

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

АНО ВО «Универсальный Университет»

_____ Е.В.Черкес-Заде

“ _____ ” _____ 2022 г.

Факультет игровой разработки

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Создание материалов

Уровень высшего образования:	Бакалавриат
Направление подготовки:	42.03.05 Медиакоммуникации
Направленность (профиль) подготовки:	Создание игр
Квалификация (степень):	Бакалавр
Форма обучения:	Очная
Срок освоения по данной программе:	4 года

Москва 2022

Рабочая программа дисциплины «Создание материалов» разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 08.06.2017 г. №527

Составители рабочей программы:

Преподаватель: Подшибякин Георгий

Дизайнер образовательных программ Департамента академического качества – Н.Е. Зайцева

СОГЛАСОВАНО:

Директор программ высшего образования _____ М.Е.Левин

Руководитель Департамента академического качества _____ А.Н.Селиванов

1. Цели и задачи дисциплины

1.1. Цель дисциплины

Целью дисциплины «Создание материалов» является введение в основные принципы создания текстур и материалов для игровых проектов, развитие навыков работы с программными инструментами, необходимых для создания и редактирования текстур. Кроме того, задачей является подготовка студентов к созданию качественных материалов, способных улучшить визуальное исполнение игровых сцен, а также понимание важности текстур и материалов в формировании атмосферы игры и их воздействия на игроков. Этот курс поможет студентам приобрести необходимые навыки и знания для успешной работы в области создания игровых материалов и улучшения визуальной составляющей игровых проектов.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных понятий и техник создания текстур и материалов в играх.
- Ознакомление с программными инструментами для работы с текстурами, такими как Substance Painter, Photoshop, и другие.
- Практические задания по созданию различных видов текстур: дерево, камень, металл и т.д.
- Разработка навыков создания реалистичных материалов с учетом освещения и теней.
- Анализ и обсуждение существующих игровых материалов для изучения лучших практик и тенденций в индустрии.
- Создание портфолио собственных работ по созданию текстур и материалов для дальнейшего продвижения в области игровой индустрии.
- Оценка и обратная связь по выполненным заданиям для постоянного улучшения навыков студентов в создании игровых материалов.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина включена в учебный план по направлению 42.03.05 Медиакоммуникации, профиль Создание игр и относится к вариативной части учебного плана.

Дисциплина изучается на 3 курсе в 6 семестре

3. Перечень планируемых результатов обучения, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.4; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-5.1; ПК-5.2; ПК-5.3

Компетенция		Планируемые результаты обучения по дисциплине
-------------	--	---

	Индикатор достижения компетенции	знать	Уметь	Иметь практический опыт
ПК-1 Способен использовать знания в области визуальных искусств, истории игр для создания и визуализации концепции игры	<p>ПК-1.1 Осуществляет сбор, анализ и обработку информации в области визуальных искусств</p> <p>ПК-1.2 Создает уникальную концепцию игры, используя знания о процессах, событиях и главных представителей истории визуальных искусств</p> <p>ПК-1.4 Демонстрирует знания в области визуальных искусств для создания концепции окружения, персонажей, предметов в игре</p>	<p>- основы визуальных искусств, методы сбора и анализа данных в игровой среде.</p> <p>- историю визуальных искусств, процессы создания игровых концепций.</p> <p>- основы дизайна окружения, персонажей и предметов в игровой среде.</p>	<p>- умение интерпретировать визуальные данные, проводить анализ и делать выводы.</p> <p>- творческое мышление, способность применять знания визуальных искусств к созданию уникальных игровых концепций.</p> <p>- способность применять знания визуальных искусств к созданию дизайна игровых элементов.</p>	<p>- работа с визуальными материалами игровых проектов, использование аналитических инструментов для интерпретации данных.</p> <p>- разработка концепций игровых проектов, участие в процессе создания уникального игрового контента.</p> <p>- разработка визуальных концепций окружения, персонажей и предметов для игровых проектов.</p>
ПК-2 Способен разрабатывать 2D и 3D графику для видеоигровых проектов	<p>ПК-2.1 Подбирает референсы, осуществляет поиск идеи, создает концепты персонажей, окружения и предметов</p> <p>ПК-2.2 Разрабатывает высокополигональную 3D-модель, используя</p>	<p>- методы подбора референсов, процессы поиска идей в игровом дизайне.</p> <p>- Основы моделирования в 3D графике.</p> <p>- Техники создания высокополигональных моделей.</p>	<p>- способность находить вдохновение, создавать уникальные концепты персонажей, окружения и предметов.</p> <p>- создавать сложные высокополигональные 3D-модели.</p> <p>- Навыки работы с</p>	<p>- работа с референсами, создание концептов игровых элементов, разработка идей для игрового контента.</p> <p>- Разработка высокополигональных 3D-моделей для игровых проектов.</p>

	различные методы ПК-2.4 Создает текстуры и материалы для 3D-моделей	<ul style="list-style-type: none"> - Понимание различных методов создания 3D-моделей - Основы текстурирования и создания материалов. - Технологии работы с текстурами и материалами в игровой графике. 	различными инструментами моделирования <ul style="list-style-type: none"> - Способность применять различные методы для достижения нужного качества модели. - Умение создавать качественные текстуры и материалы для 3D-моделей. - Навыки работы с программным обеспечением для текстурирования. 	<ul style="list-style-type: none"> - Применение разнообразных методов моделирования в практических заданиях. - Создание текстур и материалов для различных 3D-моделей. - Применение текстур и материалов в практических проектах.
ПК-4 Способен применять современные цифровые инструменты, технологии и программное обеспечение в процессе разработки игрового проекта	ПК-4.1 Умеет выбирать и использовать современные цифровые инструменты, технологии и программное обеспечение, применяемые в процессе разработки игрового проекта	<ul style="list-style-type: none"> - современные цифровые инструменты и технологии в игровой индустрии. - принципы работы цифровых инструментов и технологий в игровой индустрии. 	<ul style="list-style-type: none"> - умение выбирать и применять цифровые инструменты для разработки игровых проектов. 	<ul style="list-style-type: none"> - использование цифровых инструментов в процессе создания игрового контента, знакомство с программным обеспечением разработки игр.
ПК-5 Способен участвовать в команде разработки видеоигры, взяв на себя одну или несколько ролей	ПК-5.1 Формулирует перечень задач самостоятельно в зависимости от выбранной роли в команде разработки, демонстрирует понимание алгоритмов производственных процессов	<ul style="list-style-type: none"> - Понимание ролей и функций в команде разработки игр. - Знание алгоритмов производственных процессов в игровой индустрии - роли и обязанности 	<ul style="list-style-type: none"> - Умение анализировать требования проекта и формулировать задачи. - Способность определить необходимые шаги для выполнения поставленных задач 	<ul style="list-style-type: none"> - Опыт самостоятельной разработки задач в соответствии с выбранной ролью. - Применение алгоритмов производственных процессов в реальных проектах

	<p>и/или выстраивает их самостоятельно для своего и смежного блоков работы ПК-5.2</p> <p>Понимает ключевые задачи других ролей в команде, формулирует для них техническое задание и запрашивает уточняющую информацию для выполнения задачи ПК-5.3</p> <p>Определяет релевантные инструменты для реализации проекта и совместной работы с другими участниками команды</p>	<p>других членов команды разработки игры.</p> <p>- Знание современных инструментов и технологий в области разработки игр.</p> <p>- Понимание специфики работы с различными инструментами и программами.</p>	<p>- умение взаимодействовать с членами команды, формулировать технические задания, запрашивать информацию для успешного выполнения задач.</p> <p>- Умение выбирать наиболее подходящие инструменты для реализации конкретного проекта.</p> <p>- Навыки работы с выбранными инструментами и их настройка.</p>	<p>- работа в командной среде, взаимодействие с разными специалистами, участие в формулировании и выполнении технических заданий.</p> <p>- Использование различных инструментов в практических заданиях.</p> <p>- Сотрудничество с другими участниками команды с использованием выбранных инструментов для совместной работы</p>
--	---	---	---	--

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 з.е.:

6 семестр

Вид учебной работы	Всего часов в соответствии с учебным планом
Аудиторная работа, в том числе:	72
Лекции	18
Практические занятия	54
Лабораторные работы (практикумы)	0
Самостоятельная работа	90
Контроль:	18
Форма контроля	Экзамен
ИТОГО:	180

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы дисциплины и виды занятий

6 семестр

№ темы	Наименование темы дисциплины	Количество часов контактной работы		
		Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия
Тема 1.	Введение в создание материалов в играх	2		8
Тема 2.	Принципы создания текстур	2		8
Тема 3.	Создание материалов	2		8
Тема 4.	Техники редактирования текстур	2		8
Тема 5.	Оптимизация текстур и материалов	2		8
Тема 6.	Создание анимированных текстур	2		8
Тема 7.	Применение текстур в игровых сценах	2		8
Тема 8.	Практические задания и проекты	4		8
	Итого	18		54

5.2. Тематический план изучения дисциплины

Тема 1: Введение в создание материалов в играх

Основные понятия и определения в области текстур и материалов для игровых проектов: в рамках данной темы студенты ознакомятся с основными понятиями и определениями, связанными с созданием текстур и материалов для игр. Будет рассмотрено, что такое текстуры и материалы, как они взаимодействуют друг с другом и с игровым миром. Студенты получат представление о том, как текстуры и материалы влияют на визуальное восприятие игровых сцен и атмосферу игры.

Роль текстур и материалов в создании визуальной составляющей игр:

В этой части урока будет рассмотрена важность текстур и материалов в создании визуального стиля игр. Студенты узнают, как текстуры и материалы

помогают создать уникальный и неповторимый внешний вид игровых объектов, персонажей и окружения. Также будет обсуждаться влияние текстур и материалов на восприятие игры игроками и их роль в формировании атмосферы игрового мира.

Тема 2: Принципы создания текстур

Техники и методы создания текстур для различных поверхностей: дерево, камень, металл и другие: В этой теме студенты изучат различные техники и методы создания текстур для различных типов поверхностей, таких как дерево, камень, металл и другие. Будут рассмотрены специфические особенности каждого материала, а также методы создания текстур, которые позволят достичь реалистичности и детализации в игровых объектах.

Работа с программными инструментами для текстурирования:

Студенты познакомятся с основными программными инструментами, используемыми для создания и редактирования текстур. Будет проведено обучение работе с такими программами, как Substance Painter, Photoshop и другими специализированными инструментами. Студенты научатся эффективно применять инструменты для достижения желаемых результатов.

Тема 3: Создание материалов

Понятие материалов в играх и их влияние на освещение и тени:

В рамках этой темы студенты углубят свои знания о материалах в играх и их важном влиянии на визуальное восприятие игровых сцен. Будет рассмотрено, как выбор и настройка материалов может повлиять на освещение сцены, формирование теней и создание реалистичных отражений. Студенты изучат принципы работы с материалами для достижения желаемых эффектов в игровых проектах.

Создание реалистичных материалов с учетом физических свойств:

В этой части урока студенты узнают о физических свойствах материалов и их влиянии на визуальное восприятие в играх. Будут рассмотрены способы создания материалов с учетом физических законов, таких как отражение света, преломление и поглощение. Студенты научатся создавать реалистичные

материалы, которые будут соответствовать физическим свойствам реальных материалов и придавать игровым объектам естественный вид.

Тема 4: Техники редактирования текстур

Продвинутые методы редактирования текстур для достижения желаемого визуального эффекта:

В этой теме студенты изучат продвинутые методы редактирования текстур с целью достижения определенных визуальных эффектов. Будут рассмотрены методы наложения фильтров, коррекции цветовой гаммы, добавления деталей и текстур для улучшения качества текстур. Студенты научатся использовать различные техники редактирования текстур для достижения желаемого визуального стиля и эффектов в игровых проектах.

Применение фильтров и наложение текстур:

Студенты углубят свои знания о применении различных фильтров и методов наложения текстур для создания уникальных и интересных эффектов в игровых сценах. Будет изучено, как использование различных фильтров и наложение текстур может влиять на общий визуальный стиль игры и создавать эффекты, подчеркивающие атмосферу и настроение игры.

Тема 5: Оптимизация текстур и материалов

Методы оптимизации текстур для улучшения производительности игры:

В этой теме студенты изучат различные методы оптимизации текстур с целью улучшения производительности игры. Будут рассмотрены способы сжатия текстур, уменьшения их размера, использования mip-уровней и другие приемы, которые помогут снизить нагрузку на систему и повысить производительность игрового движка.

Создание текстур с учетом аппаратных ограничений:

Студенты узнают о важности создания текстур с учетом аппаратных ограничений различных игровых платформ. Будет рассмотрено, как правильный выбор разрешения, формата текстур и оптимизация под конкретные устройства помогают обеспечить оптимальную работу игры на различных платформах.

Тема 6: Создание анимированных текстур

Разработка анимированных текстур для создания динамичных эффектов в игровых сценах: в рамках этой темы студенты углубятся в процесс создания анимированных текстур, которые используются для добавления динамизма и анимации в игровые сцены. Будут изучены методы создания анимированных текстур для воды, огня, энергии и других эффектов, которые придают игре живость и интересность.

Применение анимации текстур для улучшения визуального восприятия игры: студенты научатся использовать анимацию текстур для улучшения визуального восприятия игры и создания максимально реалистичных и увлекательных игровых сцен. Будет рассмотрено, как анимация текстур может влиять на восприятие игровых объектов, окружения и персонажей, делая игровой мир более интерактивным и привлекательным для игроков.

Тема 7: Применение текстур в игровых сценах

Интеграция текстур и материалов в игровые сцены:

Студенты изучат процесс интеграции текстур и материалов в игровые сцены с целью создания единого и качественного визуального облика игры. Будут рассмотрены методы правильного размещения текстур на объектах, оптимизации использования материалов и создания гармоничного визуального стиля игровых сцен.

Работа с освещением и тенями для достижения реалистичности:

В этой части урока студенты узнают о важности работы с освещением и тенями при применении текстур и материалов в игровых сценах. Будут рассмотрены принципы создания реалистичного освещения, использования теней для добавления объема и глубины в игровой мир. Студенты научатся правильно сочетать текстуры, материалы, освещение и тени для достижения максимальной реалистичности в игре.

Тема 8: Практические задания и проекты

Реализация собственных идей по созданию текстур и материалов в рамках конкретного проекта: студенты приступят к практической части курса, где им

будет предложено реализовать собственные идеи по созданию текстур и материалов для конкретного игрового проекта. Студенты применят полученные знания и навыки для создания уникальных и качественных материалов, которые улучшат визуальное исполнение игровых сцен.

Демонстрация и обсуждение результатов работы студентов с привлечением обратной связи:

В завершающей части курса студенты продемонстрируют свои работы и проекты, после чего будет проведена обратная связь и обсуждение результатов. Преподаватели и коллеги помогут студентам оценить свои достижения, выделить сильные стороны и обсудить возможные улучшения для дальнейшего развития в области создания материалов в играх

5.3. Текущий контроль успеваемости по разделам дисциплины

Введение в создание материалов в играх	Выполнение практических заданий
Принципы создания текстур	Выполнение практических заданий
Создание материалов	Выполнение практических заданий
Техники редактирования текстур	Выполнение практических заданий
Оптимизация текстур и материалов	Выполнение практических заданий
Создание анимированных текстур	Выполнение практических заданий
Применение текстур в игровых сценах	Выполнение практических заданий
Практические задания и проекты	Выполнение практических заданий

5.4. Самостоятельное изучение разделов дисциплины (изучение теоретического курса)

Не предусмотрено

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Основная литература

1. 80 level <https://80.lv/>

6.2. Дополнительная литература

1. 3D Game Environments: Create Professional 3D Game Worlds, Luke Ahearn. A K Peters/CRC Press 2017

6.3. Перечень ресурсов информационно-коммуникационной сети «Интернет»

1. Российское образование (федеральный портал) www.edu.ru
2. Unity Learn - <https://learn.unity.com/>
3. Unreal Engine Learning - <https://docs.unrealengine.com/en-US/Learning>
4. Khan Academy - <https://www.khanacademy.org/computing/computer-programming>

5. [Gamedev.tv](https://gamedev.tv/) - <https://gamedev.tv/>
6. [GameDev.net](https://www.gamedev.net/) - <https://www.gamedev.net/>
7. Indie Game Developer - <https://indiegamereview.com/>
8. [GameFromScratch.com](http://www.gamefromscratch.com/) - <http://www.gamefromscratch.com/>

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

7.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

Учебная аудитория для проведения практических занятий	Основное оборудование: Интерактивная доска, учебная мебель (столы и стулья для обучающихся), стол, стул преподавателя технические средства обучения: персональный компьютер; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран, колонки)
Учебная аудитория для проведения лекционных занятий	Основное оборудование: доска, учебная мебель, стол, стул преподавателя технические средства обучения: персональный компьютер; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран, колонки)
Учебная аудитория для проведения промежуточной аттестации	Основное оборудование: Интерактивная доска, учебная мебель (столы и стулья для обучающихся), стол, стул преподавателя, персональные компьютеры для обучающихся технические средства обучения: персональный компьютер; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран, колонки)
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Основное оборудование: Оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде

7.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, электронно-библиотечные системы, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Обучающиеся обеспечены доступом к электронной информационно-образовательной среде Университета из любой точки, в которой имеется доступ к сети «Интернет», как на территории организации, так и вне ее.

лицензионное программное обеспечение:

- Microsoft Windows 7 pro;
- Операционная система Microsoft Windows 10 pro;
- Операционная система Microsoft Windows Server 2012 R2;
- Программное обеспечение Microsoft Office Professional 13;
- Программное обеспечение Microsoft Office Professional;
- Комплексная Система Антивирусной Защиты Kaspersky Total Security для бизнеса Russian Edition

электронно-библиотечная система:

• Электронная библиотечная система (ЭБС) «Университетская библиотека ONLINE» <http://biblioclub.ru/>

современные профессиональные баз данных:

• Официальный интернет-портал базы данных правовой информации <http://pravo.gov.ru>.

информационные справочные системы:

• Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования <http://fgosvo.ru>.

• Компьютерная справочная правовая система «КонсультантПлюс» (<http://www.consultant.ru/>)

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Формы и методы преподавания дисциплины

Например:

Используемые формы и методы обучения: лекции и практические занятия, самостоятельная работа студентов, деловые игры, кейсы.

В процессе преподавания дисциплины преподаватель использует как классические формы и методы обучения (прежде всего лекции и практические занятия), так и активные методы обучения (деловые игры, различные виды кейсов и др.) - применение любой формы (метода) обучения предполагает также использование новейших IT-обучающих технологий, включая электронную информационную образовательную среду (виртуальный класс преподавателя по данной дисциплине).

При проведении лекционных занятий преподаватель использует аудиовизуальные, компьютерные и мультимедийные средства обучения, а также демонстрационные и наглядно-иллюстрационные (в том числе раздаточные) материалы.

Практические занятия по данной дисциплине проводятся с использованием компьютерного и мультимедийного оборудования, при необходимости - с привлечением полезных Интернет-ресурсов и пакетов прикладных программ.

8.2. Методические рекомендации преподавателю

Перед началом изучения дисциплины преподаватель должен ознакомить студентов с видами учебной и самостоятельной работы, перечнем литературы и интернет-ресурсов, формами текущей и промежуточной аттестации, с критериями оценки качества знаний для итоговой оценки по дисциплине.

При проведении лекций, преподаватель:

- 1) формулирует тему и цель занятия;
- 2) излагает основные теоретические положения;
- 3) с помощью мультимедийного оборудования и/или под запись дает определения основных понятий, расчетных формул;
- 4) проводит примеры из отечественного и зарубежного опыта, дает

текущие статистические данные для наглядного и образного представления изучаемого материала;

5) в конце занятия дает вопросы для самостоятельного изучения.

При проведении практических занятий, преподаватель:

1) формулирует тему и цель занятия;

2) предлагает студентам ответить на вопросы, вынесенные на практическое занятие;

3) организует дискуссию по наиболее сложным вопросам;

4) предлагает студентам провести обобщение изученного материала.

В случае проведения аудиторных занятий (как лекций, так и практических занятий) с использованием активных методов обучения (деловых игр, кейсов, мозговых атак, игрового проектирования и др.) преподаватель:

1) предлагает студентам разделиться на группы;

2) предлагает обсудить сформулированные им проблемы согласно теме лекции (практического занятия), раскрывая актуальность проблемы и ее суть, причины, ее вызывающие, последствия и пути решения;

3) организует межгрупповую дискуссию;

4) проводит обобщение с оценкой результатов работы студентов в группах и полученных основных выводов и рекомендаций по решению поставленных проблем.

Перед выполнением внеаудиторной самостоятельной работы преподаватель проводит инструктаж (консультацию) с определением цели задания, его содержания, сроков выполнения, основных требований к результатам работы, критериев оценки, форм контроля и перечня источников и литературы.

Для оценки полученных знаний и освоения учебного материала по каждому разделу и в целом по дисциплине преподаватель использует формы текущего, промежуточного и итогового контроля знаний обучающихся.

8.3. Методические рекомендации студентам по организации самостоятельной работы.

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Успешное освоение курса предполагает активное, творческое участие студента на всех этапах ее освоения путем планомерной, повседневной работы.

При подготовке к аудиторным занятиям, непосредственно в ходе проведения лекций и практических занятий, а также в ходе самостоятельной работы студенты должны пользоваться учебной литературой (согласно утвержденному перечню основной и дополнительной литературы по данному курсу), учебно-методическими материалами (включая данную рабочую программу), которые размещены в электронной информационно-образовательной среде.

ИЗУЧЕНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОГО КУРСА

Правила конспектирования

Конспект является письменным текстом, в котором кратко и последовательно изложено содержание основного источника информации. Конспектировать – значит приводить к некоему порядку сведения, почерпнутые из оригинала. В основе процесса лежит систематизация прочитанного или услышанного. Записи могут делаться как в виде точных выдержек, цитат, так и в форме свободной подачи смысла. Манера написания конспекта, как правило, близка к стилю первоисточника. Если конспект составлен правильно, он должен отражать логику и смысловую связь записываемой информации.

В хорошо сделанных записях можно с легкостью обнаружить специализированную терминологию, понятно растолкованную и четко выделенную для запоминания значений различных слов. Используя законспектированные сведения, легче создавать значимые творческие или научные работы, различные рефераты и статьи.

Виды конспектов:

Нужно уметь различать конспекты и правильно использовать ту категорию, которая лучше всего подходит для выполняемой работы.

- **ПЛАНОВЫЙ.** Такой вид изложения на бумаге создается на основе заранее составленного плана материала, состоит из определенного количества пунктов (с заголовками) и подпунктов. В процессе конспектирования каждый заголовок раскрывается – дополняется коротким текстом, в конечном итоге получается стройный план-конспект. Именно такой вариант больше всего подходит для срочной подготовки к публичному выступлению или семинару. Естественно, чем последовательнее будет план (его пункты должны максимально раскрывать содержание), тем связаннее и полноценнее будет ваш доклад. Специалисты рекомендуют наполнять плановый конспект пометками, в которых будут указаны все используемые вами источники, т. к. со временем трудно восстановить их по памяти.

- **СХЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАНОВЫЙ.** Эта разновидность конспекта выглядит так: все пункты плана представлены в виде вопросительных предложений, на которые нужно дать ответ. Изучая материал, вы вносите короткие пометки (2–3 предложения) под каждый пункт вопроса. Такой конспект отражает структуру и внутреннюю взаимосвязь всех сведений и способствует хорошему усвоению информации.

- **ТЕКСТУАЛЬНЫЙ.** Подобная форма изложения насыщеннее других и составляется из отрывков и цитат самого источника. К текстуальному конспекту можно легко присоединить план, либо наполнить его различными тезисами и терминами. Он лучше всего подходит тем, кто изучает науку или литературу, где цитаты авторов всегда важны. Однако такой конспект составить непросто. Нужно уметь правильно отделять наиболее значимые цитаты таким образом, чтобы в итоге они дали представление о материале в целом.

- **ТЕМАТИЧЕСКИЙ.** Такой способ записи информации существенно отличается от других. Суть его – в освещении какого-нибудь определенного вопроса; при этом используется не один источник, а несколько. Содержание каждого материала не отражается, ведь цель не в этом. Тематический конспект помогает лучше других анализировать заданную тему, раскрывать поставленные вопросы и изучать их с разных сторон. Однако будьте готовы к тому, что придется переработать немало литературы для полноты и целостности картины, только в этом случае изложение будет обладать всеми достоинствами.

- **СВОБОДНЫЙ.** Этот вид конспекта предназначен для тех, кто умеет использовать сразу несколько способов работы с материалом. В нем может содержаться что угодно – выписки, цитаты, план и множество тезисов. Вам потребуется умение быстро и лаконично излагать собственную мысль, работать с планом, авторскими цитатами. Считается, что подобное фиксирование сведений является наиболее целостным и полновесным.

Правила конспектирования

1. Внимательно прочитайте текст. Попутно отмечайте непонятные места, новые слова, имена, даты.

2. Наведите справки о лицах, событиях, упомянутых в тексте. При записи не забудьте вынести справочные данные на поля.

3. При первом чтении текста составьте простой план. При повторном чтении постарайтесь кратко сформулировать основные положения текста, отметив аргументацию автора.

4. Заключительный этап конспектирования состоит из перечитывания ранее отмеченных мест и их краткой последовательной записи.

5. При конспектировании надо стараться выразить авторскую мысль своими словами.

6. Стремитесь к тому, чтобы один абзац авторского текста был передан при конспектировании одним, максимум двумя предложениями.

При конспектировании лекций рекомендуется придерживаться следующих основных правил.

1. Не начинайте записывать материал с первых слов преподавателя, сначала выслушайте его мысль до конца и постарайтесь понять ее.

2. Приступайте к записи в тот момент, когда преподаватель, заканчивая изложение одной мысли, начинает ее комментировать.

3. В конспекте обязательно выделяются отдельные части. Необходимо разграничивать заголовки, подзаголовки, выводы, обособлять одну тему от другой. Выделение можно делать подчеркиванием, другим цветом (только не следует превращать текст в пестрые картинки). Рекомендуется делать отступы для обозначения абзацев и пунктов плана, пробельные строки для отделения одной мысли от другой, нумерацию. Если определения, формулы, правила, законы в тексте можно сделать более заметными, их заключают в рамку. Со временем у вас появится своя система выделений.

4. Создавайте ваши записи с использованием принятых условных обозначений. Конспектируя, обязательно употребляйте разнообразные знаки (их называют сигнальными). Это могут быть указатели и направляющие стрелки, восклицательные и вопросительные знаки, сочетания PS (послесловие) и NB (обратить внимание). Например, слово «следовательно» вы можете обозначить математической стрелкой \Rightarrow . Когда вы выработаете свой собственный знаковый набор, создавать конспект, а после и изучать его будет проще и быстрее.

5. Не забывайте об аббревиатурах (сокращенных словах), знаках равенства и неравенства, больше и меньше.

6. Большую пользу для создания правильного конспекта дают сокращения. Однако будьте осмотрительны. Знатоки считают, что сокращение типа «д-ть» (думать) и подобные им использовать не следует, так как впоследствии большое количество времени уходит на расшифровку, а ведь чтение конспекта не должно прерываться посторонними действиями и размышлениями. Лучше всего разработать собственную систему сокращений и обозначать ими во всех записях одни и те же слова (и не что иное). Например, сокращение «г-ть» будет всегда и везде словом «говорить», а большая буква «Р» – словом «работа».

7. Бесспорно, организовать хороший конспект помогут иностранные слова. Наиболее применяемые среди них – английские. Например, сокращенное «ок» успешно обозначает слова «отлично», «замечательно», «хорошо».

8. Нужно избегать сложных и длинных рассуждений.

9. При конспектировании лучше пользоваться повествовательными предложениями, избегать самостоятельных вопросов. Вопросы уместны на полях конспекта.

10. Не старайтесь зафиксировать материал дословно, при этом часто теряется главная мысль, к тому же такую запись трудно вести. Отбрасывайте второстепенные слова, без которых главная мысль не теряется.

11. Если в лекции встречаются непонятные вам термины, оставьте место, после занятий уточните их значение у преподавателя.

САМОПОДГОТОВКА К ТЕКУЩЕМУ КОНТРОЛЮ

Просмотрите конспект сразу после занятий. Пометьте материал конспекта лекций, который вызывает затруднения для понимания. Попытайтесь найти ответы на затруднительные вопросы, используя предлагаемую литературу. Постарайтесь разобраться с непонятным материалом, в частности новыми терминами. Часто незнание терминологии мешает воспринимать материал на теоретических и лабораторно-практических занятиях на должном уровне. Если самостоятельно не удалось разобраться в материале, сформулируйте вопросы и обратитесь на текущей консультации или на ближайшей лекции за помощью к преподавателю.

Каждую неделю рекомендуется отводить время для повторения пройденного материала, проверяя свои знания, умения и навыки по контрольным вопросам.

Ответьте на контрольные вопросы для самопроверки, имеющиеся в учебнике или предложенные в данных методических рекомендациях.

Кратко перескажите содержание изученного материала «своими словами».

Заучите «рабочие определения» основных понятий, законов.

Освоив теоретический материал, приступайте к выполнению заданий, упражнений; решению задач, расчетов самостоятельной работы, составлению графиков, таблиц и т.д.

ВЫПОЛНЕНИЕ ПИСЬМЕННОГО ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ (РАСЧЕТНО-ГРАФИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ, КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА, ЗАПОЛНЕНИЕ РАБОЧЕЙ ТЕТРАДИ, ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ, ПРЕЗЕНТАЦИЯ И ПР.)

Общие рекомендации

Внимательно прочитайте материал по конспекту, составленному на учебном занятии.

Прочитайте тот же материал по учебнику, учебному пособию.

Постарайтесь разобраться с непонятным материалом, в частности новыми терминами. Часто незнание терминологии мешает воспринимать материал на теоретических и лабораторно-практических занятиях на должном уровне.

Ответьте на контрольные вопросы для самопроверки, имеющиеся в учебнике или предложенные в данных методических рекомендациях.

Кратко перескажите содержание изученного материала «своими словами».

Заучите «рабочие определения» основных понятий, законов.

Освоив теоретический материал, приступайте к выполнению заданий, упражнений; решению задач, расчетов самостоятельной работы, составлению графиков, таблиц, презентаций и т.д.

Порядок решения кейсов

При решении кейса студенты должны:

1) представить рассуждение по поводу: необходимости дополнительных данных и источников их получения; прогнозов относительно субъектов и/или причин возникновения ситуации;

2) продемонстрировать умения использовать системный подход, ситуативный подход, широту взглядов на проблему;

3) подготовить программу действий, направленную на реализацию, например, аналитического метода решения проблемы: проанализировать все доступные данные, превратить их в информацию; определить проблему; прояснить и согласовать цели; выдвинуть возможные альтернативы; оценить варианты и выбрать один из них.

Независимо от природы, предоставленного кейса, студентам нужно будет:

1. «Проанализировать» его: выявить, что и почему происходит, что может произойти и почему.
2. Объяснить ситуацию.
3. Оценить уже принятые меры.
4. Обсудить возможные будущие действия и сравнить их возможную эффективность.

Методика решения кейсов

1. Понимание задачи

Одно из ваших первых обязательных действий — понять, что от вас требуется:

- усвоение какой учебной темы предполагает решение кейса;
- какого рода требуется результат;
- должны ли вы дать оценку тому, что произошло, или рекомендации в отношении того, что должно произойти;
- если требуется прогноз, на какой период времени вы должны разработать подробный план действий;
- какая форма презентации требуется, каковы требования к ней;
- сколько времени вы должны работать с кейсом?

2. Просмотр кейса

После того как вы узнали, каких действий от вас ждут, вы должны «почувствовать» ситуацию кейса:

- просмотрите его содержание, стараясь понять основную идею и вид предоставленной вам информации;
- если возникают вопросы, или рождаются важные мысли, или кажутся подходящими те или иные концепции курса, прочитав текст до конца, выпишите их;
- после этого прочтите кейс медленнее, отмечая маркером или записывая пункты, которые кажутся существенными.

3. Составление описания как путь изучения ситуации и определения тем.

При просмотре кейса вам необходимо:

- структурировать ситуацию, оценивая одни аспекты как важные, а другие как несущественные;
- определить и отобразить все моменты, которые могли иметь отношение к ситуации. Из них вы сможете построить систему взаимосвязанных проблем, которые сделали ситуацию заслуживающей анализа;
- рассмотреть факторы, находящиеся вне прямого контекста проблемы, так как они могут быть чрезвычайно важны;
- выделить «темы» — связанные группы факторов, которые могут воздействовать на каждый аспект ситуации. Например, одна их часть может иметь дело с воспринимаемым низким качеством, другая — с поведением конкурента;
- опишите ситуацию (сравнивайте свои действия с поведением адвоката, расспрашивающего клиента, или врача, интересующегося у пациента его состоянием), ответив на вопросы:
 - Кто считает, что проблема, и почему?

- На каком основании базируется мнение этих людей?
- Что происходит (или не происходит), когда и где?
- Какие связанные с происходящим вещи не являются проблемными и почему?
- Что составляет более широкий контекст существующей ситуации?
- Кто или что может влиять на проблемную ситуацию?
- Есть ли другие заинтересованные лица, и кто они?
- Каковы сдерживающие факторы, ограничивающие «пространстворешения»?

4. Диагностическая стадия

Диагностическая стадия — одна из тех, к которым вы должны приложить максимум усилий, хотя ее успех зависит от эффективности предыдущих стадий:

- вспомните изученные вами ранее темы и проведите по ним мозговой штурм для выявления потенциально соответствующих кейсу теоретических знаний;
- вертикально структурируйте вопрос, начиная с тех, которые касаются отдельных работников, затем группы или подразделения, организации в целом и, наконец, окружающей среды. Таким образом, вы сможете создать матрицу основных вопросов и связанных с ними проблем и подумать о соответствующих концепциях для каждого «уровня».
- изучите обстоятельства возникновения ситуации;
- не забывайте возвращаться к информации кейса и более внимательно рассматривать факторы, ставшие важными в ходе диагностики. Вам нужно будет предъявить доказательства в поддержку вашего диагноза.
- отделяйте доказательства от предположений, факты от мнений и ставьте перед собой два вопроса: до какой степени вы уверены в правильности своих представлений и до какой степени их правильность важна для вашего диагноза.

5. Формулировка проблем

На этой стадии очень полезно:

- письменно сформулировать восприятие основных проблем. Формулировка проблем окажется базисной точкой для последующих обсуждений;
- при наличии нескольких проблем полезно установить их приоритетность, используя следующие критерии: важность — что произойдет, если эта проблема не будет решена; срочность — как быстро нужно решить эту проблему; иерархическое положение — до какой степени эта проблема является причиной других проблем; разрешимость — можете ли вы сделать что-либо для ее решения.

6. Выбор критериев решения проблемы

Сразу после выяснения структуры проблемы следует подумать о критериях выбора решений. В определенном смысле структура и определит критерии. Например, если выяснилось, что самая серьезная проблема связана с корпоративной культурой, тогда решения должны будут повлиять на ее

улучшение. Но если существуют также финансовые проблемы, тогда будут критерии выбора, связанные и с ними.

7. Генерирование альтернатив

Достигнув ясного понимания своих целей, приняв решение о том, к каким областям проблемы вы хотите обратиться, и, имея достаточную уверенность, что проанализировали основные причины возникновения проблемы, вы должны обдумать возможные дальнейшие пути. Важно разработать достаточно широкий круг вариантов, опираясь на известные или изучаемые концепции, чтобы предложить лучшие способы действий, опыт решения других кейсов, креативные методы (мозговой штурм, аналогия и метафора, синектика и др.).

8. Оценка вариантов и выбор наиболее подходящего

На стадии выбора вариантов определите критерии предпочтительности варианта. Критерии выбора варианта должны быть основаны на том, в какой мере они способствуют решению проблемы в целом, а также по признакам выполнимости, быстроты, эффективности, экономичности. Каждый из критериев необходимо проанализировать с позиций всех групп интересов. При оценке вариантов вы должны подумать о том, как они будут воздействовать не только на центральную проблему, но и на всю ситуацию в целом. Определите вероятные последствия использования ваших вариантов.

9. Презентация выводов

Роль студента:

- изучить учебную информацию по теме;
- провести системно — структурированный анализ содержания темы;
- выделить проблему, имеющую интеллектуальное затруднение, согласовать с преподавателем;
- дать обстоятельную характеристику условий задачи;
- критически осмыслить варианты и попытаться их модифицировать (упростить в плане избыточности);
- выбрать оптимальный вариант (подобрать известные и стандартные алгоритмы действия) или варианты разрешения проблемы (если она не стандартная).

Порядок подготовки презентации

Компьютерную презентацию, сопровождающую выступление докладчика, удобнее всего подготовить в программе MS PowerPoint. Презентация как документ представляет собой последовательность сменяющих друг друга слайдов - то есть электронных страничек, занимающих весь экран монитора (без присутствия панелей программы). Чаще всего демонстрация презентации проецируется на большом экране, реже – раздается собравшимся как печатный материал. Количество слайдов адекватно содержанию и продолжительности выступления (например, для 5-минутного выступления рекомендуется использовать не более 10 слайдов).

На первом слайде обязательно представляется тема выступления и сведения об авторах. Следующие слайды можно подготовить, используя две различные стратегии их подготовки:

- 1 стратегия: на слайды выносятся опорный конспект выступления и ключевые слова с тем, чтобы пользоваться ими как планом для выступления. В этом случае к слайдам предъявляются следующие требования:

- объем текста на слайде – не больше 7 строк;
- маркированный/нумерованный список содержит не более 7 элементов;
- отсутствуют знаки пунктуации в конце строк в маркированных и нумерованных списках;
- значимая информация выделяется с помощью цвета, кегля, эффектов анимации.

Особо внимательно необходимо проверить текст на отсутствие ошибок и опечаток. Основная ошибка при выборе данной стратегии состоит в том, что выступающие заменяют свою речь чтением текста со слайдов.

- 2 стратегия: на слайды помещается фактический материал (таблицы, графики, фотографии и пр.), который является уместным и достаточным средством наглядности, помогает в раскрытии стержневой идеи выступления. В этом случае к слайдам предъявляются следующие требования:

- выбранные средства визуализации информации (таблицы, схемы, графики и т. д.) соответствуют содержанию;
- использованы иллюстрации хорошего качества (высокого разрешения), с четким изображением (как правило, никто из присутствующих не заинтересован вчитываться в текст на ваших слайдах и всматриваться в мелкие иллюстрации);
- максимальное количество графической информации на одном слайде – 2 рисунка (фотографии, схемы и т.д.) с текстовыми комментариями (не более 2 строк к каждому);
- наиболее важная информация должна располагаться в центре экрана.

Основная ошибка при выборе данной стратегии – «соревнование» со своим иллюстративным материалов (аудитории не предоставляется достаточно времени, чтобы воспринять материал на слайдах). Обычный слайд, без эффектов анимации должен демонстрироваться на экране не менее 10 - 15 секунд. За меньшее время присутствующие не успеет осознать содержание слайда. Если какая-то картинка появилась на 5 секунд, а потом тут же сменилась другой, то аудитория будет считать, что докладчик ее подгоняет. Обратного (позитивного) эффекта можно достигнуть, если докладчик пролистывает множество слайдов со сложными таблицами и диаграммами, говоря при этом «Вот тут приведен разного рода вспомогательный материал, но я его хочу пропустить, чтобы не перегружать выступление подробностями». Правда, такой прием делать в начале и в конце презентации – рискованно, оптимальный вариант – в середине выступления.

Если на слайде приводится сложная диаграмма, ее необходимо предварить вводными словами (например, «На этой диаграмме приводится то-то и то-то, зеленым отмечены показатели А, синим – показатели Б»), с тем, чтобы дать время аудитории на ее рассмотрение, а только затем приступить к ее обсуждению. Каждый слайд, в среднем должен находиться на экране не меньше 40 – 60 секунд (без учета времени на случайно возникшее

обсуждение). В связи с этим лучше настроить презентацию не на автоматический показ, а на смену слайдов самим докладчиком.

Особо тщательно необходимо отнестись к оформлению презентации. Для всех слайдов презентации по возможности необходимо использовать один и тот же шаблон оформления, кегль – для заголовков - не меньше 24 пунктов, для информации - для информации не менее 18. В презентациях не принято ставить переносы в словах.

Подумайте, не отвлекайте ли вы слушателей своей же презентацией? Яркие краски, сложные цветные построения, излишняя анимация, выпрыгивающий текст или иллюстрация — не самое лучшее дополнение к научному докладу. Также нежелательны звуковые эффекты в ходе демонстрации презентации. Наилучшими являются контрастные цвета фона и текста (белый фон – черный текст; темно-синий фон – светло-желтый текст и т. д.). Лучше не смешивать разные типы шрифтов в одной презентации. Рекомендуется не злоупотреблять прописными буквами (они читаются хуже).

Неконтрастные слайды будут смотреться тусклыми и невыразительными, особенно в светлых аудиториях. Для лучшей ориентации в презентации по ходу выступления лучше пронумеровать слайды. Желательно, чтобы на слайдах оставались поля, не менее 1 см с каждой стороны. Вспомогательная информация (управляющие кнопки) не должны преобладать над основной информацией (текстом, иллюстрациями). Использовать встроенные эффекты анимации можно только, когда без этого не обойтись (например, последовательное появление элементов диаграммы). Для акцентирования внимания на какой-то конкретной информации слайда можно воспользоваться лазерной указкой.

Диаграммы готовятся с использованием мастера диаграмм табличного процессора MSExcel. Для ввода числовых данных используется числовой формат с разделителем групп разрядов. Если данные (подписи данных) являются дробными числами, то число отображаемых десятичных знаков должно быть одинаково для всей группы этих данных (всего ряда подписей данных). Данные и подписи не должны накладываться друг на друга и сливаться с графическими элементами диаграммы. Структурные диаграммы готовятся при помощи стандартных средств рисования пакета MSOffice. Если при форматировании слайда есть необходимость пропорционально уменьшить размер диаграммы, то размер шрифтов реквизитов должен быть увеличен с таким расчетом, чтобы реальное отображение объектов диаграммы соответствовало значениям, указанным в таблице. В таблицах не должно быть более 4 строк и 4 столбцов — в противном случае данные в таблице будет просто невозможно увидеть. Ячейки с названиями строк и столбцов и наиболее значимые данные рекомендуется выделять цветом.

Табличная информация вставляется в материалы как таблица текстового процессора MSWord или табличного процессора MSExcel. При вставке таблицы как объекта и пропорциональном изменении ее размера реальный отображаемый размер шрифта должен быть не менее 18 pt. Таблицы и диаграммы размещаются на светлом или белом фоне.

Если Вы предпочитаете воспользоваться помощью оператора (что тоже возможно), а не листать слайды самостоятельно, очень полезно предусмотреть ссылки на слайды в тексте доклада («Следующий слайд, пожалуйста...»).

Заключительный слайд презентации, содержащий текст «Спасибо за внимание» или «Конец», вряд ли приемлем для презентации, сопровождающей публичное выступление, поскольку завершение показа слайдов еще не является завершением выступления. Кроме того, такие слайды, так же как и слайд «Вопросы?», дублируют устное сообщение. Оптимальным вариантом представляется повторение первого слайда в конце презентации, поскольку это дает возможность еще раз напомнить слушателям тему выступления и имя докладчика и либо перейти к вопросам, либо завершить выступление.

Для показа файл презентации необходимо сохранить в формате «Демонстрация PowerPoint» (Файл — Сохранить как — Тип файла — Демонстрация PowerPoint). В этом случае презентация автоматически открывается в режиме полноэкранного показа (slideshow), и слушатели избавлены как от вида рабочего окна программы PowerPoint, так и от потерь времени в начале показа презентации.

После подготовки презентации полезно проконтролировать себя вопросами:

- удалось ли достичь конечной цели презентации (что удалось определить, объяснить, предложить или продемонстрировать с помощью нее?);
- к каким особенностям объекта презентации удалось привлечь внимание аудитории?
- не отвлекает ли созданная презентация от устного выступления?

После подготовки презентации необходима репетиция выступления.

ПОДГОТОВКА К ПРАКТИЧЕСКИМ ЗАНЯТИЯМ

Как готовиться к практическому занятию.

1. Внимательно прочтите вопросы к заданию.
2. Подберите литературу, не откладывайте ее поиски на последний день.
3. Прочтите указанную литературу, определите основной источник по каждому вопросу, делая выписки на листах или карточках, нумеруйте их пунктами плана, к которому они относятся.
4. Оформляя выписки, не забудьте записать автора, название, год и место издания, том, страницу.
5. При чтении найдите в словарях значение новых слов или слов, недостаточно вам известных.
6. Просматривая периодическую печать, делайте вырезки по теме.
7. Проверьте, на все ли вопросы плана у вас есть ответы.
8. На полях конспекта, выписок запиши вопросы, подчеркните спорные положения в тексте.

Требования к выступлению

Перечень требований к любому выступлению студента примерно таков:

- связь выступления с предшествующей темой или вопросом;
- раскрытие сущности проблемы;
- методологическое значение для научной, профессиональной и практической деятельности.

Важнейшие требования к выступлениям студентов – самостоятельность в подборе фактического материала и аналитическом отношении к нему, умение рассматривать примеры и факты во взаимосвязи и взаимообусловленности, отбирать наиболее существенные из них.

Приводимые участником практического занятия примеры и факты должны быть существенными, по возможности перекликаться с профилем обучения. Примеры из области наук, близких к будущей специальности студента, из сферы познания, обучения поощряются руководителем семинара. Выступление студента должно соответствовать требованиям логики. Четкое вычленение излагаемой проблемы, ее точная формулировка, неукоснительная последовательность аргументации именно данной проблемы, без неоправданных отступлений от нее в процессе обоснования, безусловная доказательность, непротиворечивость и полнота аргументации, правильное и содержательное использование понятий и терминов.

Памятка участнику дискуссии.

1. Прежде чем выступать, четко определите свою позицию.
2. Проверьте, правильно ли вы понимаете проблему.
3. Внимательно слушайте оппонента, затем излагайте свою точку зрения.
4. Помните, что лучшим способом доказательства или опровержения являются бесспорные факты.
5. Не забывайте о четкой аргументации и логике.
6. Спорьте честно и искренне, не искажайте мыслей оппонентов.
7. Говорите ясно, точно, просто, отчетливо, своими словами, не «по бумажке».
8. Имейте мужество признать правоту оппонента, если вы не правы.
9. Никогда не «навешивайте ярлыков», не допускайте грубостей и насмешек.
10. Заканчивая выступления, подведите итоги и сформулируйте выводы.

Требования к устному докладу

1. Выберите тему из предложенной преподавателем тематики докладов и сообщений. Вы можете самостоятельно предложить тему с учетом изучаемого теоретического материала.
2. При подготовке доклада, сообщения используйте специальную литературу по выбранной теме, электронные библиотеки или другие Интернет-ресурсы.
3. Сделайте цитаты из книг и статей по выбранной теме (обратите внимание на непонятные слова и выражения, уточните их значение в справочной литературе).

4. Проанализируйте собранный материал и составьте план сообщения или доклада, акцентируя внимание на наиболее важных моментах.

5. Напишите основные положения сообщения или доклада в соответствии с планом, выписывая по каждому пункту несколько предложений.

6. Перескажите текст сообщения или доклада, корректируя последовательность изложения материала.

7. Подготовленный доклад может сопровождаться презентацией, иллюстрирующей его основные положения.

Построение доклада, как и любой другой научной работы, традиционно включает три части: вступление, основную часть и заключение.

Во вступлении указывается тема доклада, устанавливается логическая связь ее с другими темами или место рассматриваемой проблемы среди других проблем, дается краткий обзор источников, на материале которых раскрывается тема, и т. п.

В заключении обычно подводятся итоги, формулируются выводы, подчеркивается значение рассмотренной проблемы и т.п.

Основная часть также должна иметь четкое логическое построение. Изложение материала должно быть связным, последовательным, доказательным, лишенным ненужных отступлений и повторений.

АВТНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УНИВЕРСАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

UNIVERSAL
UNIVERSITY

Факультет игровой разработки

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Создание материалов

Уровень высшего образования:	Бакалавриат
Направление подготовки:	42.03.05 Медиакоммуникации
Направленность (профиль) подготовки:	Создание игр
Квалификация (степень):	Бакалавр
Форма обучения:	Очная
Срок освоения по данной программе:	4 года

1. Формы и оценочные материалы текущего контроля успеваемости, и промежуточной аттестации

В процессе и по завершению изучения дисциплины оценивается формирование у студентов следующих компетенций:

Компетенция	Индикатор достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
		знать	Уметь	Иметь практический опыт
ПК-1 Способен использовать знания в области визуальных искусств, истории игр для создания и визуализации концепции игры	<p>ПК-1.1 Осуществляет сбор, анализ и обработку информации в области визуальных искусств</p> <p>ПК-1.2 Создает уникальную концепцию игры, используя знания о процессах, событиях и главных представителей истории визуальных искусств</p> <p>ПК-1.4 Демонстрирует знания в области визуальных искусств для создания концепции окружения, персонажей, предметов в игре</p>	<p>- основы визуальных искусств, методы сбора и анализа данных в игровой среде.</p> <p>- историю визуальных искусств, процессы создания игровых концепций.</p> <p>- основы дизайна окружения, персонажей и предметов в игровой среде.</p>	<p>- умение интерпретировать визуальные данные, проводить анализ и делать выводы.</p> <p>- творческое мышление, способность применять знания визуальных искусств к созданию уникальных игровых концепций.</p> <p>- способность применять знания визуальных искусств к созданию дизайна игровых элементов.</p>	<p>- работа с визуальными материалами игровых проектов, использование аналитических инструментов для интерпретации данных.</p> <p>- разработка концепций игровых проектов, участие в процессе создания уникального игрового контента.</p> <p>- разработка визуальных концепций окружения, персонажей и предметов для игровых проектов.</p>
ПК-2 Способен разрабатывать 2D и 3D графику для видеоигровых проектов	ПК-2.1 Подбирает референсы, осуществляет поиск идеи, создает концепты персонажей,	- методы подбора референсов, процессы поиска идей в игровом дизайне.	- способность находить вдохновение, создавать уникальные концепты персонажей, окружения и предметов.	- работа с референсами, создание концептов игровых элементов, разработка идей для игрового контента.

	<p>окружения и предметов ПК-2.2 Разрабатывает высокополигональную 3D-модель, используя различные методы ПК-2.4 Создает текстуры и материалы для 3D-моделей</p>	<p>- Основы моделирования в 3D графике. - Техники создания высокополигональных моделей. - Понимание различных методов создания 3D-моделей - Основы текстурирования и создания материалов. - Технологии работы с текстурами и материалами в игровой графике.</p>	<p>- создавать сложные высокополигональные 3D-модели. - Навыки работы с различными инструментами моделирования - Способность применять различные методы для достижения нужного качества модели. - Умение создавать качественные текстуры и материалы для 3D-моделей. - Навыки работы с программным обеспечением для текстурирования.</p>	<p>- Разработка высокополигональных 3D-моделей для игровых проектов. - Применение разнообразных методов моделирования в практических заданиях. - Создание текстур и материалов для различных 3D-моделей. - Применение текстур и материалов в практических проектах.</p>
<p>ПК-4 Способен применять современные цифровые инструменты, технологии и программное обеспечение в процессе разработки игрового проекта</p>	<p>ПК-4.1 Умеет выбирать и использовать современные цифровые инструменты, технологии и программное обеспечение, применяемые в процессе разработки игрового проекта</p>	<p>- современные цифровые инструменты и технологии в игровой индустрии. - принципы работы цифровых инструментов и технологий в игровой индустрии.</p>	<p>- умение выбирать и применять цифровые инструменты для разработки игровых проектов.</p>	<p>- использование цифровых инструментов в процессе создания игрового контента, знакомство с программным обеспечением разработки игр.</p>
<p>ПК-5 Способен участвовать в команде разработки видеоигры, взяв</p>	<p>ПК-5.1 Формулирует перечень задач самостоятельно в зависимости от выбранной</p>	<p>- Понимание ролей и функций в команде разработки игр.</p>	<p>- Умение анализировать требования проекта и формулировать задачи.</p>	<p>- Опыт самостоятельной разработки задач в соответствии с выбранной ролью.</p>

на себя одну или несколько ролей	роли в команде разработки, демонстрирует понимание алгоритмов производственных процессов и/или выстраивает их самостоятельно для своего и смежного блоков работы ПК-5.2 Понимает ключевые задачи других ролей в команде, формулирует для них техническое задание и запрашивает уточняющую информацию для выполнения задачи ПК-5.3 Определяет релевантные инструменты для реализации проекта и совместной работы с другими участниками команды	- Знание алгоритмов производственных процессов в игровой индустрии - роли и обязанности других членов команды разработки игры. - Знание современных инструментов и технологий в области разработки игр. - Понимание специфики работы с различными инструментами и программами.	- Способность определить необходимые шаги для выполнения поставленных задач - умение взаимодействовать с членами команды, формулировать технические задания, запрашивать информацию для успешного выполнения задач. - Умение выбирать наиболее подходящие инструменты для реализации конкретного проекта. - Навыки работы с выбранными инструментами и их настройка.	- Применение алгоритмов производственных процессов в реальных проектах - работа в командной среде, взаимодействие с разными специалистами, участие в формулировании и выполнении технических заданий. - Использование различных инструментов в практических заданиях. - Сотрудничество с другими участниками команды с использованием выбранных инструментов для совместной работы
----------------------------------	---	---	---	---

1.1. Текущий контроль успеваемости

Текущий контроль успеваемости осуществляется путем оценки результатов выполнения практических заданий, самостоятельной работы, предусмотренных учебным планом и посещения занятий/ активность на занятиях.

В качестве оценочных средств текущего контроля успеваемости предусмотрены:

- Выполнение практических заданий в ходе занятия
- Выполнение заданий в ходе самостоятельной работы студентов

Пример практических заданий:

- Написать краткие определения для терминов: текстура, материал, UV-развертка.
- Выбрать известную игру и провести анализ использования текстур и материалов в ней, описать их влияние на общее визуальное восприятие игры.
- Используя выбранный инструмент для текстурирования, создайте текстуры для поверхностей: дерево, камень, металл.
- Создать простую текстуру с использованием выбранного инструмента (например, Substance Painter, Photoshop) и продемонстрировать основные шаги работы.
- Создать игровую сцену с различными материалами и провести исследование их влияния на освещение и формирование теней.
- Сравнить реакцию разных материалов на источники света и объяснить полученные результаты.
- Выбрать конкретный материал (например, дерево, стекло) и создать его текстуру с учетом физических свойств и реалистичного отображения.
- Создать текстуру с использованием выбранной продвинутой техники и объясните, как она помогает достичь определенных визуальных эффектов.
- Создать before-and-after примеры для демонстрации эффектов фильтров и наложения текстур.
- Выбрать несколько текстур из вашего проекта и оптимизировать их с помощью сжатия, уменьшения размера и использования мип-уровней, сравнить качество текстур до и после оптимизации, оцените разницу в производительности и визуальном качестве.
- Создать текстуру, учитывая ограничения конкретной платформы (например, мобильного устройства или консоли), и проверить ее совместимость.
- Создать анимированную текстуру для выбранного эффекта (например, пульсирующий энергетический щит или волны на воде), интегрировать анимированную текстуру в игровую сцену и оцените ее влияние на общее визуальное восприятие.
- Применить анимированную текстуру к объекту или сцене в игре и изучить, как это воздействует на визуальный стиль и атмосферу игры, сравнить статичную и анимированную версии текстуры и определите, какая из них более эффективно передает заданный эффект.
- Создать игровую сцену, используя разнообразные текстуры и материалы для объектов.

- Создать сцену с различными источниками света, примените разные текстуры и материалы, и проанализируйте изменения в освещении и тенях.

Практические задания оцениваются в виде обратной связи от преподавателя

1.2. Промежуточная аттестация

В качестве средств, используемых на промежуточной аттестации в 6 семестре, необходимо предоставить проект, выполненный в команде. Название проекта: «Создание материалов для игрового проекта» Цель проекта: показать навыки создания высококачественных игровых материалов, способных улучшить визуальное исполнение игровых сцен.

1.3. Типовые задания для проведения промежуточной аттестации

Типовым заданием для промежуточной аттестации является выполнение проекта по созданию материалов для игрового проекта по следующим этапам:

1. Исследование и концепция

- Исследование темы: роль и важность материалов в играх, актуальные тенденции в создании материалов.
- Разработка концепции проекта: определение стиля, цветовой палитры, общей эстетики.

2. Создание текстур и материалов

- Создание текстур для различных поверхностей: выбор материалов (дерево, камень, металл и другие) и разработка высококачественных текстур для них.
- Создание материалов с учетом физических свойств: работа над созданием реалистичных материалов с правильной отражающей способностью и преломлением света.

3. Редактирование и оптимизация

- Применение продвинутых методов редактирования текстур для достижения желаемого визуального эффекта.
- Оптимизация текстур и материалов для улучшения производительности игры без потери качества.

4. Интеграция и демонстрация

- Интеграция созданных материалов в игровые сцены: размещение текстур и материалов на объектах, работа с освещением и тенями.
- Демонстрация результатов: представление игровых сцен с использованием новых материалов перед жюри и аудиторией.

Критерии оценки проекта:

Качество и оригинальность созданных текстур и материалов. 20%
 Техническое исполнение и реализация материалов в игровых сценах 20%
 Эффективность оптимизации и уровень детализации материалов 20%
 Соответствие целям и концепции проекта 20%

2. Критерии оценки по дисциплине

Итоговая оценка студента по дисциплине (100 баллов) складывается из работы по данной дисциплине (текущий контроль успеваемости + промежуточный)

Описание работ	Вес компонента в итоговой оценке
6 семестр	
Посещение занятий/активность на занятиях 50% и меньше - 0 баллов 51-60 % - 2 балла 61-70% - 4 балла 71-80% - 6 баллов 81-90% - 8 баллов 91-100% - 10 баллов	Не предусмотрен
Выполнение форм текущего контроля успеваемости	
- Практические задания	20%
- Участие в дискуссиях	Не предусмотрен
Промежуточная аттестация: Экзамен	80%
Итого по всем формам контроля:	100%

Шкала соответствия оценок промежуточной аттестации (при выставлении оценок)

5-балльная система	Рейтинговая оценка	Европейская оценка
Зачтено «Отлично»	70-100	A
Зачтено «Хорошо»	60-69	B
	50-59	C
Зачтено «Удовлетворительно»	46-49	D
	40-45	E
Зачтено «Неудовлетворительно»	Менее 39	F

Соответствие оценок балльно-рейтинговой системы Университета европейскому стандарту:

100 балльная оценка	Европейская шкала оценка	Определение
70 - 100	А	<p>«Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения по всем критериям задания соответствует оценкам отлично или очень хорошо, задания выполнены без ошибок, представленная работа содержит оригинальное (или инновационное) решение либо исполнение задания или существенных элементов задания, при этом оно соответствует общим целям и задачам проекта.</p>
60-69	В	<p>«Очень хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения большинства заданий соответствует по всем критериям задания оценкам хорошо или выше, некоторые виды заданий выполнены с незначительными ошибками.</p>
50-59	С	<p>«Хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения большинства заданий соответствует по всем критериям задания оценкам хорошо или выше, некоторые виды</p>

		заданий выполнены с незначительными ошибками.
46-49	D	«Удовлетворительно» - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнены, некоторые из выполненных заданий, возможно, содержат ошибки. Все запланированные образовательные результаты по дисциплине достигнуты, возможно, некоторые из них на минимально достаточном уровне.
40-45	E	«Посредственно» - теоретическое содержание курса освоено частично, некоторые или все практические навыки работы сформированы на начальном уровне, некоторые предусмотренные программой обучения учебные задания не выполнены, либо качество выполнения соответствует минимальному достаточному (зачетному) баллу, предложенные решения или исполнение содержат ошибки. Все запланированные образовательные результаты по дисциплине достигнуты, все или некоторые из них на минимально достаточном уровне.
0-39	F	«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые практические навыки работы не сформированы, и / или выполненные учебные задания содержат грубые ошибки. Как минимум один из запланированных образовательных результатов не достигнут. Или количество плагиата превышает 20%.

**Лист регистрации внесенных изменений
в рабочую программу дисциплины «Создание материалов»
основной профессиональной образовательной программы
направленность (профиль) Создание игр
по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации**

Рабочая программа дисциплины актуализирована на 20___/20___ уч. год.

Протокол заседания факультета № ___ от «___» _____ 20___ года.

Рабочая программа дисциплины актуализирована на 20___/20___ уч. год.

Протокол заседания факультета № ___ от «___» _____ 20___ года.

Рабочая программа дисциплины актуализирована на 20___/20___ уч. год.

Протокол заседания факультета № ___ от «___» _____ 20___ года.

Рабочая программа дисциплины актуализирована на 20___/20___ уч. год.

Протокол заседания факультета № ___ от «___» _____ 20___ года.