

3. Мартин Белла Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Белла Мартин, Брюс Ханнингтон. - СПб: Питер, 2022. - 208с.: ил.

4. Хембри Р. Самый полный справочник Графический дизайн: Как научиться понимать графику и визуальные образы / Р. Хембри. - М.: АСТ, 2021. - 192с.: ил.

5. Шокорова Л.В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве / Л.В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 74 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563905> (дата обращения: 21.04.2025).

### **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>
- Справочно-правовая система "ГАРАНТ" <http://www.i-exam.ru>
- Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

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

Дисциплина Основы проектирования в дизайне обладает огромным профессиональным потенциалом, изучение её основ способствует формированию общей и профессиональной культуры обучающегося, обеспечивает профессиональную подготовку, развивает его мировоззрение, формирует универсальные компетенции, касающиеся личностных и гражданских качеств.

Предметом изучения дисциплины являются методы, правила и приемы цифрового художника, используемые в процессе работы над игровыми проектами.

**Цель дисциплины** - овладение студентами навыками работы с пайплайнами в игровой индустрии, разработкой игровых объектов, изучение стилистических особенностей игровой графики.

**Основные задачи дисциплины** – изучить историю видео игр, изучить основные особенности мобильных игр, понимать отличие в различных игровых жанрах, различать визуальные стилистические решения в играх, уметь работать с пайплайнами, референсами, разрабатывать скетчи будущих игровых пропсов, делать финальный рендер игровых объектов, делать финальную подачу проекта.

**Структура дисциплины** включает в себя лекционные, практические занятия и самостоятельную работу обучающихся.

Для организации самостоятельной работы разработаны методические указания в форме рабочей тетради.

Работа с тетрадью включает:

- заполнение свободных строк в теоретической части каждой темы (дать определение, назвать, написать формулу и т. д.)
- решение задач и выполнение заданий
- выполнение домашних заданий по рабочей тетради.

При подготовке к экзамену следует обратить внимание на содержание основных разделов дисциплины, определение основных понятий курса, методик расчета основных экономических показателей. Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине, может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

Виды самостоятельной работы студентов:

- Выполнение домашних заданий;
- Оформление ассета для портфолио.

## **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:***

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)

Mozilla Firefox  
 Adobe Reader  
 Eset NOD32  
 Adobe Illustrator  
 Adobe InDesign  
 Adobe Photoshop  
 ARCHICAD 24  
 Blender  
 DragonBonesPro  
 Krita  
 PureRef  
 ZBrush 2021 FL  
 Microsoft Office 2016  
 CorelDRAW  
 Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166)  
 Microsoft™ Office®  
 Google Chrome  
 «Балаболка»  
 NVDA.RU

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

1. «Гарант аэро»
2. КонсультантПлюс
3. Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

Сведения об электронно-библиотечной системе

| № 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="https://urait.ru">https://urait.ru</a> |

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

| № п/п | Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий      | Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения                                                                      |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.    | Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности № 334<br>(Аудитория для | Компьютер<br>Плазменная панель<br>Стол компьютерный<br>Стулья<br>Стол преподавателя<br>Стул преподавателя<br>Доска магнитно-маркерная 1 створчатая |

|    |                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) | <p>Доска для объявлений</p> <p>Условия для лиц с ОВЗ:</p> <p>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля</p> <p>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ</p> <p>Расширенный дверной проем</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 2. | Библиотека<br>Читальный зал<br>№ 122                                                                                  | <p>Автоматизированные рабочие места библиотекарей</p> <p>Автоматизированные рабочие места для читателей</p> <p>Принтер</p> <p>Сканер</p> <p>Стеллажи для книг</p> <p>Кафедра</p> <p>Выставочный стеллаж</p> <p>Каталожный шкаф</p> <p>Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)</p> <p>Стенд информационный</p> <p>Условия для лиц с ОВЗ:</p> <p>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ</p> <p>Линза Френеля</p> <p>Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата</p> <p>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля</p> <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> |