

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Клочков Юрий Евгеньевич

Должность: и.о. ректора

Дата подписания: 04.04.2024 11:46:01

Уникальный программный ключ:

4e7c4ea90328ec8e65c5d8058549a2538d7400d1

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное бюджетное

образовательное учреждение высшего образования

**«ТЮМЕНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**УТВЕРЖДАЮ**

Заведующий кафедрой ДАС

\_\_\_\_\_ А. И. Клименко

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

дисциплины: Введение в геймдизайн

направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

направленность (профиль): Графический дизайн

форма обучения: очная

Рабочая программа рассмотрена  
на заседании кафедры дизайна архитектурной среды  
Протокол № 5 от 19.04.2023 г.

### 1. Цели и задачи освоения дисциплины

Целью дисциплины является ознакомление с наиболее важными аспектами разработки игр, создание базы для дальнейшего самосовершенствования в этой области.

Задачи дисциплины:

- развить навыки создания удобного и интуитивно понятного интерфейса;
- развить навыки работы в команде при создании игры;
- сформировать навыки работы управления процессом и работы с заказчиком и качественной презентации своей работы;
- сформировать навыки тестирования игрового процесса;
- сформировать навыки работы с новыми технологиями.

### 2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Введение в геймдизайн» является факультативом.

Необходимыми условиями для освоения дисциплины являются:

- освоение дисциплины Графика;
- освоение дисциплины Фотографика;
- освоение дисциплины Проектирование графической продукции 3-7 семестр.

Дисциплина является логическим продолжением курса «Компьютерные технологии в графическом дизайне». Результаты изучения дисциплины могут стать частью выпускной квалификационной работы.

### 3. Результаты обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

Таблица 3.1

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Код и наименование результата обучения по дисциплине
ПКС-3 Способен к художественно-технической разработке дизайн проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПКС-3.1. Определяет композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, находит дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывая свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов, предпочтения целевой аудитории	Знать: 31 композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, современные тенденции и предпочтения целевой аудитории.
		Уметь: У1 находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации.
		Владеть: В1 навыками проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ПКС-3.2. Разрабатывает дизайн-макет объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, готовит графические материалы для передачи в производство.	Знать: 32 методы и средства разработки дизайн-макета объекта визуальной информации.
		Уметь: У2 разрабатывать дизайн-макет объекта визуальной информации.
		Владеть: В2 навыками подготовки графических материалов для передачи в производство.

### 4. Объем дисциплины

Общий объем дисциплины составляет 1 зачетная единица, 36 часов.

Таблица 4.1.

Форма обучения	Курс/семестр	Аудиторные занятия/контактная работа, час.			Самостоятельная работа, час.	Контроль, час.	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия			
очная	4/8	-	24	-	12	-	зачет

## 5. Структура и содержание дисциплины

### 5.1. Структура дисциплины.

#### очная форма обучения (ОФО)

Таблица 5.1.1

№ п/п	Структура дисциплины		Аудиторные занятия, час.			СРС, час.	Всего, час.	Код ИДК	Оценочное средство
	Номер раздела	Наименование раздела	Л.	Пр.	Лаб.				
1	1	Введение в гейм-дизайн, мультимедиа и виртуальную реальность.	-	2	-	2	4	ПКС-3.1	Задания для практической работы.
2	2	Виды файлов.	-	2	-	2	4	ПКС-3.1	Задания для практической работы.
3	3	Web-базируемое моделирование форм.	-	8	-	4	12	ПКС-3.2	Задания для практической работы.
4	4	Способы задания объектов виртуальной реальности. 3D-графика реального времени и виртуальные студии.	-	12	-	4	16	ПКС-3.2	Задания для практической работы.
5	Зачет		-	-	-	-	-	ПКС-3.1 ПКС-3.2	Презентация выполненных работ. Устный опрос.
Итого:			-	24	-	12	36		

#### Заочная форма обучения (ЗФО)

Заочная форма обучения не реализуется.

#### Очно-заочная форма обучения (ОЗФО)

Очно-заочная форма обучения не реализуется.

### 5.2. Содержание дисциплины.

#### 5.2.1. Содержание разделов дисциплины (дидактические единицы).

Тема 1. Введение в гейм-дизайн, мультимедиа и виртуальную реальность.

Введение в курс дисциплины Гейм-дизайн. Структура курса дисциплины. Краткая характеристика дисциплины, ее цели, задачи, порядок изучения материала. Связь дисциплины с другими дисциплинами учебного плана специальности. Организация учебного процесса по дисциплине. Характеристика учебной литературы. Основные понятия виртуальной реальности.

## Тема 2. Виды файлов.

Текстовые файлы. Графические файлы. Звуковые файлы. Файлы с расширением: doc, pdf, rtf, txt. Файлы с расширением: bmp, gif, jpg, psd, tif, png. Файлы с расширением: midi, mp3, wav, wma, au, mod. Объекты виртуальной реальности. Видеофайлы. Архив видеофайлов Flash. Аудиофайл Windows Media. Бинарный видеофайл. Видео или анимация. Adobe Motion Exchange. Видеофайл 3GPP. Видеофайл Apple. Quick Time. Видеофайл DIF. Видеофайл Flash. Видеофайл Google. HD, AVI, MPG, SWF.

## Тема 3. Web-базируемое моделирование форм.

HTML-документ с исходным кодом. HTML-документ Microsoft Word. Web-архив Safari. Web-страница ASP.NET. Web-страница HTML. Web-страница XHTML. Web-страница XML Java. Web-базируемое моделирование форм. Интерактивное моделирование функционально-заданных форм. Технология сжатия видео. Виртуальный 3D-мир. Компьютерные игры и виртуальная реальность.

Тема 4. Способы задания объектов виртуальной реальности. 3D-графика реального времени и виртуальные студии.

Создание информационных ресурсов. Средства телекоммуникации. Алгоритмы рендеринга. Интерактивные системы моделирования. Применение систем виртуальной реальности. Файл данных Visual Studio. Ярлык Интернета. Технология "Виртуальная реальность". Возможности системы "Виртуальная реальность". 3D-анимация. 3D-анимация form-Z. 3D-анимация Maya. 3D-модель. 3D-модель Antibody. 3D- модель Celestia. 3D-рисунок Alphacam. 3D-модель рисунок Kubotek. 3D-модель Unigraphics. 3D- модель IronCAD. Перспективы виртуальной реальности.

### 5.2.2. Содержание дисциплины по видам учебных занятий.

#### Лекционные занятия

Лекционные занятия учебным планом не предусмотрены.

#### Практические занятия

Таблица 5.2.2.1

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема практических занятий
		ОФО	ЗФО	ОЗФО	
1	1	2	-	-	Введение в гейм-дизайн, мультимедиа и виртуальную реальность.
2	2	2	-	-	Виды файлов.
3	3	8	-	-	Web-базируемое моделирование форм.
4	4	12	-	-	Способы задания объектов виртуальной реальности. 3D-графика реального времени и виртуальные студии.
Итого:		24			

#### Лабораторные работы

Лабораторные работы учебным планом не предусмотрены.

#### Самостоятельная работа студента

Таблица 5.2.2.2

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема	Вид СРС
		ОФО	ЗФО	ОФО		
1	1	2	-	-	Введение в курс дисциплины Гейм-дизайн. Структура курса дисциплины.	Самоконтроль усвоения

					Краткая характеристика дисциплины, ее цели, задачи, порядок изучения материала. Связь дисциплины с другими дисциплинами учебного плана специальности. Организация учебного процесса по дисциплине. Характеристика учебной литературы. Основные понятия виртуальной реальности.	теоретического материала. Выполнение практических домашних заданий.
2	2	2	-	-	Текстовые файлы. Графические файлы. Звуковые файлы. Файлы с расширением: doc, pdf, rtf, txt. Файлы с расширением: bmp, gif, jpg, psd, tif, png. Файлы с расширением: midi, mp3, wav, wma, au, mod. Объекты виртуальной реальности. Видеофайлы. Архив видеофайлов Flash. Аудиофайл Windows Media. Бинарный видеофайл. Видео или анимация. Adobe Motion Exchange. Видеофайл 3GPP. Видеофайл Apple. Quick Time. Видеофайл DIF. Видеофайл Flash. Видеофайл Google. HD, AVI, MPG, SWF.	Самоконтроль усвоения теоретического материала. Выполнение практических домашних заданий.
3	3	4	-	-	HTML-документ с исходным кодом. HTML-документ Microsoft Word. Web-архив Safari. Web- страница ASP.NET. Web-страница HTML. Web-страница XHTML. Web-страница XML Java. Web-базируемое моделирование форм. Интерактивное моделирование функционально-заданных форм. Технология сжатия видео. Виртуальный 3D-мир. Компьютерные игры и виртуальная реальность.	Самоконтроль усвоения теоретического материала. Выполнение практических домашних заданий.
4	4	4	-	-	Создание информационных ресурсов. Средства телекоммуникации. Алгоритмы рендеринга. Интерактивные системы моделирования Применение систем виртуальной реальности. Файл данных Visual Studio. Ярлык Интернета. Технология "Виртуальная реальность". Возможности системы "Виртуальная реальность". 3D-анимация. 3D-анимация form-Z. 3D-анимация Maya. 3D-модель. 3D-модель Antibody. 3D- модель Celestia. 3D-рисунок Alphacam. 3D-модель рисунок Kubotek. 3D-модель Unigraphics. 3D- модель IronCAD. Перспективы виртуальной реальности.	Самоконтроль усвоения теоретического материала. Выполнение практических домашних заданий.
Итого:		12				

5.2.3. Преподавание дисциплины ведется с применением следующих видов образовательных технологий: информационно-развивающие технологии, деятельностные

практико-ориентированные технологии, личностно-ориентированные технологии, метод дискуссии, дистанционные технологии (СРС, контроль).

## **6. Тематика курсовых работ/проектов**

Курсовые работы/проекты учебным планом не предусмотрены.

## **7. Контрольные работы**

Контрольные работы учебным планом не предусмотрены.

## **8. Оценка результатов освоения дисциплины**

8.1. Критерии оценивания степени полноты и качества освоения компетенций в соответствии с планируемыми результатами обучения приведены в Приложении 1.

8.2. Оценка результатов освоения дисциплины во 2 семестре проводится в форме зачета. Критерии оценивания успеваемости обучающихся в рамках текущего контроля представлена в таблице 8.1.

Таблица 8.1

№ п/п	Виды мероприятий в рамках текущего контроля	Количество баллов (0-2)
1	7 семестр - 1 текущая аттестация	
1.1	просмотр выполненных практических работ	2
2	7 семестр - 2 текущая аттестация	
2.1	просмотр выполненных практических работ	2

## **9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

9.1. Перечень рекомендуемой литературы представлен в Приложении 2.

9.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.

- электронный каталог полнотекстовой базы данных ТИУ;
- ЭБС «Лань», «Юрайт», «IPRbooks», «Консультант студента», «Перспект»;
- научная электронная библиотека ELIBRARY.RU;
- сайты для дизайнеров:
  - <http://rosdesign.com> - интернет-ресурс теоретических статей и практических рекомендаций по дизайну на русском языке;
  - <https://www.behance.net> - сайт, собравший в себе портфолио художников, дизайнеров и людей искусства со всего мира;
  - [designyoutrust.com](http://designyoutrust.com) - ежедневный дизайнерский журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, дизайнерские портфолио и выборочные дизайнерские проекты со всего мира;
  - [hypebeast.com](http://hypebeast.com) - модный журнал о дизайне и культуре;
  - [bangbangstudio.ru](http://bangbangstudio.ru) - российский сайт для иллюстраторов с работами по иллюстрации;
  - [abduzeedo.com](http://abduzeedo.com) - сайт про логотипы и дизайн;
  - <https://www.fontshop.com> - ресурс для работы с типографикой; тестер позволяет видеть, как будет выглядеть работа при использовании разных шрифтовых решений;
  - <https://www.paratype.ru> - отечественный ресурс, посвященный шрифтам и типографике;
  - <https://www.dafont.com> - коллекция, состоящая из более 10 000 шрифтов;
  - <http://www.compuart.ru> - ежемесячный электронный журнал по полиграфии, дизайну и компьютерной графике;
  - <http://bookcoverarchive.com> - ресурс содержит тысячи новых и классических обложек, удобно сортированных по фотографу, арт-директору, дизайнеру, названию, автору или жанру;
  - <http://www.vektorjunkie.com> - ресурс графики, фотографии и музыки;

- <http://www.compuart.ru> - ежемесячный электронный журнал по полиграфии, дизайну и компьютерной графике;
- <https://forum.rudtp.ru> - форум дизайнеров и полиграфистов. Дизайн, верстка, препресс, печать;
- <http://www.lighthousebay.ru/pechatnyi-dizain.html> - вдохновляющие примеры и идеи от известных мировых специалистов в сфере печатного дизайна и полиграфии;
- <http://www.printmag.com> - журнал по полиграфии, дизайну и компьютерной графике на англ.яз.;
- <https://www.gart.ru> - всемирные полиграфические новости - ежемесячный журнал, издание с большим количеством интервью;
- <http://www.kursiv.ru> - технологический полиграфический журнал;
- <http://www.designfloat.com> - ссылки на ресурсы, где есть: шаблоны, уроки, flash и т.д.
- электронный каталог Тюменской областной научной библиотеки имени Д.И. Менделеева [http://www.tonb.ru/electronic\\_catalog/](http://www.tonb.ru/electronic_catalog/) ;
- «Искусство и дизайн Тюмени» -<http://www.art-design.tyumen.ru>

9.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в т. ч. отечественного производства:

- Microsoft Office Professional Plus;
- Adobe Acrobat Reader DC;
- CorelDRAW Graphics Suite X<sub>2</sub>;
- Photoshop Extended CS6 13.0 MLP AOO License RU.

### 10. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Помещения для проведения всех видов работы, предусмотренных учебным планом, укомплектованы необходимым оборудованием и техническими средствами обучения.

Таблица 10.1

#### Обеспеченность материально-технических условий реализации ОПОП ВО

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, иных видов учебной деятельности, предусмотренных учебным планом образовательной программы	Наименование помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом, в том числе помещения для самостоятельной работы, с указанием перечня основного оборудования, учебно-наглядных пособий и используемого программного обеспечения	Адрес (местоположение) помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом (в случае реализации образовательной программы в сетевой форме дополнительно указывается наименование организации, с которой заключен договор)
1	2	3	4
1	Введение в геймдизайн	<p>Практические занятия: учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа (практические занятия); групповых и индивидуальных консультаций; текущего контроля и промежуточной аттестации.</p> <p>Оснащенность: - учебная мебель: столы, стулья, доска аудиторная; - компьютеры в локальной сети университета</p>	625001, Тюменская область, г. Тюмень, ул. Луначарского, д.2, корп.8/6

	Самостоятельная работа обучающихся: учебная аудитория для самостоятельной работы. Оснащенность: - учебная мебель: столы, стулья.	625001, Тюменская область, г. Тюмень, ул. Луначарского, д.2, корп.8/6
--	---	---

## **11. Методические указания по организации СРС**

### 11.1. Методические указания по подготовке к практическим занятиям.

Приступая к изучению дисциплины, обучающимся следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика обучающиеся смогут четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения. Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа: первый этап – организационный, второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний, практическое освоение теории.

На первом этапе студент планирует свою подготовку, которая включает:

- уяснение задания на практическую работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию, которая включает:

- изучение рекомендованной литературы, штудирование конспекта;
- приготовление, рекомендованных преподавателем, материалов для выполнения графических работ (бумага определенного формата и качества, графические инструменты и др.);
- подбор аналогового материала, поиск источников творчества (по необходимости);
- выполнение поисковых эскизов;
- доработка итоговых (чистовых) графических листов.

### 11.2. Методические указания по организации самостоятельной работы.

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы обучающихся. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение практических работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности. Основу самостоятельной работы студента составляет работа с графической композицией, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению задач дисциплины. Просмотр студентами тематических информационных ресурсов, последующее их обсуждение является неотъемлемой частью учебной работы по дисциплине. Групповое обсуждение текущих заданий проходит в конце каждого раздела учебной программы данной дисциплины.

Важную часть самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Необходимо помнить, что на занятии обычно рассматривается не весь

материал, а только его часть. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале. Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Работа с информационным ресурсом (книгой, текстом) предполагает определенную последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы. Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

- план – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала, подробно составленный план вполне заменяет конспект;
- конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника.

Различаются четыре типа конспектов:

- план-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении;
- текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника;
- свободный конспект - это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала, в нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.
- тематический конспект - составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

Изучая материал источника, составляя конспект нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Во время подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение обучающимися учебного материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретает практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь. При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Хорошая теоретическая подготовка является залогом качественного выполнения практических работ. Так же, выполняя самостоятельно практические задания, необходимо придерживаться условий задания, оговоренной последовательности его выполнения и строго соблюдать требования к оформлению данной работы.

**Планируемые результаты обучения для формирования компетенции и критерии их оценивания**

Дисциплина Введение в геймдизайн  
 Код, направление подготовки 54.03.01 Дизайн  
 Направленность (профиль) Графический дизайн

Код компетенции	Код, наименование ИДК	Код и наименование результата обучения по дисциплине	Критерии оценивания результатов обучения			
			1-2	3	4	5
ПКС-3 Способен к художественно-технической разработке дизайн проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПКС-3.1. Определяет композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, находит дизайнерские решения задач проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывая свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов, предпочтения целевой аудитории	Знать: <i>З1</i> композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, современные тенденции и предпочтения целевой аудитории.	не называет композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, не знает современные тенденции и предпочтения целевой аудитории.	перечисляет, допуская существенные ошибки композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, современные тенденции и предпочтения целевой аудитории.	перечисляет, допуская несущественные ошибки композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, современные тенденции и предпочтения целевой аудитории.	уверенно и без ошибок перечисляет композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, современные тенденции и предпочтения целевой аудитории.
		Уметь: <i>У1</i> находить дизайнерские решения задач проектирования объектов визуальной информации.	не демонстрирует умения находить дизайнерские решения задач проектирования объектов визуальной информации.	допуская существенные ошибки, находит дизайнерские решения задач проектирования объектов визуальной информации.	допуская несущественные ошибки, находит дизайнерские решения задач проектирования объектов визуальной информации.	уверенно и без ошибок находит дизайнерские решения задач проектирования объектов визуальной информации.
		Владеть: <i>В1</i> навыками проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	не владеет навыками проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	владеет навыками проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в процессе выполнения типовых проектных задач.	владеет навыками проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в процессе выполнения типовых проектных задач с элементами творчества.	владеет навыками проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в процессе самостоятельного выполнения творческих проектных задач.

Код компетенции	Код, наименование ИДК	Код и наименование результата обучения по дисциплине	Критерии оценивания результатов обучения			
			1-2	3	4	5
	ПКС-3.2. Разрабатывает дизайн-макет объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, готовит графические материалы для передачи в производство.	Знать: <i>З2</i> методы и средства разработки дизайн-макета объекта визуальной информации.	не может перечислить методы и средства разработки дизайн-макета объекта визуальной информации.	перечисляет, допуская существенные ошибки методы и средства разработки дизайн-макета объекта визуальной информации.	перечисляет, допуская несущественные ошибки методы и средства разработки дизайн-макета объекта визуальной информации.	уверенно и без ошибок перечисляет методы и средства разработки дизайн-макета объекта визуальной информации.
		Уметь: <i>У2</i> разрабатывать дизайн-макет объекта визуальной информации.	не демонстрирует умения разрабатывать дизайн-макет объекта визуальной информации.	допуская существенные ошибки разрабатывает дизайн-макет объекта визуальной информации.	допуская несущественные ошибки разрабатывает дизайн-макет объекта визуальной информации.	уверенно и без ошибок разрабатывает дизайн-макет объекта визуальной информации.
		Владеть: <i>В2</i> навыками подготовки графических материалов для передачи в производство.	не владеет навыками подготовки графических материалов для передачи в производство.	владеет навыками подготовки графических материалов для передачи в производство в процессе выполнения типовых проектных задач.	владеет навыками подготовки графических материалов для передачи в производство в процессе выполнения типовых проектных задач с элементами творчества.	владеет навыками подготовки графических материалов для передачи в производство в процессе самостоятельного выполнения творческих проектных задач.

## КАРТА обеспеченности дисциплины учебной и учебно-методической литературой

Дисциплина Введение в геймдизайн  
Код, направление подготовки 54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль) Графический дизайн

№ п/п	Название учебного, учебно-методического издания, автор, издательство, вид издания, год издания	Количество экземпляров в БИК	Контингент обучающихся, использующих указанную литературу	Обеспеченность обучающихся литературой, %	Наличие электронного варианта в ЭБС (+/-)
1	Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для вузов / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 159 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07628-8. — Текст : электронный // Образовательная плат-	ЭР*	20	100	+
2	Хворостов, Дмитрий Анатольевич. 3D Studio Max + VRay. Проектирование дизайна среды : учебное пособие : для студентов вузов, обучающихся по специальностям художественно-графического цикла / Д. А. Хворостов. - Москва : Форум : ИНФРА-М, 2015. - 269 с. : ил. ; 21 см. - Вар. загл. : Проектирование дизайна	7	20	100	-
3	Хусаинов, Д. З. Моделирование в редакторе 3D Studio Max: методические разработки по дисциплине «Информационные технологии и компьютерная визуализация» : учебное пособие / Д. З. Хусаинов, И. В. Сагарадзе, Г. В. Хусаинова. - Екатеринбург : УрГАХУ, 2021. - 74 с. - ЭБС "Лань". - ~Б. ц. - Текст : непосредственный — URL :	ЭР*	20	100	+

\*ЭР – электронный ресурс доступный через Электронный каталог/Электронную библиотеку

ТИУ <http://webirbis.tsogu.ru/>

Заведующий выпускающей кафедрой

дизайна архитектурной среды \_\_\_\_\_ А.И. Клименко

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

Директор БИК \_\_\_\_\_ Д.Х. Каюкова

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

М.П.



## Согласование

Исполнитель	Срок согласования	Результат	Комментарий
Согласовать "Введение в геймдизайн_2023_54.03.01_ДЗГб (рабочие программы дисциплин)"			
Клименко Александр Иванович		Согласовано	
Руммо Екатерина Леонидовна		Согласовано	
Каюкова Дарья Хри-сановна		Согласовано	

## Утверждение

Исполнитель	Срок утверждения	Результат	Комментарий
Утвердить "Введение в геймдизайн_2023_54.03.01_ДЗГб (рабочие программы дисциплин)"			
Клименко Александр Иванович		Утверждено	