

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Финк Анастасия Федоровна
 Должность: Проректор по учебной работе
 Дата подписания: 01.07.2026 11:29:17
 Уникальный программный ключ:
 2431bd5130e74d20a9fc74baab365dd497e3afa3

ЧОУ ВО «Тольяттинская академия управления»

Кафедра

дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

А.Ф.Финк



Б1.В.ДВ.01.02

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебная дисциплина	Специальное проектирование. Концепт игры
По направлению подготовки	54.03.01 «Дизайн»
Профиль (программа бакалавриата)	Графика компьютерных игр и анимация
Форма обучения	Очная

Программа дисциплины рассмотрена (актуализирована) и утверждена на заседании кафедры дизайна

Протокол заседания № 10 от «8» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Специальное проектирование. Концепт игры» составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями), и учебного плана направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль (программа бакалавриата) «Графика компьютерных игр и анимация».

Трудоемкость дисциплины: 2 ЗЕТ / 72 академических часа, в том числе: 56 часов контактной работы и 16 часов самостоятельной работы обучающихся.

Распределение часов дисциплины по семестрам и видам занятий (по учебному плану):

Вид учебной работы		Количество часов								
		Всего по учебному плану	Семестры							
			1	2	3	4	5	6	7	8
Контактная работа (всего):		56			56					
в том числе:										
Лекции		8			8					
Практические занятия		44			44					
Контроль самостоятельной работы (КСР)		4			4					
Самостоятельная работа (всего):		16			16					
в том числе курсовая работа										
Виды промежуточной аттестации					Зачет с оценкой					
ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:	Часы:	72			72					
	Зач. ед.:	2			2					

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины – сформировать компетенции обучающегося в области макетирования, моделирования объектов дизайна

Задачи дисциплины:

- Рассмотреть: организацию визуального ряда на шкале времени
- Раскрыть: принципы последовательного проектирования мультимедийных проектов по нарастающей сложности в графических редакторах двухмерной графики (Adobe Photoshop, Adobe Flash);

Продемонстрировать: особенности технических приёмов проектирования игрового контента, художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Учебная дисциплина «Специальное проектирование. Концепт игры» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Дисциплины (модули) по выбору 1 (ДВ.1). Изучение данной дисциплины базируется на материале, изученном в дисциплинах «Компьютерные технологии в дизайне», "Композиция в дизайне".

Знания, умения и навыки, приобретённые в результате изучения данной дисциплины, будут необходимы для освоения дисциплин «Специальное проектирование. Концепт графики игры 2D», «Технология дизайна. Гейм-дизайн», для прохождения учебной и производственной практики, для выполнения выпускной квалификационной работы.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Результаты освоения образовательной программы (компетенции обучающихся) устанавливаются в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки и профессиональными стандартами, соответствующими профессиональной деятельности выпускников, а также на основе анализа требований работодателей, предъявляемых к выпускникам. Планируемые результаты освоения дисциплины (знания, умения, навыки) соотносятся с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций, что обеспечивает формирование у обучающихся запланированных результатов освоения образовательной программы.

Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
------------------------------------	-------------------------------	--

ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	ПК-1.1 Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения	Знать: - основы специальной терминологии в пределах программ; Уметь: - создавать игровой контент среды компьютерных игр с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения Владеть: - навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры
	ПК-1.2 Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения	Знать: - основы специальной терминологии в пределах программ; Уметь: - создавать игровой контент среды компьютерных игр в графических редакторах двухмерной графики (Adobe Photoshop, Adobe Flash); Владеть: - навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры. дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения

5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: 3

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промеж уточная аттеста ция в часах	Форма текущего контроля	Формир уемые компете нции
	Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
	Лекции	Практичес кие занятия	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 1. Персонажная анимация	4	2		4	Повторение пройденного материала, изучение дополнительного теоретического материала. Подготовка к устному опросу. Выполнение практических заданий		Устный опрос Проверка выполнения практических заданий	ПК-1.1 ПК-1.2
Тема 2. Создание игровой локации. Разработка персонажа	2	18		4				
Тема 3. Игровая анимация персонажа в локации.	2	24		8				
Форма промежуточной аттестации Зачет с оценкой					Подготовка к промежуточной аттестации			
Всего	8	44	4	16				
	72							

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Персонажная анимация.

Циклы птиц, элементов персонажей

Создание циклов покадровой анимации: летящей птицы (фас, профиль). Элементы персонажной анимации – ракурсы и компоновки кистей рук.

Артикуляция и звук. Звуковая анимация с артикуляцией персонажа

Циклы анимации человека

Походка (фас, профиль, сзади, $\frac{3}{4}$ спереди)

Тема 2. Создание игровой локации. Разработка персонажа.

Планирование игрового пространства

Основные этапы работы над дизайном локации и компьютерного персонажа. Визуальная выразительность образа. Разработка стилистики (цвет, графика, форма, текстура). Анализ и создание графического взаимодействия фонов и персонажей.

Взаимодействие пиксельных и векторных форматов. Создание фона локации, анимация средовых фрагментов (вода, огонь, свечение и tween- анимация портала). Разработка персонажа, цвет, раскрутка (вид спереди, сзади, $\frac{3}{4}$ спереди, $\frac{3}{4}$ сзади, сбоку). Таблица пропорций персонажа. Установка персонажа в локацию в игровой позе.

Цикловые покадровые анимации животных

Изучение анатомии, движения и создание нескольких основных анимированных циклов движений животных: бег лошади, собаки, прыжки зайца, фоновая анимация одного из животных. Создание средового фона для анимации. Создание видеоклипа.

Тема 3. Игровая анимация персонажа в локации.

Фоновая анимация персонажа в игровой локации

Создание цикловой анимации персонажа в локации: дыхание, повороты головы, 2-3 фоновых анимации

Игровая анимация персонажа в локации

Основная анимация персонажа в игре – походки в фас, профиль, $\frac{3}{4}$ спереди.

Анимации различных игровых действий.

7. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩИХСЯ

В рамках данной учебной дисциплины студенты выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала по всем темам и подготовки к практическим занятиям по темам № 1 - 3. Самостоятельная работа может

выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При изучении данной дисциплины используются следующие образовательные технологии:

Тема занятия	Вид образовательной технологии	Форма проведения занятия
Тема 1. Персонажная анимация	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 2. Создание игровой локации. Разработка персонажа	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 3. Игровая анимация персонажа в локации.	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие

9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

9.1. Формы контроля по дисциплине

Текущий контроль. В процессе изучения учебной дисциплины обучающимся выполняются практические задания, проводятся устные опросы. Результаты выполнения всех практических заданий и устных опросов являются основанием для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине. Выполнение всех работ является обязательными для всех обучающихся. Обучающиеся, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче зачета с оценкой по данной учебной дисциплине.

Промежуточная аттестация. Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом зачет с оценкой. Зачет с оценкой проводится в форме устного ответа на вопрос и просмотра всего состава работ – практических заданий, выполненных в ходе подготовке к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

9.2. Оценочные материалы (оценочные средства) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Текущий контроль.

Перечень типовых практических заданий

Тема 1. Персонажная анимация.

- 1 Практическое задание:** Выполнить цикл покадровой анимации летящей птицы.
- 2 Практическое задание:** Выполнить цикл покадровой анимации элемента персонажа – ракурсы и компоновки кистей рук.

Тема 2. Создание игровой локации. Разработка персонажа.

- 3 Практическое задание:** Разработать стилистику персонажа и локации, определить взаимодействие персонажа с локацией. Создать фоновую среду. Создать компьютерный персонаж.

Тема 3. Игровая анимация персонажа в локации.

- 4 Практическое задание:** Выполнить игровую анимацию персонажа в локации.

Промежуточная аттестация

Список вопросов для подготовки к зачету с оценкой

- 1 Понятие референса.
- 2 Сбор референсов как первый этап подготовки макета.
- 3 Выбор программного обеспечения для создания макета.
- 4 Этапы работы над макетом компьютерного персонажа.
- 5 Определение основных параметров макета компьютерного персонажа.
- 6 Определение структуры игры как этап подготовки макета компьютерного персонажа.
- 7 Этапы работы над макетом локации.
- 8 Определение основных параметров макета локации.
- 9 Определение структуры игры как этап подготовки макета локации
- 10 Использование 2D графики для создания цикловой анимации.

- 11 Понятие 2D графики.
- 12 Техническое редактирование, особенности и определение.
- 13 Создание средового фона для анимации.
- 14 Основные этапы работы над дизайном локации.
- 15 Основные этапы работы над дизайном компьютерного персонажа.
- 16 Создание циклов покадровой анимации
- 17 Артикуляция и звук в анимации
- 18 Анимация с артикуляцией персонажа
- 19 Циклы анимации персонажа
- 20 Определение игровой локации.
- 21 Взаимодействие пиксельных и векторных форматов
- 22 Визуальная выразительность образа.
- 23 Анализ и создание графического взаимодействия фонов и персонажей
- 24 Анимация средовых фрагментов
- 25 Технология работы над макетом компьютерного персонажа.
- 26 Технология работы над макетом компьютерной локации.
- 27 Таблица пропорций персонажа
- 28 Установка персонажа в локацию в игровой позе
- 29 Анимация различных игровых действий
- 30 Разработка стилистики персонажа и локации

Практическое задание на зачете с оценкой - просмотр всего состава практических работ, выполненных в ходе подготовке к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

Порядок проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине для инвалидов и лиц с ОВЗ предусмотрен Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

10. РЕСУРСНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ

Для проведения практических занятий по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для самостоятельной работы обучающихся используется помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерами оснащенное

компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения контроля самостоятельной работы по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук), и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Перечень лицензионного программного обеспечения

№ п/п	Наименование	Тип ресурса
1	(ОС) Windows Офисный пакет Microsoft Visio	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» № /131 от 10.07.2020 (бессрочно) ЛС Microsoft - Open Value Subscription для решений Education Solutions № V8265046
2	Антивирус Касперского отечественного производства	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» №Tr000840657 от 10.02.2026 - 11.02.2028
3	СПС КонсультантПлюс - справочно-правовая система отечественного производства	ООО "Консультант" дог №251 от 01.01.2024 (бессрочно)
4	Adobe Creative Cloud: After Effects Photoshop InDesign Premiere Pro Illustrator Adobe Creative Cloud Acrobat DC (Дизайнерский пакет ПО)	СЛД ТП АО "Софтлайн Трейд" дог №Trd000708115/10 от 27.01.2022 (бессрочно)

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения

- LibreOffice- бесплатная утилита, работающая с редактором электронных таблиц, презентациями, текстовыми процессорами, редактором формул и векторными

иллюстрациями;

- 7-Zip– архиватор;
- Far Manager- бесплатный консольный файловый менеджер;
- Windows Media Player- универсальный мультимедиа проигрыватель, предназначенный для воспроизведения и каталогизации вашей музыки и видео;
- K-Lite Mega Codec Pack- универсальный набор кодеков, фильтров и инструментов для воспроизведения и обработки абсолютно любых мультимедийных файлов;
- Adobe Flash Player xx Plugin- программа для воспроизведения мультимедиа в браузере;
- Foxit Reader - Russian высокопроизводительная и многофункциональная программа просмотра PDF-файлов, которая позволяет открывать, просматривать и распечатывать любые документы в формате PDF;
- Google Chrome - бесплатный веб-браузер

В соответствии с Положением о создании специальных условий для инвалидов и лиц с ОВЗ информационно-технологическая база образовательного процесса предусматривает использование материально-технических средств с учетом различных нозологий инвалидов и лиц с ОВЗ.

11. ЛИТЕРАТУРА

11.1. Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
1	Докучаева, О. И. Архитектоника объемных структур : учеб. пособие / О. И. Докучаева. - Москва : Инфра-М, 2023. - 333 с. - ISBN 978-5-16-102875-9. - URL: https://znanium.com/catalog/document?id=424704	учебное пособие	ЭБС Znanium

11.2. Дополнительная литература

1. Власов, В. Г. Теория формообразования в изобразительном искусстве : учебник / В. Г. Власов. - СПб. : СПбГУ, 2017. - 264 с. - ISBN 978-5-288-05732-8. - URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=333228>.
2. Пылаев, А. Я. Архитектурно-дизайнерские материалы и изделия : учебник. Ч.1. Основы архитектурного материаловедения / А. Я. Пылаев, Т. Л. Пылаева. - Ростов-на-Дону ; Таганрог : ЮФУ, 2018. - 296 с. - ISBN 978-5-9275-2857-8. - URL:

<https://znanium.com/catalog/document?id=343844>.

3. Ткаченко, Г. И. Компьютерная графика : учеб. пособие / Г. И. Ткаченко. - Таганрог : ЮФУ, 2016. - 93 с. - ISBN 978-5-9275-2201-9. - URL:<https://znanium.com/catalog/document?id=330671>.
4. Рыбинская, Т. А. Технологии пластического моделирования и колористических решений проектируемых изделий : учеб. пособие / Т. А. Рыбинская. - Таганрог : ЮФУ, 2016. - 167 с. - ISBN 978-5-9275-2300-9. - URL:<https://znanium.com/catalog/product/999638>

Периодические издания :

1. Publish [Дизайн. Верстка. Печать] : журнал. – URL: <https://eivis.ru/browse/publication/64080>.
2. Геометрия и графика : научно – методический журнал. – URL: <https://znanium.com/catalog/magazines/issues?ref=9830c955-1df0-11e4-b05e-00237dd2fde2>

11.3 Современные профессиональные базы данных, информационные справочные системы, электронные библиотечные системы:

1. Znanium: электронно-библиотечная система. – URL: <http://znanium.ru>.
2. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека. – URL: <https://elibrary.ru/>.
3. Цифровая библиотека IPRsmart. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/>.
4. Консультант плюс: справочно-правовая система. – URL: <http://www.consultant.ru/> ; T:\consultantplus\cons.exe.
5. УБД ИВИС. – URL : <https://eivis.ru/basic/details>.
6. Электронная библиотека ТАУ. – URL: <http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp>.

12. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение обучающимся дисциплины предполагает посещение лекций, выполнение практических заданий, участие в семинарах (вебинарах), выполнение заданий для самостоятельной работы. При подготовке к лекции и для выполнения самостоятельной работы обучающемуся необходимо прочитать материал предыдущей лекции, стремясь к пониманию всех понятий и утверждений. По дисциплине проводятся следующие виды лекций: лекция-презентация – лекция информационного характера, предполагающая объяснения преподавателя с иллюстративным изложением материала; лекция с элементами обратной связи – лекция, на которой преподаватель производит изложение учебного материала, используя краткие ответы на вопросы, как правило, в начале лекции или в начале какого-либо раздела лекции, и групповое обсуждение отдельных «проблемных» мест, что предполагает подготовку и самостоятельное изучение обучающимися теоретического материала по заявленной преподавателем теме; интерактивная лекция – лекция, на которой изучаемый материал представляют обучающиеся в виде докладов-эссе по заранее выданным темам.

Освоение дисциплины предполагает выполнение практических заданий (практики) во время контактной работы с преподавателем либо в часы самостоятельной работы. Все практические задания дисциплины базируются на использовании результатов реальных статистических отчетов, предоставляемых преподавателями во время занятий и размещенных в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Выполненные практические работы сдаются на проверку преподавателю одним из следующих способов: сохранение в электронной информационно-образовательной среде, отправка преподавателю на почтовый ящик. При отправке преподавателю выполненной работы по почте обучающемуся следует обеспечить личную идентификацию. Как правило, в теме или тексте письма указывается курс, ФИО обучающегося, дисциплина, тема, по которой выполнена работы. Отдельные практические работы могут быть проверены преподавателем непосредственно в аудитории. Результаты проверки выполненных работ доводятся до сведения обучающегося во время аудиторных занятий, в часы КСР, размещаются в электронной информационно-образовательной среде.

Для закрепления приобретенных знаний, умений и навыков, для развития способностей к самообучению в дисциплине предусмотрена самостоятельная работа. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Для успешного выполнения самостоятельной работы обучающемуся рекомендуется заранее ознакомиться с перечнем заданий и графиком ее выполнения. Подготовка к лекциям и практическим занятиям с последующим участием в устном опросе предполагает: систематическое чтение конспектов лекций, учебников и источников дополнительной литературы; работу со справочниками и нормативными документами; аналитическую обработку, составление таблиц и схем для систематизации изученного материала; ответы на контрольные вопросы и составление плана и/или тезисов ответов; решение тренировочных задач. Подготовка к тестированию предполагает: чтение конспекта лекций, учебников и источников дополнительной литературы для поиска ответов на примерные вопросы теста; составление плана и/или тезисов ответов.

Для выполнения практических заданий самостоятельной работы (подготовка докладов-эссе, решение дополнительных задач) по данной дисциплине в домашних условиях (за пределами Академии) обучающемуся необходим персональный компьютер (планшет) и программный пакет Microsoft Office не ниже 10 версии. Самостоятельная работа сопровождается методическими указаниями, размещенными в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Методические указания содержат формулировку задания, примерную технологию выполнения, формат сдачи выполненной работы. Преподаватель во время аудиторных занятий заранее обсуждает с

обучающимися задание самостоятельной работы и порядок ее сдачи. Консультации по выполнению самостоятельных работ, обсуждение отметок и допущенных ошибок, защита отдельных видов самостоятельных работ осуществляется во время КСР на кафедре дизайна или в аудитории по расписанию. Консультации преподавателя по выполнению самостоятельной работы могут осуществляться посредством асинхронного (почта, ЭИОС) и синхронного (zoom, сети) коммуникационного взаимодействия по предварительной договоренности с преподавателем. Выполняемые самостоятельные работы являются элементами текущего контроля и оцениваются преподавателем. Полученные отметки учитываются при выставлении зачета с оценкой.

Формой промежуточного контроля выступает зачет с оценкой. Зачет с оценкой выставляется по результатам текущего контроля и устного ответа на теоретический вопрос, которые озвучиваются на последнем очном занятии. Критерии выставления зачета с оценкой озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

13. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

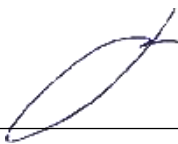
Составил:

Н.С. Карпенко, доцент


(подпись)

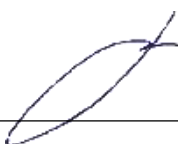
Заведующий кафедрой

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)