

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Клочков Юрий Сергеевич  
Должность: и.о. ректора  
Дата подписания: 04.04.2024 11:47:33  
Уникальный программный ключ:  
4e7c4ea90328ec8e65c5d8058549a2538d740081

## Аннотация рабочей программы дисциплины

### Введение в геймдизайн

#### основной профессиональной образовательной программы

#### по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

#### направленность (профиль) Графический дизайн

### 1. Цели изучения дисциплины

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

### 2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

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 освоения дисциплины: формируемые компетенции и индикаторы их достижения

| Код и наименование компетенции                                                                                                        | Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)                                                                                                                                                                                                                                                                          | Код и наименование результата обучения по дисциплине                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ПКС-3<br>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: З1 композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, современные тенденции и предпочтения целевой аудитории.                                                                                                      |
|                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Уметь: У1 находит дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации.                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                       | ПКС-3.2. Разрабатывает дизайн-макет объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, готовит графические материалы для передачи в производство.                                                                                                                                                                         | Владеть: В1 навыками проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.                                                                                                                                                 |
|                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Знать: З2 методы и средства разработки дизайн-макета объекта визуальной информации.<br>Уметь: У2 разрабатывать дизайн-макет объекта визуальной информации.<br>Владеть: В2 навыками подготовки графических материалов для передачи в производство. |

### 4. Общая трудоемкость дисциплины

составляет 1 зачетная единица, 36 часов

### 5. Форма промежуточной аттестации

очная форма обучения: зачет – 8 семестр;

заочная форма обучения не реализуется;

очно-заочная форма обучения не реализуется.

## Согласование

| Исполнитель                                                                                       | Документ подписан электронной подписью | Срок согласования | Результат   | Комментарий |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|-------------------|-------------|-------------|
| Согласовать "Введение в геймдизайн 2023_54.03.01_ДЗГ6 (аннотация к рабочей программе дисциплины)" |                                        |                   |             |             |
| Клименко Александр Иванович                                                                       |                                        |                   | Согласовано |             |
| Руммо Екатерина Леонидовна                                                                        |                                        |                   | Согласовано |             |

Сертификат: 008E624DF98BC2E90078B97FC72BE94C3F  
Владелец: Ефремова Вероника Васильевна  
Действителен: с 11.08.2023 до 03.11.2024