

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 14.03.2024 11:06:56
Уникальный идентификатор документа:
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

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

3D-ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2023

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Челябинск 2023

СОДЕРЖАНИЕ

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

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

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

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	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
ПК-1 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
ПК-3 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
ПК-4 Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса
	ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
	ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

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

	вать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1 Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса
		<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
		<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов

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

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

2.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2 Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3 Навыками оформления результатов дизайнерских исследований; - формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>скетчинга</p> <p>4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.</p> <p>5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части.</p> <p>6. Правильные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>Оценка «Удовлетворительно»:</p> <p>1. Поверхностное усвоение программного материала.</p> <p>2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений.</p> <p>3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой</p> <p>4. Неумение четко сформулировать выводы.</p> <p>5. Грубая ошибка в практическом задании.</p> <p>6. Неточные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>Оценка «Неудовлетворительно»:</p> <p>1. Незнание значительной части программного материала.</p> <p>2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой</p> <p>3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.</p> <p>4. Грубые ошибки при выполнении практического задания.</p> <p>5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.</p>
3	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1 Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.</p>	<p>3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.</p> <p>4. Грубые ошибки при выполнении практического задания.</p> <p>5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>Экзамен</p> <p>Оценка «Отлично»:</p> <p>1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.</p> <p>2. Правильная формулировка основных понятий и определений.</p> <p>3. Знание основ композиции и цветоведения</p> <p>4. Владение навыками скетчинга</p> <p>5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике</p> <p>6. Безошибочное выполнение практического задания.</p> <p>7. Умение выделить главное,</p>

4.	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов</p>	<p>четко сформулировать выводы.</p> <p>8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>Оценка «Хорошо»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Хорошее знание программного материала. 2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений. 3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга 4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания. 5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части. 6. Правильные ответы на дополнительные вопросы. <p>Оценка «Удовлетворительно»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Поверхностное усвоение программного материала. 2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений. 3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой 4. Неумение четко сформулировать выводы. 5. Грубая ошибка в практическом задании. 6. Неточные ответы на дополнительные вопросы. <p>Оценка «Неудовлетворительно»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Незнание значительной части программного материала. 2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой 3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения. 4. Грубые ошибки при выполнении практического задания. 5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.
----	------	--	---	--

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Практические задания

Раздел 1. Изометрические кликеры

Задание: провести аналитическую работу для проекта по разработке графики для изометрического кликера.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Выбрать сеттинг* игры из предложенных
- Проанализировать аналогичные проекты
- Собрать референсы на стиль
- Собрать референсы форм
- Собрать цветовые референсы
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

* **Сеттинг** — среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия.

Раздел 2. Игры в жанре Match-3

Задание: провести аналитическую работу для проекта по разработке казуальной графики для игры в жанре match-3

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Выбрать сеттинг игры из предложенных
- Проанализировать аналогичные проекты: стиль графики, композиция, цвет, форма, интерфейс, шрифт, освещение
- Собрать референсы с казуальной графикой аналогичных проектов
- Собрать референсы окружения, пропсов, фишек, персонажей, игровых карт и т.д.
- Собрать референсы с ui kit и интерфейсами игр матч-3
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

Раздел 3. Игры в жанре платформер.

Задание: провести аналитическую работу для проекта по разработке собственной игры с авторской графикой в жанре платформер

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, разрабатывать сюжет, выбирать графический стиль игры, определять целевую аудиторию, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, цвет, форма, интерфейс, шрифт, освещение
- Проработать целевую аудиторию (возрастные ограничения)
- Разработать собственный сюжет для игры, в соответствии с потребностями ЦА
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль игры
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов
- Собрать референсы окружения, платформ, фонов, персонажей, предметов и т.д.
- Собрать референсы с ui kit и интерфейсами игр платформер
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

Раздел 4. Игры в жанре click and point.

Задание: провести аналитическую работу для проекта по разработке собственной игры с авторской графикой в жанре click and point

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, определять целевую аудиторию и ее потребности, разрабатывать сюжет, выбирать графический стиль игры, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, цвет, форма, интерфейс, шрифт, освещение
- Проработать целевую аудиторию
- Разработать собственный сюжет для игры, в соответствии с потребностями ЦА
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль игры
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов
- Собрать референсы окружения, фонов, персонажей, предметов и т.д.
- Собрать референсы с ui kit и интерфейсами игр платформер
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

Раздел 5. Игры жанра roguelike и карточные игры

Задание: провести аналитическую работу для проекта по разработке собственной игры с авторской графикой

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, определять целевую аудиторию и ее потребности, разрабатывать сюжет, выбирать графический стиль игры, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, цвет, форма, интерфейс, шрифт, освещение
- Проработать целевую аудиторию
- Разработать собственный сюжет для игры, в соответствии с потребностями ЦА
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль игры
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов
- Собрать референсы окружения, фонов, персонажей, предметов, пропсов, карт и т.д.
- Собрать референсы с ui kit и интерфейсами игр платформер

- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания

Раздел 1. Изометрические кликеры

Технология работ:

1. Опираясь на собранные референсы сделать общий скетч карты с расположением объектов: различных построек, объектов живой и неживой природы, украшений и т.д.
2. Как только карта будет определена, приступаем к проработке деталей: сделать не менее 3 скетчей с поиском формы на каждый объект. Обязательно проверить силуэт через пятно.
3. Лучшие варианты скетчей построить в изометрии, используя изометрическую сетку.
4. Сделать варианты с подбором цвета для всей карты и отдельных объектов.
5. Выбрать наилучшее цветовое сочетание и довести рендер до казуальной графики.
6. Отрисовать основной фон карты, на котором будут располагаться объекты. Не делать его слишком сложным, чтобы не потерять внимание с главных объектов. Размер экрана для фона 1920x1280, но можно сделать больше, потом подрезать
7. Собрать карту из готовых объектов. Размер итогового фейкшота 1920x1280 px
8. Работа над интерфейсом: сделать примерный скетч интерфейса, кнопок, иконок, автарок, валюты. Набор панелей для интерфейса выбирается самостоятельно на основе анализа аналогов.
9. Отрисовать итоговый интерфейс и поместить его поверх готовой карты.

Раздел 2. Игры в жанре Match-3

Технология работ:

1. Сделать структуру игры: показать переходы экранов при взаимодействии с пользователем. Примерный план: экран загрузки – экран меню – диалоговый экран с персонажем – карта мира – карта локации – уровень с фишками – окно победы. Структура зависит от вашего сеттинга и идеи.
2. Опираясь на собранные референсы сделать общий скетч мировой карты с расположением объектов: различных построек, объектов живой и неживой природы, украшений и т.д.
3. Так же, опираясь на референсы, рисуем скетч локальной карты с уровнями: это может быть локация в виде фона или с повторяющимися элементами. Обязательно изобразить дорожку уровней.
4. Как только карта будет определена, приступаем к проработке деталей: сделать не менее 3 скетчей с поиском формы на каждый объект. Обязательно проверить силуэт через пятно.
5. Лучшие варианты скетчей построить в изометрии, используя изометрическую сетку.
6. Сделать варианты с подбором цвета для всей карты и отдельных объектов.

7. Выбрать наилучшее цветовое сочетание и довести рендер до казуальной графики.
8. Отрисовать основной фон карты, на котором будут располагаться объекты. Не делать его слишком сложным, чтобы не потерять внимание с главных объектов. Размер экрана для фона 1920x1280, но можно сделать больше, потом подрезать
9. Собрать карту из готовых объектов. Размер итогового фейкшота 1920x1280 px
10. Сделать скетч игрового уровня с общим фоном, фоном для фишек и интерфейсом
11. Сделать скетчи для игровых фишек, усилителей и бонусов
12. Сделать скетчи персонажей, вовлеченных в игровой сюжет
13. Работа над интерфейсом: сделать примерный скетч интерфейса, кнопок, иконок, аватарок, валюты, всплывающие окна, диалоговые окна, окна с заданиями, магазин, экран загрузки, экран меню и т.д. Набор панелей для интерфейса выбирается самостоятельно на основе анализа аналогов.
14. Сделать рендер в казуальном стиле всех фишек, фонов, персонажей, интерфейсов
15. Собрать итоговые фейкшоты игровых экранов

Раздел 3. Игры в жанре платформер.

Технология работ:

1. Сделать структуру игры: показать переходы экранов при взаимодействии с пользователем.
2. Сделать схему игрового уровня: расположение платформ, препятствий.
3. Опираясь на собранные референсы сделать скетч фона с элементами платформ и препятствий.
4. Разделить все платформы и элементы окружения на отдельные спрайты, отрисовать более точно в выбранном стиле
5. Работа с фоном – плановость. Как минимум должен быть разработан статичный бесшовный задний и передний фон.
6. Подборка общей цветовой гаммы для проекта
7. Скетчинг главного героя, врагов и других персонажей. Поиск уникальной формы и образа.
8. Цветовое решение персонажей и приведение их к общему стилю игры.
9. Работа с эмоциями и движением персонажа. Сделать анимацию движения главного героя в игре.
10. Работа над интерфейсом: нарисовать интерфейс, кнопки, иконки, аватар, валюту и т.д. Набор панелей для интерфейса выбирается самостоятельно на основе анализа аналогов.
11. Собрать итоговые фейкшоты игровых экранов
12. Работа с элементами продвижения: разработать логотип для игры
13. Разработка рекламных баннеров для продвижения игры. Формат под соцсети: вк, одноклассники

Раздел 4. Игры в жанре click and point.

Технология работ:

1. Сделать структуру игры: показать переходы экранов при взаимодействии с пользователем.
2. Работа с фоном – платформа или локация.
3. Наполнение уровня элементами для взаимодействия и атмосферы
4. Подборка общей цветовой гаммы для проекта
5. Скетчинг главного героя, врагов и других персонажей. Поиск уникальной формы и образа.
6. Цветовое решение персонажей и приведение их к общему стилю игры.
7. Работа над интерфейсом: нарисовать интерфейс, кнопки, иконки и т.д. Набор панелей для интерфейса выбирается самостоятельно на основе анализа аналогов.
8. Собрать итоговые фейкшоты игровых экранов
9. Работа с элементами продвижения: разработать логотип для игры
10. Разработка рекламных баннеров для продвижения игры. Формат под соцсети: вк, одноклассники

Раздел 5. Игры жанра roguelike и карточные игры

Технология работ:

1. Сделать структуру игры: показать переходы экранов при взаимодействии с пользователем.
2. Работа с фоном: композиция, атмосфера, элементы
3. Наполнение уровня пропсами – элементы окружения.
4. Скетчинг главного героя, врагов и других персонажей. Поиск уникальной формы и образа.
5. Разработка игровых карт (если карточная игра).
6. Работа над интерфейсом: нарисовать интерфейс, кнопки, иконки и т.д. Набор панелей для интерфейса выбирается самостоятельно на основе анализа аналогов.
7. Собрать итоговые фейкшоты игровых экранов
8. Работа с элементами продвижения: разработать логотип для игры
9. Разработка рекламных баннеров для продвижения игры. Формат под соцсети: вк, одноклассники

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ЗАЧЕТА С ОЦЕНКОЙ

Зачет по данной дисциплине проходит в виде публичной защиты с презентацией семестрового проекта.

Раздел 1. Изометрические кликеры

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Необходимо собрать все скетчи и готовые изображения игровых элементов и скомпоновать их в кейс.
2. Подачу можно разделить на блоки: объекты для фона, игровые объекты - постройки, интерфейс
3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранный сеттинг, показать рефборды, скетчи с картой, поиски форм для объектов, итоговый

рендер, интерфейс – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Раздел 2. Игры в жанре Match-3

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Необходимо собрать все скетчи, наработки по фонам, персонажам, пропсам и другим элементам и сделать интересное оформление для подачи проекта.
2. Подачу можно разделить на блоки: игровые элементы, фоны для уровней, фишки, персонажи, ui kit, фейкшоты с игрой.
3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранный сеттинг, показать рефборды, скетчи с картой, поиски форм для объектов, итоговый рендер, интерфейс – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Раздел 3. Игры в жанре платформер.

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Оформить подачу проекта с авторской графикой.
2. Подачу можно разделить на блоки: персонажи, окружение, пропсы, ui kit, реклама и продвижение.
3. Разработать ролик для продвижения игры.
4. Разработать ролик с демонстрацией игрового процесса.
5. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить сюжет игры, обосновать выбранную тему и стилистическое решение, показать рефборды, скетчи с картой, поиски форм для объектов, итоговый рендер, интерфейс – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Раздел 4. Игры в жанре click and point.

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Оформить подачу проекта с авторской графикой.
2. Подачу можно разделить на блоки: персонажи, окружение, пропсы, ui kit, реклама и продвижение.
3. Разработать ролик для продвижения игры.
4. Разработать ролик с демонстрацией игрового процесса.
5. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить сюжет игры, обосновать выбранную тему и стилистическое решение, показать рефборды, скетчи с картой, поиски форм для объектов, итоговый рендер, интерфейс – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ЭКЗАМЕНА

Экзамен по данной дисциплине проходит в виде публичной защиты с презентацией семестрового проекта.

Раздел 5. Игры жанра roguelike и карточные игры

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Оформить подачу проекта с авторской графикой.
2. Подачу можно разделить на блоки: персонажи, окружение, пропсы, ui kit, реклама и продвижение.

3. Разработать ролик для продвижения игры.

4. Разработать ролик с демонстрацией игрового процесса.

5. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить сюжет игры, обосновать выбранную тему и стилистическое решение, показать рефборды, скетчи с картой, поиски форм для объектов, итоговый рендер, интерфейс – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

6. Подготовить отдельно подачу для печати на 2-х планшетах размером 100x70 см каждый. Подача должна быть в едином стиле с кейсом и презентацией.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Критерии оценивания практических заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	тема проекта раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема проекта раскрыта полностью, отсутствует презентация;
«удовлетворительно»	тема проекта раскрыта не полностью, отсутствует презентация;
«неудовлетворительно»	задание не выполнено.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Критерии оценивания индивидуальных практических заданий

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

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Экзамен по дисциплине «3D-Проектирование»

Критерии оценивания знаний на экзамене

Оценка «ОТЛИЧНО»:

1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.
2. Правильная формулировка основных понятий и определений.
3. Знание основ композиции и цветоведения
4. Владение навыками скетчинга
5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике
6. Безошибочное выполнение практического задания.
7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы.
8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «ХОРОШО»:

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

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

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

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

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

Критерия оценивания на зачете с оценкой

Оценка «ОТЛИЧНО»:

9. Глубокое и прочное усвоение программного материала.
10. Правильная формулировка основных понятий и определений.
11. Знание основ композиции и цветоведения
12. Владение навыками скетчинга
13. Умение рендерить объекты в указанной стилистике
14. Безошибочное выполнение практического задания.
15. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы.
16. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «ХОРОШО»:

7. Хорошее знание программного материала.
8. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений.
9. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга
10. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.
11. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части.
12. Правильные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

7. Поверхностное усвоение программного материала.
8. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений.
9. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой
10. Неумение четко сформулировать выводы.
11. Грубая ошибка в практическом задании.
12. Неточные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

6. Незнание значительной части программного материала.
7. Неспособность работать с цветом, композицией и формой
8. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.

9. Грубые ошибки при выполнении практического задания.
10. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.