

Кафедра

дизайна

Б1.В.ДВ. 02.01

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина

Графика компьютерных игр

По направлению подготовки

54.03.01 «Дизайн»

Профиль (программа
бакалавриата)

Графика компьютерных игр и анимация

Форма обучения

Очная

Программа дисциплины рассмотрена и утверждена

на заседании кафедры «Дизайн»

Протокол заседания № 10 от «08» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

ОГЛАВЛЕНИЕ

- 1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ**
- 5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ**

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. N 1015 (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Графика компьютерных игр и анимация» в процессе обучения по дисциплине «Графика компьютерных игр» происходит формирование закрепленных за дисциплиной компетенций обучающихся. Оценка сформированности компетенций на каждом этапе обучения происходит через оценку планируемых результатов обучения по дисциплине (знаний, умений, навыков).

Результаты освоения образовательной программы (компетенции)	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Этапы формирования компетенции (семестры, темы)	Оценочные средства
ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	ПК-1.1. Разрабатывает и объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения	Знать: - основы синтетического единства интерфейса, в котором слиты технические, стилистические и художественные особенности оформления компьютерной игры, Уметь: - выбирать оптимальные методы создания дизайн-проектов с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения; Владеть: - владеет современными концепциями дизайнерского проектирования с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения.	Семестр 4 Тема 1. Форма интерфейса игры. Макетирование. Тема 2. Цифровая миниатюра	Устный опрос по теме 1 Устный опрос по теме 2 Просмотр выполненных практических заданий по теме 2

	ПК-1.2. Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств	Знать: - традиции формирования интерфейса на европейском и российском рынках, специфику игровой культуры интернет-пространства; - методы применения разных способов проектирования продуктов графического дизайна с разной конструкцией с помощью компьютерной графики; Уметь: - выбирать оптимальные методы создания дизайн-проектов с помощью компьютерных технологий, - ориентироваться в особенностях оформления интерфейса игры различного тематического содержания, структурировать информацию, четко выстраивать иерархию визуального комплекса интерфейса, создавать яркий и конкурентно-способный продукт; Владеть: - владеет современными концепциями дизайнерского проектирования в отношении способов компьютерного проектирования.	Семестр 4 Тема 3. Графический интерфейс пользователя игры	Устный опрос по теме 3 Просмотр выполненных практических заданий по теме 3
--	---	---	---	---

2. ТИПОВЫЕ ЗАДАНИЯ И/ЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Список вопросов для проведения устных опросов

№	Наименование вопроса	Тема №
1	Определение интерфейса компьютерной игры	1
2	Цели графического пользовательского интерфейса игры.	1
3	Жанры компьютерных игр.	1
4	Какие исследования проводятся на стадии предварительного функционального анализа игрового проекта?	1
5	Основные принципы проектирования пользовательского интерфейса	1
6	Современные требования при создании интерфейса пользователя компьютерных игр	1
7	Особенности дизайна интерфейса компьютерных игр	1
8	Язык символов.	2
9	Особенности визуализации пиктограмм и символов.	2
10	Что такое прототипирование, и каково его применение?	2
11	Процесс создания иконки. Удобочитаемость.	2
12	Иерархия текстов в интерфейсе. С помощью чего она осуществляется?	3
13	Создание логотипа игры. Особенности и специфика.	3

14	Выравнивание визуальных элементов. Сетка.	3
15	Главное меню и меню подразделов. GUI- (графический интерфейс пользователя)	3
16	Какие графические программы используются в проектировании игровой графики?	3
17	Задачи графического пользовательского интерфейса игры.	1
18	Конструктивные особенности и различия проектирования их интерфейсов	1
19	Виды компьютерных игр.	1
20	Художественные особенности и различия проектирования их интерфейсов	1
21	Стилистические особенности и различия проектирования их интерфейсов	1
22	Предварительный функциональный анализ игрового проекта	1
23	Отличие дизайна интерфейса компьютерных игр от неигровых (интерфейсы программ и приложений, веб-сайтов).	1
24	Визуальная метафора.	2
25	Пиктограмма.	2
26	Система навигации.	3
27	Художественная проработка и детализовка.	3
28	Создание мудборда	1
29	Особенности создания художественного образа интерфейса компьютерной игры	1
30	Проектирование полноценного проекта интерфейса компьютерной игры, включающего в себя окна, панели , рамки, иконки, всплывающие окна, меню.	3

Критерии оценивания устного опроса:

- оценка «отлично» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов, активно дополнял ответы других студентов или задавал им дополнительные вопросы;
- оценка «хорошо» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов или ответил кратко на ряд вопросов;
- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он кратко ответил на один из задаваемых вопросов или просто дополнял ответы других студентов, задавал им дополнительные вопросы;
- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не смог ответить правильно на заданный вопрос, либо не отвечал на вопросы и не участвовал в их обсуждении.

Список типовых практических заданий

Тема 1. Форма интерфейса игры. Макетирование.

- 1 **Практическое задание:** Эскизирование. Разработка страничного макета игры. Разработка характерных особенностей интерфейса проекта игры.

Тема 2. Цифровая миниатюра

2 Практическое задание: Визуализация пиктограмм и символов

Задание:

создать скетчи пиктограмм - представление абстрактных понятий, функций, операций на пиктографическом, визуальном языке с использованием источников, прототипов и придание им стилистического соответствия создаваемому интерфейсу игры.

3 Практическое задание: Пиктограммы-персонажи для мелкого формата иконок

Задание:

Разработать «пиксельные» изображения для интерфейса игры.

Тема 3. Графический интерфейс пользователя игры

4 Практическое задание: Работа с референсами. Создание мудборда. Создание визуального ряда в соответствии с логическим маршрутом. Выполнение работы с референсами: интерфейсы компьютерных игр, клипарты, эскизы оформления шрифтовых элементов, созданные художниками и разнообразные элементы.

Критерии оценивания практических заданий

- оценка «отлично» выставляется студенту, если задание текущего контроля выполнено в полном объеме и без ошибок
- оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля почти в полном объеме с несущественными ошибками
- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля, но с существенными ошибками
- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не выполнил задания текущего контроля

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ – 4 СЕМЕСТР

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ

Компетенция ПК-1

Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна

Индикатор ПК-1.1.

Разрабатывает и объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения

Обучающийся знает:

- основы синтетического единства интерфейса, в котором слиты технические, стилистические и художественные особенности оформления компьютерной игры,

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 1 «Форма интерфейса игры. Макетирование.», по теме 2 «Цифровая миниатюра»; по результатам ответа на теоретический вопрос на зачете с оценкой.

Компетенция ПК-1

Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна

Индикатор ПК-1.2.

Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств

Обучающийся знает:

- традиции формирования интерфейса на европейском и российском рынках, специфику игровой культуры интернет-пространства;
- методы применения разных способов проектирования продуктов графического дизайна с разной конструкцией с помощью компьютерной графики

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 3 «Графический интерфейс пользователя игры»; по результатам ответа на теоретический вопрос на зачете с оценкой.

Список вопросов для проведения зачета с оценкой

- 1 Определение интерфейса компьютерной игры
- 2 Цели графического пользовательского интерфейса игры.
- 3 Жанры компьютерных игр.
- 4 Какие исследования проводятся на стадии предварительного функционального анализа игрового проекта?
- 5 Основные принципы проектирования пользовательского интерфейса
- 6 Современные требования при создании интерфейса пользователя компьютерных игр
- 7 Особенности дизайна интерфейса компьютерных игр
- 8 Язык символов.
- 9 Особенности визуализации пиктограмм и символов.
- 10 Что такое прототипирование, и каково его применение?
- 11 Процесс создания иконки. Удобочитаемость.
- 12 Иерархия текстов в интерфейсе. С помощью чего она осуществляется?
- 13 Создание логотипа игры. Особенности и специфика.
- 14 Выравнивание визуальных элементов. Сетка.
- 15 Главное меню и меню подразделов. GUI- (графический интерфейс пользователя)
- 16 Какие графические программы используются в проектировании игровой графики?
- 17 Задачи графического пользовательского интерфейса игры.
- 18 Конструктивные особенности и различия проектирования их интерфейсов
- 19 Виды компьютерных игр.
- 20 Художественные особенности и различия проектирования их интерфейсов
- 21 Стилистические особенности и различия проектирования их интерфейсов

- 22 Предварительный функциональный анализ игрового проекта
- 23 Отличие дизайна интерфейса компьютерных игр от неигровых (интерфейсы программ и приложений, веб-сайтов).
- 24 Визуальная метафора.
- 25 Пиктограмма.
- 26 Система навигации.
- 27 Художественная проработка и детализовка.
- 28 Создание мудборда
- 29 Особенности создания художественного образа интерфейса компьютерной игры
- 30 Проектирование полноценного проекта интерфейса компьютерной игры, включающего в себя окна, панели, рамки, иконки, всплывающие окна, меню.

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ

Компетенция ПК-1

Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна

Индикатор ПК-1.1.

Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения

Обучающийся умеет:

- выбирать оптимальные методы создания дизайн-проектов с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения

Обучающийся владеет:

- владеет современными концепциями дизайнерского проектирования с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ теме 1 «Форма интерфейса игры. Макетирование.», по теме 2 «Цифровая миниатюра», по результатам просмотра всего состава работ – практических заданий, выполненных в ходе подготовке к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля

Компетенция ПК-1

Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна

Индикатор ПК-1.2.

Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств

Обучающийся умеет:

- выбирать оптимальные методы создания дизайн-проектов с помощью компьютерных технологий,

- ориентироваться в особенностях оформления интерфейса игры различного тематического содержания, структурировать информацию, четко выстраивать иерархию визуального комплекса интерфейса, создавать яркий и конкурентно-способный продукт;

Обучающийся владеет:

- владеет современными концепциями дизайнерского проектирования в отношении способов компьютерного проектирования.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 3 «Графический интерфейс пользователя игры» », по результатам просмотра всего состава работ – практических заданий, выполненных в ходе подготовке к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля

4. ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна Индикатор ПК-1.1 Разрабатывает и объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения					
Знать: - основы синтетического единства интерфейса, в котором слиты технические, стилистические и художественные особенности оформления компьютерной игры,	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - выбирать оптимальные методы создания дизайн-проектов с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельные и осознанно выполняемые умения
Владеть: - владеет современными концепциями дизайнерского проектирования с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна Индикатор ПК-1.2. Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств					
Знать: традиции формирования интерфейса на европейском и российском рынках, специфику игровой культуры интернет-пространства; - методы применения разных способов	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
проектирования продуктов графического дизайна с разной конструкцией с помощью компьютерной графики;					
Уметь: - выбирать оптимальные методы создания дизайн-проектов с помощью компьютерных технологий, - ориентироваться в особенностях оформления интерфейса игры различного тематического содержания, структурировать информацию, четко выстраивать иерархию визуального комплекса интерфейса, создавать яркий и конкурентно-способный продукт;	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляе мые знаниями и самостояте льностью выполнения умения	В целом сформирова нные и самостоятел ьно выполняем ые, но не всегда интеллектуа льно обоснованн ые умения	Успешно сформирован ные, самостоятель но и осознанно выполняемые умения
Владеть: - владеет современными концепциями дизайнерского проектирования в отношении способов компьютерного проектирования.	Не владеет	Фрагмент арно сформиро ванные навыки	В целом сформирова нные, но выполняем ые на элементарн ом уровне навыки	Сформиров анные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформирован ные, устойчивые, технологичес ки грамотно выполняемые навыки

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены **зачет с оценкой** в соответствии с учебным планом. Отдельного занятия для проведения зачета, зачета с оценкой учебным планом не предусмотрено. Зачетные мероприятия рассредоточены по занятиям. Зачет с оценкой проводится в форме ответа на устный вопрос и просмотра всех выполненных заданий (всего состава практических заданий выполненных в текущем контроле, в том числе итогового практического задания, и подготовке к зачету). В ходе промежуточной аттестации (зачет с оценкой) перевод результатов работы обучающихся (результатов текущего контроля, в систему оценки знаний («отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно») осуществляется с ориентацией на критерии оценивания сформированности компетенций.

Критерии оценивания

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания (всего состава работ), свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Успешно сформированы умения и навыки. Развернутый полный ответ на теоретический вопрос, что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – сформированы систематизированные прочные знания.

- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием (всего состава работ). Имеются отдельные незначительные ошибки. В целом сформированы и самостоятельно выполняемы, но не всегда интеллектуально обоснованы умения. Сформированы, но неустойчивы в сложных ситуациях навыки. Полный ответ на теоретический вопрос.

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или

существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения; фрагментарно сформированные навыки. Неполный, с неточностями, ответ на вопрос.

• оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания (в составе всех работ), либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ неполный, с ошибками, в ответе допущено много неточностей. Что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – не знает, не умеет, не владеет.

5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Компетенция ПК-1

Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна

Индикатор компетенции ПК-1.1

Разрабатывает и объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения

Знать:

- основы синтетического единства интерфейса, в котором слиты технические, стилистические и художественные особенности оформления компьютерной игры,

Уметь:

- выбирать оптимальные методы создания дизайн-проектов с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения;

Владеть:

- владеет современными концепциями дизайнерского проектирования с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения.

Индикатор компетенции ПК-1.2

- Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств

Знать:

- традиции формирования интерфейса на европейском и российском рынках, специфику игровой культуры интернет-пространства;

- методы применения разных способов проектирования продуктов графического дизайна с разной конструкцией с помощью компьютерной графики;

Уметь:

- выбирать оптимальные методы создания дизайн-проектов с помощью компьютерных технологий,

- ориентироваться в особенностях оформления интерфейса игры различного тематического содержания, структурировать информацию, четко выстраивать иерархию визуального комплекса интерфейса, создавать яркий и конкурентно-способный продукт;

Владеть:

- владеет современными концепциями дизайнерского проектирования в отношении способов компьютерного проектирования.

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Выберите жанры компьютерных игр

а) Рыцарский роман

- б) Стратегии
- в) Комедия
- г) РПГ

Ответ: б, г.

Задание 2. Выберите основные принципы проектирования пользовательского интерфейса

- а) Гибкость интерфейса
- б) Внутренняя производительность
- в) Длительная производительность
- г) Отсутствие сложности

Ответ: а.

Задание 3. Выберите определение интерфейса компьютерной игры

- а) Интерфейс компьютерной игры — это совокупность элементов, позволяющих пользователю управлять игрой.
- б) Интерфейс компьютерной игры — это набор правил, определяющих поведение игры.
- в) Интерфейс компьютерной игры — это графический пользовательский интерфейс, который позволяет пользователю взаимодействовать с игрой.

Ответ: а.

Задание 4. Выберите определение прототипирования

- а) Создание документации, описывающей функции и требования к продукту.
- б) Этап разработки, на котором создается окончательный дизайн продукта.
- в) Процесс создания интерактивного моделирования продукта еще до начала разработки.

Ответ: в.

Задание 5. Выберите графические программы, которые используются в проектировании игровой графики?

- А) Photoshop, Illustrator, InDesign
- б) Maya, 3ds Max, Blender
- в) Microsoft Word, Excel, PowerPoint

Ответ: б.

Задание 6. Какие бывают виды компьютерных игр?

- а) Обучающие
- б) Экшен
- в) Многопользовательские

Ответ: б.

Задание 7. Выберите определение пиктограммы в компьютерной игре

- а) Звуковой эффект, сопровождающий определенные действия в игре.
- б) Текстовая подсказка, поясняющая назначение элемента интерфейса.
- в) Изображение, обозначающее действие или объект в игре.

Ответ: в.

Задание 8. Что такое система навигации в компьютерной игре?

- а) Комплекс элементов интерфейса, позволяющий игроку ориентироваться в игровом мире.
- б) Набор правил, определяющих перемещение персонажа по игровому уровню.
- в) Мини-карта, отображающая часть игрового мира вокруг персонажа.

Ответ: а.

Задание 9. Какие из перечисленных относятся к этапам создания иконки в компьютерной игре?

- а) Скетчинг
- б) Диджитализация
- в) Оптимизация
- г) Анимация

Ответ: а, в.

Задание 10. Для чего служит мудборд при разработке компьютерной игры?

- а) Проиллюстрировать эстетику и стиль игры
- б) Концепты персонажей
- в) Обеспечивает визуальное представление игры

Ответ: а.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Каковы цели графического пользовательского интерфейса игры?

Ответ: Цели графического пользовательского интерфейса (GUI) игры:

- **Обеспечить интуитивно понятное и удобное взаимодействие с игрой**
- **Передавать важную информацию игроку**
- **Усиливать погружение и удовольствие от игры**

Задание 2. Какие исследования проводятся на стадии предварительного функционального анализа игрового проекта?

Ответ: На стадии предварительного функционального анализа игрового проекта проводятся следующие исследования:

- Исследование целевой аудитории: определение демографических характеристик, игровых предпочтений и поведения целевой аудитории.
- Анализ конкурентов: изучение существующих игр в том же жанре, их сильных и слабых сторон.
- Поиск референсов: сбор вдохновения и идей из других игр, фильмов, книг и реального мира.

Задание 3. Каковы современные требования при создании интерфейса пользователя компьютерных игр?

Ответ: Современные требования к пользовательскому интерфейсу компьютерных игр включают интуитивную навигацию, адаптивность к разным платформам и устройствам, а также фокус на минималистичном и эстетично привлекательном дизайне, повышающем погружение игрока.

Задание 4. Каковы особенности дизайна интерфейса компьютерных игр?

Ответ: Особенности дизайна интерфейса компьютерных игр:

- Интуитивная навигация: элементы управления и информация должны быть легко понятны и доступны без необходимости обучения или помощи.
- Визуальная четкость: интерфейс должен быть визуально чистым и организованным, с использованием понятных иконок и шрифтов.
- Настраиваемость: игроки должны иметь возможность настраивать элементы интерфейса в соответствии со своими предпочтениями и стилем игры.

Эти особенности помогают создать интерфейс, который не отвлекает от игрового процесса и улучшает общее впечатление от игры.

Задание 5. Что такое язык символов в компьютерной игре?

Ответ: Язык символов в компьютерной игре — это система визуальных и невербальных элементов, которые передают информацию игроку без использования текста или диалогов. Он включает в себя:

- Иконки: представляют предметы, способности, игровые функции и т. д.
- Цвета: могут указывать на уровень здоровья, опасность, состояние игрока и т. д.
- Звуки: могут предупреждать об опасностях, сигнализировать об успехе или давать подсказки о игровом мире.

Эффективный язык символов делает интерфейс игры более интуитивным, улучшает погружение и помогает игрокам быстро понимать происходящее в игре.

Задание 6. Каковы особенности визуализации пиктограмм и символов?

Ответ: Особенности визуализации пиктограмм и символов в компьютерных играх:

- Простота: Пиктограммы и символы должны быть легко узнаваемыми и понятными без необходимости изучения или объяснений.
- Согласованность: Все пиктограммы и символы в игре должны иметь единообразный стиль, размер и расположение, чтобы обеспечить визуальную согласованность.
- Уместность: Пиктограммы и символы должны соответствовать контексту игры и передавать желаемое сообщение интуитивно и эффективно.

Соблюдение этих принципов помогает создать понятную и удобную систему визуализации, которая повышает игровой процесс и пользовательский опыт.

Задание 7. Иерархия текстов в интерфейсе. С помощью чего она осуществляется?

Ответ: Иерархия текстов в интерфейсе компьютерных игр обычно осуществляется с помощью следующих средств:

- Размер шрифта: Более крупные шрифты используются для заголовков и важной информации, а более мелкие — для второстепенного текста и описаний.
- Контраст и цвет: Заголовки и другие важные элементы часто выделяются контрастными цветами или более светлым/темным оттенком, чтобы привлечь внимание.
- Пространственное расположение: Важные тексты располагаются на видных местах, таких как центр экрана или верхняя часть интерфейса, а второстепенные тексты — в менее заметных областях.

Эффективная иерархия текстов помогает игрокам быстро находить и понимать важную информацию, улучшая общее удобство использования и игровой процесс.

Задание 8. Опишите процесс создания логотипа игры. Особенности и специфика.

Ответ: Процесс создания логотипа игры включает:

- Определение концепции: Разработка центральной идеи или сообщения, которое должен передавать логотип.
- Разработка эскизов: Создание различных вариантов логотипа, экспериментируя с цветами, формами и шрифтами.
- Цифровизация и доработка: Перевод выбранного эскиза в цифровой формат и внесение необходимых корректировок для обеспечения четкости, масштабируемости и визуального соответствия игре.

Особенности и специфика создания логотипа игры заключаются в необходимости:

- Привлекательности: Логотип должен быть визуально привлекательным и запоминающимся, чтобы выделиться среди других игр.
- Узнаваемости: Логотип должен быть уникальным и легко узнаваемым, чтобы представлять игру и создавать у игроков ассоциации с ней.
- Гибкости: Логотип должен хорошо смотреться в различных размерах и форматах, от миниатюр до полноэкранных изображений.

Задание 9. Опишите главное меню и меню подразделов. GUI- (графический интерфейс пользователя)

Ответ: Главное меню в GUI компьютерной игры обычно включает в себя основные пункты навигации, такие как:

- Начать игру: начинает новую игру или загружает сохраненную.
- Настройки: позволяет игрокам настроить параметры игры, такие как графика, звук и управление.
- Выход: закрывает игру.

Меню подразделов предоставляют дополнительные параметры и информацию, связанные с основными пунктами главного меню. Например:

- Меню настроек: может включать подменю для графики, звука, управления и доступности.
- Меню загрузки игры: может отображать список сохраненных игр и параметры для создания новых.

Эффективные главное меню и меню подразделов обеспечивают быстрый и удобный доступ к необходимым игрокам параметрам и информации, улучшая общее удобство использования и игровой процесс.

Задание 10. Опишите задачи графического пользовательского интерфейса игры.

Ответ: Задачами графического пользовательского интерфейса (GUI) игры являются:

- Предоставление пользователям интуитивно понятного способа взаимодействия с игрой.
- Отображение визуальных элементов, таких как игровое поле, персонажи и меню.
- Получение и обработка ввода пользователя, такого как нажатия клавиш или щелчки мышью.

Задание 11. Конструктивные особенности и различия проектирования интерфейсов компьютерных игр.

Ответ: Интерфейсы компьютерных игр проектируются с учетом следующих конструктивных особенностей:

- Интуитивность: Интерфейс должен быть простым и понятным для пользователей, позволяя им быстро осваивать игру.
- Эстетичность: Интерфейс должен дополнять визуальный стиль игры и создавать захватывающий игровой процесс.
- Эффективность: Интерфейс должен обеспечивать быстрый и легкий доступ к необходимым игрокам функциям, не отвлекая от игрового процесса.

Задание 12. Художественные особенности и различия проектирования интерфейсов компьютерных игр

Ответ: Художественный стиль интерфейса компьютерной игры должен соответствовать эстетике игры и улучшать игровой процесс:

- Визуальная иерархия: Интерфейс должен использовать визуальную иерархию, чтобы направлять внимание игрока на важные элементы и создавать четкую организацию.
- Соответствие тематике: Элементы интерфейса должны соответствовать тематике и сеттингу игры, погружая игрока в игровой мир.
- Анимация и эффекты: Тщательно продуманные анимации и эффекты могут оживить интерфейс, сделать его более интерактивным и привлекательным.

Задание 13. Опишите процесс предварительного функционального анализа игрового проекта.

Ответ: Предварительный функциональный анализ игрового проекта включает в себя:

- Определение основных игровых функций: Определение основных механик, функций и игровых режимов, необходимых для реализации игровой концепции.

- Создание функциональной спецификации: Документирование подробных требований ко всем игровым функциям, включая ввод пользователя, обработку логики и визуальное представление.
- Приоритизация функций: Установка приоритета функций на основе их важности для игрового процесса, технической сложности и влияния на игровой опыт.

Задание 14. В чем отличие дизайна интерфейса компьютерных игр от неигровых (интерфейсы программ и приложений, веб-сайтов)?

Ответ: Отличия дизайна интерфейса компьютерных игр от неигровых интерфейсов:

- Фокус на погружении: Интерфейс игры должен погружать игрока в игровой мир, а не отвлекать от него, как это часто бывает в неигровых интерфейсах.
- Динамическая природа: Игровые интерфейсы должны адаптироваться к меняющимся игровым состояниям и предоставлять информацию в режиме реального времени, что не характерно для статичных неигровых интерфейсов.
- Использование игровых элементов: Интерфейсы игр часто включают игровые элементы, такие как очки опыта или полосы здоровья, которые мотивируют и вознаграждают игроков за их действия.

Задание 15. Опишите процесс проектирования полноценного проекта интерфейса компьютерной игры, включающего в себя окна, панели, рамки, иконки, всплывающие окна, меню.

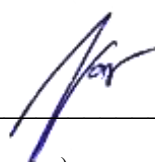
Ответ: Процесс проектирования полноценного интерфейса компьютерной игры, включающего окна, панели, рамки, иконки, всплывающие окна и меню:

- Определение информационной архитектуры: Организация и структурирование контента интерфейса, включая определение иерархии элементов, потоков навигации и взаимосвязей между различными компонентами.
- Создание прототипов с низкой точностью: Быстрое создание интерактивных прототипов для тестирования различных макетов и потоков взаимодействия, получение отзывов от пользователей и итеративное усовершенствование дизайна.
- Создание высокоточных прототипов: Разработка более детализированных и реалистичных прототипов, которые приближены к финальному продукту, для оценки эстетики, удобства использования и общей эффективности интерфейса.

6. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

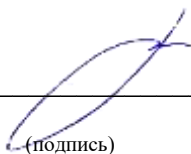
Составил:

Н.С. Карпенко, доцент


(подпись)

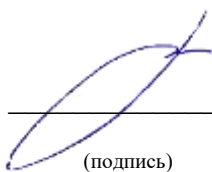
Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент


(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент


(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина


(подпись)

Начальник

ООУП С.В.

Фирсова


(подпись)