



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

ФГБОУ ВО «ИГУ»

Факультет бизнес-коммуникаций и информатики

Кафедра естественнонаучных дисциплин

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

по дисциплине Б1.В.09 Гейм-дизайн

направление подготовки 09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль) Прикладная информатика в дизайне

Одобрено  
УМК факультета бизнес-коммуникаций  
и информатики

Разработан в соответствии с ФГОС ВО

с учетом требований проф. стандарта

Председатель УМК

В.К. Карнаухова

*ФИО, должность, ученая степень, звание*

*подпись, печать*

Разработчики:

  
*(подпись)*

доцент

*(занимаемая должность)*

Г.Г. Зорина

*(инициалы, фамилия)*

**Цель фонда оценочных средств.** Оценочные средства предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины «Б1.В.09 Гейм-дизайн». Перечень видов оценочных средств соответствует рабочей программе дисциплины.

**Фонд оценочных средств включает** контрольные материалы для проведения текущего контроля (в следующих формах: практическое задание, тест, доклад/презентация) и промежуточной аттестации в форме вопросов и заданий к зачету с оценкой.

**Структура и содержание заданий** – задания разработаны в соответствии с рабочей программой дисциплины «Б1.В.09 Гейм-дизайн».

## 1. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-2 Способность внедрять, адаптировать и использовать прикладное программное обеспечение необходимое для разработки веб-сервисов, проектов в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений	ПК-2.1	Знать прикладное программное обеспечение необходимое для разработки проектов в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений; методы анализа функциональных возможностей инструментов разработки, с целью выявления наиболее подходящих для выполнения проектного задания
	ПК-2.2	Уметь адаптировать, настраивать и использовать программное обеспечение необходимое для реализации проекта в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений
	ПК-2.3	Владеть навыками выбора подходящего программного обеспечения для реализации проекта в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений, его внедрения и модификации с целью оптимизации выполнения, поставленных в проекте задач

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
<p>ПК-3 Способность разрабатывать графический и информационный дизайн, а также его отдельные элементы для информационных систем и сервисов, веб, мобильных и мультимедиа приложений, визуальных коммуникаций</p>	ПК-3.1	<p>Знать: 1.Инструменты для проведения опроса целевой аудитории относительно аспектов проектируемого цифрового продукта. 2.Программные среды для прототипирования, проектирования архитектуры разрабатываемого продукта цифрового дизайна. 3. Этапы проектирования и разработки графического дизайна, его отдельных элементов для информационных систем и сервисов, веб, мобильных и мультимедиа приложений, полиграфической продукции. 4. Технологии и инструменты для реализации поставленных в проекте задач графического дизайна. В том числе, основы верстки с использованием языков разметки и языков описания стилей, основы программирования с использованием сценарных языков. 5. Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема, правила типографского набора текста и верстки ( в том числе верстки электронных текстов)</p>
	ПК-3.2	<p>1.Разрабатывать концепцию дизайна цифрового продукта, проектного решения формы визуализации данных на основе выявленной или предполагаемой потребности целевой аудитории. 2. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана, умеет рисовать пиктограммы, включая разработку их метафор, графические подсказки и другую интерфейсную графику 3. Создавать графические элементы визуальных коммуникаций в программах подготовки растровых и векторных изображений, 3D редакторах, видеомонтажа и анимации</p>
	ПК-3.3	<p>Владеть: 1.Навыками исполнения концепции и прототипа графического и информационного дизайна. 2. Навыками организации хранения версий дизайн-продуктов. 3. Методами оптимизации интерфейсной графики под различные разрешения экрана, навыками подготовки графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях 4. Навыками работы в программах подготовки растровых и векторных изображений 5. Навыками создания раскадровок анимации интерфейсных объектов 6. Навыками реализации графических элементов дизайна по ранее определенному визуальному стилю и подготовки графических материалов для включения в продукт</p>

## 2. Показатели и критерии оценивания компетенций, шкалы оценивания

### 2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций

№ п/п	Раздел, тема	Код индикатора компетенции	Наименование ОС	
			ТК	ПА
1	Геймификация неигровых видов деятельности. Причины использования. Принципы.	<b>Нет!</b>	<b>Нет!</b>	<b>Нет!</b>
2	Компетенции геймдизайнера. Роли в команде. Системы управления проектами	ПК-3.1, ПК-2.1	Пз	<b>Нет!</b>
3	Анализ геймдизайна существующей игры (deconstruction)	ПК-3.1, ПК-3.3, ПК-3.2	Тест, Пз	Тест
4	Жизненный цикл управления игровым проектом. Структура ключевых этапов создания игры	<b>Нет!</b>	<b>Нет!</b>	<b>Нет!</b>
5	Описание проекта. Питч. Концепт.	ПК-3.3, ПК-2.1	Пз	<b>Нет!</b>
6	Механики игры: атомарные, комплексные, кор-механики, дополнительные (удержание, монетизация)	ПК-3.1, ПК-3.2	Пз	<b>Нет!</b>
7	Визуал игры. Level-design	ПК-3.3, ПК-3.1, ПК-3.2	Тест, Пз	Тест
8	Дизайн интерфейса	<b>Нет!</b>	Пз	<b>Нет!</b>
9	Игровая экономика и монетизация. Метрики аналитики	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Тест, Пз	Тест
10	Баланс игры. Подходы к расчету баланса	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Тест, Пз	Тест
11	Нарратив. Повествовательные механики игры.	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Пз	<b>Нет!</b>
12	Состав ГДД	ПК-3.3, ПК-2.1	Пз	<b>Нет!</b>
13	Итоговый отчет по проекту	ПК-3.3, ПК-2.3	Д	<b>Нет!</b>

### 2.2. Критерии оценивания результатов обучения для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

<b>Оценочное средство</b>	<b>Критерии оценивания</b>	<b>Шкала оценивания</b>
Практическое задание	Задание выполнено верно. Выбран оптимальный путь решения. Присутствует развернутое описание алгоритма решения	Отлично
	Задание выполнено верно. Допущены негрубые логические ошибки при описании алгоритма решения. Отсутствуют пояснения к решению задания	Хорошо
	Ход решения задания верный, но допущены ошибки приведшие к неправильному ответу	Удовлетворительно
	В работе получен неверный ответ, связанный с грубыми ошибками допущенными в ходе решения, либо решение отсутствует полностью	Неудовлетворительно
Тест	Студентом даны правильные ответы на 91-100% заданий	Отлично
	Студентом даны правильные ответы на 81-90% заданий	Хорошо
	Студентом даны правильные ответы на 71-80% заданий	Удовлетворительно
	Студентом даны правильные ответы менее чем на 70% заданий	Неудовлетворительно
Доклад/презентация	Обучающийся демонстрирует исчерпывающее знание материала и последовательно, четко и логично излагает материал, хорошо ориентируется в материале, не затрудняется с ответом на сопутствующие вопросы	Отлично
	Обучающийся демонстрирует знание материала, не допускает существенных неточностей. Ответы на дополнительные вопросы в целом верные, но содержащие отдельные пробелы	Хорошо
	Обучающийся демонстрирует знания только основного материала, но не знает деталей, допускает неточности как в докладе, так и в ответах на вопросы	Удовлетворительно
	Обучающийся не знает значительной части программного материала, плохо ориентируется в материале, допускает существенные ошибки, выступает неуверенно, с большими затруднениями	Неудовлетворительно

## 2.3. Оценочные средства для текущего контроля (примеры)

### 2.3.1. Материалы для компьютерного тестирования обучающихся

#### Общие критерии оценивания

Процент правильных ответов	Оценка
91% – 100%	5 (отлично)
81% – 90%	4 (хорошо)
71% – 80%	3 (удовлетворительно)
Менее 70%	2 (неудовлетворительно)

#### Соответствие вопросов теста индикаторам формируемых и оцениваемых компетенций

№ вопроса в тесте	Код индикатора компетенции
1	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
2	ПК-3.3
3	ПК-3.3
4	ПК-3.1
5	ПК-3.1
6	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
7	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
8	ПК-3.1
9	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
10	ПК-3.1
11	ПК-3.1

#### Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	b
2	a
3	b
4	a
5	левел дизайн, левел-дизайн, level design
6	c
7	d
8	b
9	b
10	b
11	c

#### Перечень тестовых вопросов

№ 1. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Когда начинается FTUE?

- a. в главном меню игры
- b. на странице магазина (App Store, Google Play)
- c. во время прохождения туториала
- d. после прохождения туториала

*№ 2. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Психотип вашей целевой аудитории - карьеристы. Что нужно игре в первую очередь?

- a. достижения, таблицы рейтингов
- b. турниры, PvP
- c. большая карта, много заданий и историй
- d. много социальных механик, чат, подарки, прочее

*№ 3. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Правила игры - это:

- a. договоренность между игроками о способах взаимодействия в рамках игровой сессии
- b. пространство возможностей: что может делать игрок, а что нет
- c. последовательность действий в игре
- d. набор способов управления игрой через устройства ввода

*№ 4. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Необходимой составляющей игры является

- a. все ответы верны
- b. наличие вызова
- c. правила
- d. цель

*№ 5. Задание открытой формы. Введите ответ.*

Творческая деятельность по созданию игровых локаций (уровней)

*№ 6. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Сбалансированная игра - это:

- a. игра, в которой игрок всегда побеждает
- b. игра без дефектов
- c. игра, правила которой устраивают всех
- d. игра с одной, наиболее выгодной стратегией достижения цели

*№ 7. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Какой способ возврата является самым легким?

- a. уведомления
- b. подарки
- c. ежедневные задания
- d. ежедневные награды

*№ 8. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что определяет геймплей в игре:

- a. Социальное взаимодействие с другими игроками с целью достижения удовольствия
- b. Правила и принципы взаимодействия с игрой для достижения поставленной цели

- c. Устройства ввода для управления игровыми объектами
- d. Уровень получаемого удовольствия

*№ 9. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что из нижеперечисленного может вызвать уход игрока из игры?

- a. длинная игровая сессия без непрерывного участия
- b. длинная игровая сессия с непрерывным участием
- c. короткая игровая сессия без непрерывного участия
- d. короткая игровая сессия с непрерывным участием

*№ 10. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что такое игровой процесс (gameplay):

- a. реакция игровой среды на действия игрока
- b. вовлеченное взаимодействие игрока с игровой средой с целью достижения результата
- c. последовательность интересных выборов
- d. процесс воздействия игрока на игровую среду

*№ 11. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что из перечисленного не является компонентом игрового процесса (gameplay):

- a. прогрессия
- b. цель
- c. сюжет
- d. взаимодействие

### **2.3.2. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.2»**

*№ 1. Обзор образовательных ресурсов по геймдизайну.*

*№ 2. Доработка механик игры.*

Атомарные механики: текст, схемы, параметры.

Комплексные механики: список атомарных, схема.

Кор-механики.

Доп. механики (удержание, монетизация )

*№ 3. Визуал сцен.*

Объекты (в разных состояниях)

Главный герой в контексте сцен по сюжету

Достижения (где и как отображаются)

UX/UI (мокапы)

*№ 4. UI игры. Разработка прототипа. Тестирование юзабилити. Мокапы для продвижения.*

Разработка макета

*№ 5. Тестирование баланса.*

Провести варианты тестирования игры с разными исходами. Собрать данные в единую таблицу. Визуализировать данные. Внести предложение по устранению выявленных вариантов дисбаланса.

### **2.3.3. Практические задания для оценки компетенции «ПК-2.1»**

№ 6. Обзор образовательных ресурсов по геймдизайну.

№ 7. Самостоятельное изучение курса:  
<https://www.devtodev.com/education/online-course/gdd-basic-course>.

Доработку пакета ГДД по проекту

### **2.3.4. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.1»**

№ 8. Доработка механик игры.

Атомарные механики: текст, схемы, параметры.

Комплексные механики: список атомарных, схема.

Кор-механики.

Доп. механики (удержание, монетизация )

№ 9. Визуал сцен.

Объекты (в разных состояниях)

Главный герой в контексте сцен по сюжету

Достижения (где и как отображаются)

UX/UI (мокапы)

№ 10. UI игры. Разработка прототипа. Тестирование юзабилити. Мокапы для продвижения.

Разработка макета

№ 11. Тестирование баланса.

Провести варианты тестирования игры с разными исходами. Собрать данные в единую таблицу. Визуализировать данные. Внести предложение по устранению выявленных вариантов дисбаланса.

### **2.3.5. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.3»**

№ 12. Визуал сцен.

Объекты (в разных состояниях)

Главный герой в контексте сцен по сюжету

Достижения (где и как отображаются)

UX/UI (мокапы)

№ 13. UI игры. Разработка прототипа. Тестирование юзабилити. Мокапы для продвижения.

Разработка макета

№ 14. Тестирование баланса.

Провести варианты тестирования игры с разными исходами. Собрать данные в единую таблицу. Визуализировать данные. Внести предложение по устранению выявленных вариантов дисбаланса.

№ 15. Самостоятельное изучение курса:  
<https://www.devtodev.com/education/online-course/gdd-basic-course>.

Доработку пакета ГДД по проекту

№ 16. Самостоятельное изучение курса:  
<https://www.devtodev.com/education/online-course/gdd-basic-course>.

Доработку пакета ГДД по проекту

### **2.3.6. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-3.3»**

№ 17. Подготовка итогового отчета по проекту.

№ 18. Подготовка итогового отчета по проекту.

### **2.3.7. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-2.3»**

№ 19. Подготовка итогового отчета по проекту.

## **3. Промежуточная аттестация**

### **3.1. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков и опыта деятельности**

Зачет является заключительным этапом процесса формирования компетенций обучающегося при изучении дисциплины и имеет целью проверку и оценку знаний обучающегося по теории, и применению полученных знаний, умений и навыков при решении практических задач.

Зачет проводится по расписанию, сформированному учебно-методическим управлением, в сроки, предусмотренные календарным учебным графиком. Зачет принимается преподавателем, ведущим лекционные занятия.

Зачет проводится только при предъявлении обучающимся зачетной книжки и при условии выполнения всех контрольных мероприятий, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины. Обучающимся на зачете представляется право выбрать один из билетов. Время подготовки к ответу составляет 30 минут. По истечении установленного времени обучающийся должен ответить на вопросы билета. Результаты зачета оцениваются по четырехбалльной системе и заносятся в зачетно-экзаменационную ведомость и зачетную книжку. В зачетную книжку заносятся только положительные оценки. Подписанный преподавателем экземпляр ведомости сдается не позднее следующего дня в деканат.

В случае неявки обучающегося на зачет в зачетно-экзаменационную ведомость делается отметка «не явка». Обучающиеся, не прошедшие промежуточную аттестацию по дисциплине, должны ликвидировать академическую задолженность в установленном локальными нормативными актами порядке.

### **3.2. Вопросы к зачету с оценкой**

<b>№</b>	<b>Вопрос</b>	<b>Код компетенции</b>
1.	Классификация игроков по Бартлу	ПК-3.1, ПК-3.2
2.	Онлайн платформы для совместной работы в команде. Ведение документации. Планирование деятельности	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3
3.	Описание характеристик заданной игры: жанр, типы игроков, способы их мотивации, игровые механики, геймплей, фишки	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
4.	Основные стадии проекта	ПК-3.3, ПК-2.1
5.	Классификация механик игры	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
6.	Схемы. Ключевые основы уровней. Способы построения карт.	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
7.	Метрики аналитики игровой деятельности	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3

№	Вопрос	Код компетенции
8.	Подходы к расчету баланса игры	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
9.	Повествовательные механики игры	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3

### 3.3. Тематика курсовых работ

По данной дисциплине выполнение курсовых проектов (работ) не предусматривается.

### 3.4. Материалы для компьютерного тестирования обучающихся

#### Общие критерии оценивания

Процент правильных ответов	Оценка
91% – 100%	5 (отлично)
81% – 90%	4 (хорошо)
71% – 80%	3 (удовлетворительно)
Менее 70%	2 (неудовлетворительно)

#### Соответствие вопросов теста индикаторам формируемых и оцениваемых компетенций

№ вопроса в тесте	Код индикатора компетенции
1	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
2	ПК-3.3
3	ПК-3.3
4	ПК-3.1
5	ПК-3.1
6	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
7	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
8	ПК-3.1
9	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
10	ПК-3.1
11	ПК-3.1

#### Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	b
2	a
3	b
4	a
5	левел дизайн, левел-дизайн, level design
6	c
7	d
8	b
9	b
10	b

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
11	с

### Перечень тестовых вопросов

№ 1. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Когда начинается FTUE?

- a. в главном меню игры
- b. на странице магазина (App Store, Google Play)
- c. во время прохождения туториала
- d. после прохождения туториала

№ 2. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Психотип вашей целевой аудитории - карьеристы. Что нужно игре в первую очередь?

- a. достижения, таблицы рейтингов
- b. турниры, PvP
- c. большая карта, много заданий и историй
- d. много социальных механик, чат, подарки, прочее

№ 3. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Правила игры - это:

- a. договоренность между игроками о способах взаимодействия в рамках игровой сессии
- b. пространство возможностей: что может делать игрок, а что нет
- c. последовательность действий в игре
- d. набор способов управления игрой через устройства ввода

№ 4. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Необходимой составляющей игры является

- a. все ответы верны
- b. наличие вызова
- c. правила
- d. цель

№ 5. Задание открытой формы. Введите ответ.

Творческая деятельность по созданию игровых локаций (уровней)

№ 6. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Сбалансированная игра - это:

- a. игра, в которой игрок всегда побеждает
- b. игра без дефектов
- c. игра, правила которой устраивают всех
- d. игра с одной, наивыгоднейшей стратегией достижения цели

№ 7. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой способ возврата является самым легким?

- a. уведомления
- b. подарки

- c. ежедневные задания
- d. ежедневные награды

*№ 8. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что определяет геймплей в игре:

- a. Социальное взаимодействие с другими игроками с целью достижения удовольствия
- b. Правила и принципы взаимодействия с игрой для достижения поставленной цели
- c. Устройства ввода для управления игровыми объектами
- d. Уровень получаемого удовольствия

*№ 9. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что из нижеперечисленного может вызвать уход игрока из игры?

- a. длинная игровая сессия без непрерывного участия
- b. длинная игровая сессия с непрерывным участием
- c. короткая игровая сессия без непрерывного участия
- d. короткая игровая сессия с непрерывным участием

*№ 10. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что такое игровой процесс (gameplay):

- a. реакция игровой среды на действия игрока
- b. вовлеченное взаимодействие игрока с игровой средой с целью достижения результата
- c. последовательность интересных выборов
- d. процесс воздействия игрока на игровую среду

*№ 11. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что из перечисленного не является компонентом игрового процесса (gameplay):

- a. прогрессия
- b. цель
- c. сюжет
- d. взаимодействие