



Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

КОЛЛЕДЖ

ОПОП «Графический дизайн»

Аннотация дисциплины «Дизайн в игровой индустрии»



УТВЕРЖДАЮ

Директор Колледжа КРСУ

И.А. Коновалова

2026

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.09

«Дизайн в игровой индустрии»

среднее профессиональное образование

Образовательная программа
подготовки специалистов среднего звена

Специальность
070602 – КР, 54.02.01 – РФ
Дизайн (по отраслям)

Направленность
Графический дизайн

на базе основного общего образования
форма обучения - очная

Квалификация (и) выпускника
дизайнер

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина КОЛЛЕДЖ ОПОП «Графический дизайн» Аннотация дисциплины «Дизайн в игровой индустрии»
---	---

«ОП.09 Дизайн в игровой индустрии»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Дизайн в игровой индустрии» является вариативной частью общепрофессионального цикла.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Цель дисциплины «Дизайн в игровой индустрии»: Формирование у обучающихся профессиональных компетенций в области графического дизайна для игровой индустрии, развитие навыков создания концепт-арта, игровых интерфейсов, визуальных образов и графических элементов, обеспечивающих художественную выразительность, функциональность и целостность игрового проекта.

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК, ПК	Умения	Знания
ОК 01.; ОК 02.; ПК 1.3.; ПК 2.3.; ПК 2.5.; ПК 5.1.; ПК 5.2.	разрабатывать графические элементы для игровых проектов с учетом художественной концепции; создавать концепт-арт персонажей, объектов, окружения и игровых интерфейсов; применять законы композиции, цветоведения и типографики при разработке игровых материалов; разрабатывать пользовательские интерфейсы (UI) и элементы визуальной навигации для игр; использовать современные графические редакторы и цифровые инструменты для создания игровых объектов; подбирать цветовые, графические и стилистические решения в соответствии с жанром и целевой аудиторией игры; выполнять эскизы, макеты и презентационные материалы игровых проектов; анализировать и обосновывать художественные и графические решения игровых объектов; работать с референсами и создавать единую визуальную концепцию игрового проекта.	основы игрового дизайна и этапы разработки игровых проектов; принципы создания визуального стиля компьютерных и мобильных игр; основы концепт-арта, дизайна персонажей, окружения и игровых объектов; принципы проектирования пользовательского интерфейса (UI) и элементов визуальной коммуникации; законы композиции, цветоведения и типографики в игровом дизайне; современные графические редакторы и цифровые технологии, применяемые в игровой индустрии; особенности разработки графики для различных игровых платформ; современные тенденции развития графического дизайна в игровой индустрии; требования к оформлению и презентации графических материалов игровых проектов.

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП « Графический дизайн» Аннотация дисциплины « Дизайн в игровой индустрии »

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	70
в т.ч. в форме практической подготовки	40
в т. ч.:	
теоретическое обучение	20
практические занятия	40
<i>Самостоятельная работа</i>	10
Промежуточная аттестация – зачет с оценкой	