



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(УрГАХУ)

Кафедра индустриального дизайна



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ

Направление подготовки		Дизайн
Код направления и уровня подготовки		54.03.01
Реквизиты приказа Минобрнауки РФ об утверждении ФГОС ВО	дата	11.08.2016
	№	1004
Тип образовательной программы		Академический бакалавриат
Профиль		Дизайн интерфейсов
Учебный план		Прием 2019
Форма обучения		Очная

Екатеринбург 2019

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

«ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ». Часть 3

1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы, связи с другими дисциплинами:

Дисциплина ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ входит в вариативную часть образовательной программы. Курс взаимосвязан с дисциплинами: «Информационные технологии», «САД-моделирование интерфейсов», «3D-моделирование интерфейсов», «Проектная графика», «Макетирование», «Технический рисунок и шрифтографика», «Цветовое моделирование интерфейсов», «Проектирование UX/UI-дизайна».

Достигнутый в ходе изучения рассматриваемой части дисциплины уровень профессиональной подготовки необходим для дальнейшего освоения данной дисциплины на старших курсах бакалавриата, а также для выполнения выпускной квалификационной работы.

1.2. Аннотация содержания дисциплины:

Изучение новых и закрепление полученных ранее закономерностей и факторов дизайн-проектирования игрового и средового оборудования, а также соответствующих предметно-графических интерфейсов. Раскрытие образно-смысловых характеристик формы, связанной с управлением системой «Человек–Машина–Среда». Дальнейшее освоение логики развития процесса проектирования. Формирование образной идеи на основе решения художественно-композиционных, функционально-конструктивных, технологических и эргономических задач. Освоение системного подхода в дизайн-проектировании. Активное применение в процессе проектирования методов UX/UI дизайна.

Объектами проектирования в 5 семестре являются предметные и графические интерфейсы компьютерного гейминга. Процесс начинается с выработки концепции «идеального» интерфейса. При формировании объекта и теоретической модели объекта проектирования следует учитывать, что полноценное формирование личности обеспечивается взаимодействием всех видов человеческой деятельности: игровой, познавательной, преобразовательной, ценностно-ориентационной и коммуникативной. Для освоения системного подхода в дизайн-проектировании наибольший интерес представляет возрастная группа активных пользователей всего школьного возраста от 7 лет до 17 лет. Дизайн интерфейсов компьютерного гейминга должен соответствовать инновационному уровню научного, технического и технологического прогресса.

Темой 6 семестра является «Интерактивное средовое оборудование». Проектирование начинается с определения функционального назначения средового интерьерного оборудования с последующим проведением функционального зонирования и планировочного анализа. Определение и выбор типа среды проектирования: жилая, общественная интерьерная (закрытая) и городская (открытая), и производственная – промышленная или офисная. Проектирование интерактивного интерьерного оборудования позволяет научиться создавать единую предметную среду.

1.3. Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу студентов. Основные формы интерактивного обучения: групповая дискуссия, круглый стол, мозговой штурм, тьюторские занятия. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют 2 курсовых проекта, в рамках которых изготавливают поисковые макеты проектируемых изделий и интерфейсов, изобразительные эскизы и зарисовки формы, графические упражнения, проектный альбом-портфолио.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачет с оценкой. Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выпол-

нения заданий и курсовых проектов.

1.4. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у студента следующих компетенций:

ОПК-1: способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка
ОПК-2: владение основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями
ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании
ПК-1: способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями
ПК-2: обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
ПК-3: способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств
ПК-4: способностью анализировать и определять требования к дизайну-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта
ПК-6: применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
ПК-9: составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту и готовить полный набор документации по дизайн-проекту, с основными экономическими расчетами для реализации проекта
ПК-12: применять методы научных исследований при создании дизайну-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:
Способность анализировать и определять требования к дизайну-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта интерфейсов в промышленном дизайне.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знать и понимать: основы композиции в промышленном дизайне, способы трансформации поверхности, тенденции развития мирового дизайна.

Уметь:

- а) применять знание и понимание при решении основных типов проектных задач;
- б) высказать суждения на тему выявления художественно-выразительных средств в проектировании современной формы, ее социально-культурный замысел;
- в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.

Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при проектировании интерфейсов компьютерного гейминга и интерактивного средового интерьерного оборудования.

1.5. Объем дисциплины

По семестрам	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа														
			Аудиторные занятия всего	Лекции (Л)	Практические занятия (ПЗ), Семинары (С)	Другие виды занятий (Др)	Самостоятельная работа всего	Курсовой проект (КП)	Курсовая работа (КР)	Расчетно-графическая работа (РГР)	Графическая работа (ГР)	Расчетная работа (РР)	Реферат (Р)	Домашняя работа (ДР)	Творческая работа (эссе, клаузура)	Подготовка к контрольной работе	Подготовка к экзамену, зачету	Другие виды самостоятельных занятий (подготовка к занятиям)	Форма промежуточной аттестации по дисциплине*	
5	6	216	108		108		108	108												30
6	6	216	108		108		108	108												30
Итого	12	432	216		216		216	216												

*Зачет с оценкой – 30, Зачет – Зач, Экзамен – Экз, Курсовые проекты - КП, Курсовые работы – КР

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Раздел 1	Предметные и графические интерфейсы компьютерного гейминга
Тема 1.1	Исторические и современные тенденции в дизайне компьютерных игр.
Тема 1.2	Первое представление об идеальном компьютерном интерфейсе гейминга.
Тема 1.3	Выбор игровой среды и потребителя. Проектная концепция.
Тема 1.4	Дизайн-предложение вариантов 3D- и графического интерфейсов.
Тема 1.5	Поиск пространственных 3D-интерфейсов методом объемного макетирования. Изготовление поисковых макетов в М 1:1.

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Тема 1.6	Проработка эргономического решения.
Тема 1.7	Поиск решения графических интерфейсов гейм-приложений.
Тема 1.8	Эскизный дизайн-проект и выбор окончательного варианта решения.
Тема 1.9	Разработка 3D-модели окончательного варианта.
Тема 1.10	Разработка окончательного варианта графики гейм-интерфейса.
Тема 1.11	Изготовление проектных документов: 2 планшета размером 800х600мм. Проектное портфолио-альбом.
Тема 1.12	Изготовление макетного образца в М 1:1.
Раздел 2	Интерактивное средовое оборудование
Тема 2.1	Современные тенденции в дизайне интерактивной жилой и общественной среды.
Тема 2.2	Первое представление об идеальной жилой и общественной среде.
Тема 2.3	Дизайн-предложение. Выбор объекта проектирования жилой или общественной среды и потребителей.
Тема 2.4	Функционально-предметное зонирование объекта проектирования.
Тема 2.5	Изготовление объемно-пластического макета концептуального решения.
Тема 2.6	Проработка эргономического решения.
Тема 2.7	Поиск решения графических интерфейсов объекта проектирования.
Тема 2.8	Эскизный дизайн-проект и выбор окончательного варианта решения.
Тема 2.9	Разработка 3D-модели окончательного варианта и графического интерфейса.
Тема 2.10	Изготовление проектных документов: планшет размером 600х800мм. Изготовление масштабного макетного образца. Проектное портфолио-альбом.

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

3.1. Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)		Самостоят. работа, (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практич. занятия, семинары		
Раздел 1. Предметные и графические интерфейсы компьютерного гейминга							
5	1	Исторические и современные тенденции в дизайне компьютерных игр.	12		6	6	Семинар
5	2	Первое представление об идеальном компьютерном интерфейсе гейминга.	12		6	6	Клаузура
5	3	Выбор игровой среды и потребителя. Проектная концепция.	12		6	6	Задание КП № 1
5	4-6	Дизайн-предложение вариантов 3D- и графического интерфейсов. Поиск пространственных 3D-интерфейсов методом объемного макетирования. Изготовление поисковых макетов.	36		18	18	Задание КП № 2
5	7	Проработка эргономического решения.	12		6	6	Задание КП № 3
5	8-9	Поиск решения графических интерфейсов гейм-приложений.	24		12	12	Задание КП № 4
5	10-12	Эскизный дизайн-проект и выбор окончательного варианта решения.	36		18	18	Задание КП № 5
5	13-14	Разработка 3D-модели окончательного варианта.	24		12	12	Задание КП № 6
5	15	Разработка окончательного варианта графики гейм-интерфейса.	12		6	6	Задание КП № 7
5	16-18	Изготовление проектных документов: 2 планшета размером 800x600мм. Макетный образец в М 1:1. Проектное портфолио-альбом.	36		18	18	Задание КП № 8
Итого за 5 семестр			216		108	108	Зачет с оценкой

Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)		Самостоят. работа, (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практич. занятия, семинары		
Раздел 2. Интерактивное средовое оборудование							
6	1	Современные тенденции в дизайне интерактивной жилой и общественной среды.	12		6	6	Семинар
6	2	Первое представление об идеальной жилой или общественной среде.	12		6	6	Клаузура
6	3-4	Дизайн-предложение. Выбор объекта проектирования жилой или общественной среды и потребителей.	24		12	12	Задание КП № 1
6	5-6	Функционально-предметное зонирование объекта проектирования.	24		12	12	Задание КП № 2
6	7-8	Изготовление объемно-пластического макета концептуального решения.	24		12	12	Задание КП № 3
6	9	Проработка эргономического решения.	12		6	6	Задание КП № 4
6	10	Поиск решения графических интерфейсов объекта проектирования.	12		6	6	Задание КП № 5
6	11-12	Эскизный дизайн-проект и выбор окончательного варианта решения.	24		12	12	Задание КП № 6
6	13-15	Разработка 3D-модели окончательного варианта и графического интерфейса.	36		18	18	Задание КП № 7
6	16-18	Изготовление проектных документов: планшет размером 600x800мм. Изготовление масштабного макетного образца. Проектное портфолио-альбом.	36		18	18	Задание КП № 8
Итого за 6 семестр			216		108	108	Зачет с оценкой
Итого за 3 курс			432		216	216	

3.2. Другие виды занятий
Не предусмотрено

3.3. Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

3.3.1. Примерный перечень тем курсовых проектов (курсовых работ)

5 семестр – курсовой проект «Предметные и графические интерфейсы компьютерного гейминга».

6 семестр – курсовой проект «Интерактивное средовое оборудование».

3.3.2. Примерный перечень тем расчетно-графических работ

Не предусмотрено

3.3.3. Примерный перечень тем графических работ

Выполняются в рамках курсовых проектов

3.3.4. Примерный перечень тем расчетных работ (программных продуктов)

Не предусмотрено

3.3.5. Примерный перечень тем рефератов (эссе, творческих работ)

Не предусмотрено

3.3.6. Примерный перечень тем практических внеаудиторных (домашних) работ

Не предусмотрено

3.3.7. Примерная тематика контрольных работ

Не предусмотрено

3.3.8. Примерная тематика клаузур

5 семестр – «Компьютерный интерфейс гейминга».

6 семестр - «Интерактивный объект жилой или общественной среды».

4. ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения							Дистанционные технологии и электронное обучение						
	Индивидуальные консультации	Вводные лекции	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Групповая дискуссия	Мозговой штурм	Сетевые учебные курсы	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Компьютерная практика проектирования
Раздел 1	+		+	+	+		+	+					+	+
Раздел 2	+		+	+	+		+	+					+	+

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Рекомендуемая литература

5.1.1. Основная литература

1. Базилевский, А.А. Дизайн. Технология. Форма: учеб.пособие / А.А. Базилевский, В.Е. Барышева. – М.: Архитектура-С, 2010. – 248 с. – Гриф УМО.
2. Вязникова, Е.А. Цветовое моделирование в дизайне и художественном творчестве: учеб.-методич. пособие. / Е.А. Вязникова. – Екатеринбург: Архитектон, 2015. – 168 с. : ил.
3. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна: Учебник для вузов. / И.А. Розенсон. – СПб.: Питер, 2013.- 256 с.: ил.– Гриф УМО.

5.1.2. Дополнительная литература

1. Мельникова, Л.Н. Повышенная экспрессия - новое свойство среды // Техническая эстетика. 1991. №5. С. 1-5.
2. Михайлов, С.М., Михайлова, А.С. Основа дизайна: Учебник для вузов под редакцией С.М. Михайлова. - Казань: Дизайн-квартал, 2008.- 288 с., ил. – Гриф УМО.
3. Михайлов, С.М. История дизайна. Т.1: Учебник для вузов. / С.М. Михайлов. – 2-е изд. исправл. и дополн. Москва: «Союз Дизайнеров России». 2002.- 270с., ил.
4. Проблемы стилевого единства предметного мира. Труды ВНИИТЭ. Техническая эстетика. / Редкол.: С. О. Хан-Магомедов (отв. ред.) и др.; предисл. С. О. Хан-Магомедова- М.,1980. – 126 с.
5. Райли, Н. Элементы дизайна. Развитие дизайна и элементов стиля от Ренессанса до Постмодернизма. Перевод с англ. / Н. Райли. – М.: ООО «Магма», 2004. – 544с., ил.
6. Эргодизайн промышленных изделий и предметно-пространственной среды : учеб. пособие / ВНИИТЭ ; под ред.: В. И. Кулайкина, Л. Д. Чайновой. - М. : ВЛАДОС, 2009. - 311 с., 8 цв. ил. : ил. - Допущено УМО вузов РФ. - Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view&book_id=59254.
7. Глазычев, В.Л. Дизайн как он есть / В.Л. Глазычев. - Москва : Европа, 2006. - 320 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=44829>

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

1. Г.М. Бренькова, О.Г. Виниченко. Анализ промышленной формы в дизайне. Методические рекомендации по дисциплине «Дизайн-проектирование», УрГАХУ, Екатеринбург, 2018

5.3. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

5.3.1. Перечень программного обеспечения

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО Графический пакет	Adobe Illustrator	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО Графический пакет	Adobe Photoshop	Лицензионная программа	
Прикладное ПО Графический пакет	CorelDRAW Graphics Suite	Лицензионная программа	
Прикладное ПО 3D-проектирование	3D Studio MAX SolidWorks	Лицензионные программы	

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО Операционная система	Microsoft Windows	Лицензионные программы	

5.3.2. Базы данных и информационные справочные системы

Не используются

5.4. Электронные образовательные ресурсы

<http://biblioclub.ru/>

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Студент обязан:

- 1) знать:
 - график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
 - порядок формирования итоговой оценки по дисциплине;
 (преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);
- 2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);
- 3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;
- 4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);
- 5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для проведения занятий используется аудитория с учебной мебелью (столы, стулья), соответствующей количеству студентов. Методический кабинет позволяет демонстрировать лучшие работы, устраивать методические выставки.

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Фонд оценочных средств предназначен для оценки:

- 1) Соответствия фактически достигнутых каждым студентом результатов изучения дисциплины результатам, запланированным в формате дескрипторов «знать, уметь, иметь навыки» (п.1.4) и получения интегрированной оценки по дисциплине;
- 2) Уровня формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины.

8.1. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

8.1.1. Уровень формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины, оценивается с использованием следующих критериев и шкалы оценок*

Критерии		Шкала оценок
Оценка по дисциплине		Уровень освоения элементов компетенций
Отлично	Зачтено	Высокий
Хорошо		Повышенный
Удовлетворительно		Пороговый
Неудовлетворительно	Не зачтено	Элементы не освоены

*) Описание критериев см. Приложение 1.

8.1.2. Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий (КОМ). Используемый набор КОМ имеет следующую характеристику:

5 семестр

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1.	Посещение аудиторных занятий	-
2.	Выполнение курсового проекта «Предметные и графические интерфейсы компьютерного гейминга»	8 заданий
3.	Зачет с оценкой	Выполнение заданий семестра

Характеристика состава заданий КОМ приведена в разделе 8.3.

6 семестр

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1.	Посещение аудиторных занятий	-
2.	Выполнение курсового упражнения «Интерактивное средовое оборудование»	8 заданий
3.	Зачет с оценкой	Выполнение заданий семестра

Характеристика состава заданий КОМ приведена в разделе 8.3.

8.1.3. Оценка знаний, умений и навыков, продемонстрированных студентами при выполнении отдельных контрольно-оценочных мероприятий и оценочных заданий, входящих в их состав, осуществляется с применением следующей шкалы оценок и критериев:

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	Выполненное оценочное задание:	
Высокий (В)	соответствует требованиям*, замечаний нет	Отлично (5)

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	Выполненное оценочное задание:	
Средний (С)	соответствует требованиям*, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (4)
Пороговый (П)	не в полной мере соответствует требованиям*, есть замечания	Удовлетворительно (3)
Недостаточный (Н)	не соответствует требованиям*, имеет существенные ошибки, требующие исправления	Неудовлетворительно (2)
Нет результата (О)	не выполнено или отсутствует	Оценка не выставляется

*) Требования и уровень достижений студентов (соответствие требованиям) по каждому контрольно-оценочному мероприятию определяется с учетом критериев, приведенных в Приложении 1.

8.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЗАВИСИМОГО ТЕСТОВОГО КОНТРОЛЯ

При проведении независимого тестового контроля как формы промежуточной аттестации применяется методика оценивания результатов, предлагаемая разработчиками тестов.

8.3. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

8.3.1. Перечень заданий для курсового проекта 5 семестра по теме «Предметные и графические интерфейсы компьютерного гейминга».

Задание № 1. Выполнить графические упражнения «Выбор объекта игровой среды», «Портрет потребителя», «Инфографика - визуальная проектная концепция».

Задание № 2. Изготовить поисковые макеты вариантов 3D- и графических интерфейсов.

Задание № 3. Изготовить схемы эргономического решения.

Задание № 4. Поиск решения графических интерфейсов гейм-приложений.

Задание № 5. Изготовление вариантов эскизного решения.

Задание № 6. Разработка 3D-модели окончательного варианта.

Задание № 7. Разработка окончательного варианта графики гейм-интерфейса.

Задание № 8. Изготовить презентационные планшеты размером 800x600 мм, включающие:

- Инфографика - визуальная проектная концепция.
- Ортогональные проекции.
- Эргономические и графические схемы.
- Общий вид 3D-интерфейса.

Макет в натуральную величину с графическим интерфейсом. Проектное портфолио-альбом.

8.3.2. Перечень заданий проектного упражнения 6 семестра по теме «Интерактивное средовое оборудование».

Задание № 1. Выполнить графические упражнения «Выбор объекта проектирования жилой

или общественной среды, «Портрет потребителей».

Задание № 2. Выполнить графическое упражнение «Функционально-предметное зонирование объекта проектирования».

Задание № 3. Изготовить объемно-пластический макет концептуального решения.

Задание № 4. Изготовить схемы эргономического решения.

Задание № 5. Поиск решения графических интерфейсов объекта проектирования.

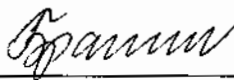

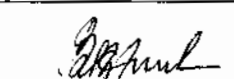
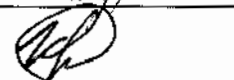
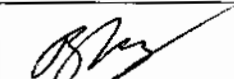
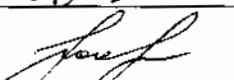
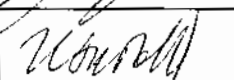
Задание № 6. Изготовление вариантов эскизного решения.

Задание № 7. Разработка 3D-модели окончательного варианта и графического интерфейса.

Задание № 8. Изготовить презентационные планшеты размером 800x600 мм, включающие:

- Инфографика - визуальная проектная концепция.
- Ортогональные проекции.
- Эргономические и графические схемы.
- Общий вид 3D-интерфейса.

Масштабный макет с графическим интерфейсом. Проектное портфолио-альбом.

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1.	Индустриального дизайна	Профессор	Профессор	В. А. Брагин	
2.	Индустриального дизайна	Канд. искусств., профессор	Профессор	В. А. Курочкин	
3.	Индустриального дизайна	Доцент	Профессор	Е. А. Вязникова	
4.	Индустриального дизайна		Доцент	В. С. Крохалев	
Рабочая программа дисциплины согласована					
Заведующий кафедрой индустриального дизайна				В. А. Курочкин	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н. В. Нохрина	
Декан факультета дизайна				И. С. Зубова	

Критерии уровня сформированности элементов компетенций на этапе изучения дисциплины с использованием фонда оценочных средств

Компоненты компетенций	Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций				
	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены
Знания*	<u>Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения</u> , необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям дескрипторов, равный или близкий к 100%, но не менее чем 90%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 90%, но не менее чем на 70%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 70%, но не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.
Умения*	<u>Студент может применять свои знания и понимание в контекстах</u> , представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.				
Личностные качества (умения в обучении)	<u>Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.</u> <u>Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы</u> в области изучения. <u>Студент может сообщать</u> собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.				
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.

*) Конкретные знания, умения и навыки в области изучения определяются в рабочей программе дисциплины п. 1.4.