



**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.12 Технологии разработки игр

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)

А.Г. Балахчи

(инициалы, фамилия)

доцент

(занимаемая должность)

И.Г. Просекина

(инициалы, фамилия)

Цель фонда оценочных средств. Оценочные средства предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины «Б1.В.12 Технологии разработки игр». Перечень видов оценочных средств соответствует рабочей программе дисциплины.

Фонд оценочных средств включает контрольные материалы для проведения текущего контроля (в следующих формах: конспект лекций, практическое задание, лабораторная работа, тест, деловая игра, проект) и промежуточной аттестации в форме вопросов и заданий к зачету.

Структура и содержание заданий – задания разработаны в соответствии с рабочей программой дисциплины «Б1.В.12 Технологии разработки игр».

1. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
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	ПК-3.1	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)
	ПК-3.2	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
	ПК-3.3	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

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-5 Способность проводить научно-исследовательские и опытно-конструкторские работы по разработке информационных систем и их программных компонентов в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений	ПК-5.1	Знать: 1.Методы сбора материалов с использованием отечественных и зарубежных источников информации, посвященных технологиям компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, разработки веб, мобильных и мультимедиа приложений. 2.Методы исполнения опытно-конструкторских работ по реализации проектов информационных систем и их компонентов в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, разработки веб, мобильных и мультимедиа приложений. 3. Основные принципы управления данными 4. Основные принципы гибких методологий управления проектами
	ПК-5.2	Уметь: 1.Проводить на основе собранного материала анализ и делать выбор программно-технологических платформ реализации проектов в области цифрового дизайна, компьютерной графики, разработки веб, мобильных и мультимедиа приложений. 2.Исполнять основные этапы опытно-конструкторских работ по реализации проектов информационных систем и их компонентов в области цифровых медиа, компьютерного дизайна и графики, визуализации данных. 3. Собирать, обрабатывать, анализировать и визуализировать данные на основе принципов управления данными, математического подхода и системного анализа. 4. Применять гибкие методологии управления проектными командами
	ПК-5.3	Владеть:1.Навыками сбора, обработки, анализа и визуализации данных. 2.Навыками исполнения опытно-конструкторских работ по реализации проектов информационных систем и их компонентов в области цифровых медиа, компьютерного дизайна и графики, визуализации данных. 3.Навыками обоснованного принятия решения относительно перспектив реализации проектных решений, определения их практической значимости и степени новизны. 4.Навыками оформления полученных результатов в виде презентаций, научно-технических отчетов (текстов), статей (в том числе с использованием языков разметки), презентаций и докладов на научно-технических конференциях. 5.Владеть навыками чтения и составления технической документации, аннотаций проектов, проведения презентаций на иностранном языке. 6. Навыки использования гибких методологий управления командами разработки проектов

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1	Знает принципы сбора, отбора и обобщения информации, методики системного подхода для решения профессиональных задач
	УК-1.2	Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности
	УК-1.3	Владеет навыками научного поиска и практической работы с информационными источниками; методами принятия решений

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	Концептирование и прототипирование	ПК-3.1, ПК-3.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3	КЛ, Пз	Нет!
2	Контент и производство	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3	КЛ, ЛР	Нет!
3	Тестирование	ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3, ПК-3.1	Тест, КЛ, Деловая игра	Тест
4	Релиз	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3	КЛ, Пз	Нет!
5	Классификации игр	УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3	Тест, КЛ, Пз	Тест
6	Особенности разработки разных типов игр	ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3	КЛ, ЛР	Нет!
7	Средства разработки	ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3	КЛ, Деловая игра	Нет!
8	Средства визуализации	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3	КЛ, ЛР	Нет!
9	Средства тестирования	ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3	КЛ, ЛР	Нет!
10	Сборка игры и версии	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3	КЛ, ЛР	Нет!
11	Разработка от А до Я	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3	КЛ, Проект	Нет!

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

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Конспект лекций	Все темы, предложенные для конспектирования были проработаны обучающимся, прочитан материал источников, выбрано главное и второстепенное, установлена логическая связь между элементами темы, выделены ключевые слова и понятия, конспект написан лаконично с применением системы условных сокращений	Отлично
	Все темы, предложенные для конспектирования были проработаны обучающимся, прочитан материал источников, выбрано главное и второстепенное, установлена логическая связь между элементами темы, выделены ключевые слова и понятия, конспект написан лаконично с применением системы условных сокращений	Хорошо
	Текст конспекта оформлен аккуратно, обучающимся выбрано главное и второстепенное, выделены ключевые слова и понятия	Удовлетворительно
	Текст конспекта не соответствует теме или не отражает ключевых положений изучаемой темы	Неудовлетворительно
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
Лабораторная работа	Работа выполнена в полном объеме и получены правильные ответы на дополнительные вопросы преподавателя в рамках данной работы	Отлично
	Работа выполнена в полном объеме, но допущены ошибки при ответе на дополнительные вопросы преподавателя	Хорошо
	Работа выполнена в полном объеме, сделаны правильные выводы, однако, имеются некоторые нарушения требований по оформлению, например, ошибки в оформлении результатов работы	Удовлетворительно
	Работа выполнена в неполном объеме, например, имеются ошибки в определении большинства или всех искомых величин, результаты в большей массе присутствуют, но не верны, выводы заключения не соответствуют действительности, имеются значительные ошибки в оформлении	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

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Деловая игра	Студентами демонстрируется высокое качество анализа вариантов аргументов. Высокий уровень защиты избранного варианта: основные положения излагаются четко и корректно, точка зрения аргументирована, ответы на вопросы оппонентов полные и развернутые. Регламент точно соблюден. Дискуссия ведется умело. Активное участие в команде как оппонента при обсуждении вариантов других команд. Активная работа в команде во время групповой работы	Отлично
	Студентами представлен анализ вариантов аргументов. Защита избранного варианта: основные положения излагаются не четко и не корректно, точка зрения не аргументирована, ответы на вопросы оппонентов не полные и не развернутые. Регламент не соблюден. Студентами демонстрируется попытка участия в дискуссии. Демонстрируется попытка участия в команде как оппонента при обсуждении вариантов других команд. Демонстрируется работа в команде во время групповой работы	Хорошо
	Студентами представлены варианты аргументов. Защита избранного варианта: основные положения излагаются не четко и не корректно, точка зрения не аргументирована, ответы не на вопросы оппонентов. Регламент не соблюден. Студенты не участвуют в дискуссии. Не участвует в команде как оппонент при обсуждении вариантов других команд. Демонстрируется работа в команде во время групповой работы	Удовлетворительно
	Студентами не представлены варианты аргументов. Защита избранного варианта: основные положения не излагаются, точка зрения не аргументирована, не отвечают на вопросы оппонентов. Регламент не соблюден. Студенты не участвуют в дискуссии. Не участвует в команде как оппонент при обсуждении вариантов других команд. Не участвует в работе команды во время групповой работы	Неудовлетворительно

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Проект	Проект студентом завершён в полном объеме. Для естественнонаучного проекта представлена работоспособная практическая часть, правильно выполнены и обоснованы необходимые расчёты. Реализация практической части проекта соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте обозначена актуальность выбора темы с опорой на анализ предметной области. Студент способен сформулировать и обосновать практическую значимость своей работы. Подготовлена презентация результатов работы. Студент ориентируется во всех этапах разработки проекта, уверенно отвечает на вопросы аудитории. Способен аргументированно обосновать концепцию проекта и выбор инструментов для разработки проекта. Студент способен выделить достоинства и недостатки своей работы и предложить способы устранения недостатков	Отлично
	Проект студентом в целом завершён. Выполнены ключевые задачи. Для естественнонаучного проекта практическая часть в целом работоспособна, но есть мелкие неустранённые недостатки, необходимые расчеты в целом выполнены верно, но есть небольшие замечания. Реализация проекта в целом соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте обозначена, но недостаточно обоснована актуальность темы. Практическая значимость работы просматривается, студент в целом может её сформулировать. Подготовлена презентация результатов работы. Студент ориентируется в этапах разработки проекта, но отвечает не на все вопросы аудитории. Способен обосновать выбор инструментов для реализации проекта. Студент способен выделить достоинства и недостатки своей работы, но не может предложить способы устранения последних	Хорошо
	Проект студентом завершён только в основных пунктах задания. Выполнены только ключевые задачи с недостатками. Для естественнонаучного проекта практическая часть работоспособна не вполне, есть существенные неустранённые недостатки, необходимые расчеты выполнены с ошибками. Реализация проекта частично соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте обозначена, но не обоснована актуальность темы. Практическая значимость работы сформулирована слабо. Подготовлена презентация результатов работы. Студент слабо ориентируется в этапах разработки проекта, отвечает только на некоторые вопросы аудитории. Плохо обосновывает выбор инструментов для реализации проекта. Студент способен выделить достоинства и недостатки своей работы после серии наводящих вопросов, но не может предложить способы устранения недостатков	Удовлетворительно
	Проект студентом не завершён. Неполностью выполнены или не выполнены совсем ключевые задачи. Для естественнонаучного проекта практическая часть не работоспособна или не начата, есть существенные неустранённые недостатки, необходимые расчеты выполнены с грубыми ошибками. Реализация проекта не соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте необозначена, и не обоснована актуальность темы. Практическая значимость работы не сформулирована. Плохо подготовлена презентация результатов работы. Студент почти не ориентируется в этапах разработки проекта, не отвечает на вопросы аудитории. Плохо обосновывается выбор инструментов для реализации проекта. Студент не способен выделить достоинства и недостатки своей работы даже после серии наводящих вопросов	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	УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3
2	ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3
3	ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3

Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	е, f
2	1с, 2а, 3d, 4b
3	а

Перечень тестовых вопросов

№ 1. Задание с множественным выбором. Выберите 2 правильных ответа.

По классификаций игрового баланса игры имеют следующие параметры:

- а. С неполной информацией
- б. С полной информацией
- с. Нелинейные
- д. Линейные
- е. Симметричные
- ф. Ассиметричные

№ 2. Задание на соответствие. Соотнесите элементы двух списков.

Сопоставьте методы анализа игрового баланса

- | | |
|---------------------------------|--|
| 1. Тестирование | а. Расчет исходов и получение статистических данных через табличные значения при помощи моделирования предполагаемых игровых сценариев |
| 2. Математическое моделирование | б. Анализ полученных от пользователей данных в виде их прямого отзыва и/или опросов |
| 3. Анализ статистики | с. Метод практического типа, в котором тестирование продукта или его отдельных частей проводится "в реальных условиях" |
| 4. Обратная связь | д. Обработка массива статистических данных и метрик |

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

Методом тестирования и анализа данных, в котором проводится теоретический табличный и математический расчет различных внутриигровых ситуаций, называется:

- a. Моск-тест
- b. Тестирование "в поле"
- c. Тестирование с отобранной группой игроков
- d. Прямое тестирование в закрытой среде

2.3.2. Практические задания для оценки компетенции «ПК-5.1»

№ 1. Анализ литературных данных, формирование базы примеров.

№ 2. Составить интерактивную карту классификации игр, используя ресурс *miro.com*.

2.3.3. Практические задания для оценки компетенции «ПК-5.2»

№ 3. Анализ литературных данных, формирование базы примеров.

№ 4. Составить интерактивную карту классификации игр, используя ресурс *miro.com*.

2.3.4. Практические задания для оценки компетенции «ПК-5.3»

№ 5. Анализ литературных данных, формирование базы примеров.

№ 6. Составить интерактивную карту классификации игр, используя ресурс *miro.com*.

2.3.5. Практические задания для оценки компетенции «УК-1.1»

№ 7. Анализ литературных данных, формирование базы примеров.

№ 8. Анализ игры: причины ее успеха и/или провала в рамках эпох.

№ 9. Составить интерактивную карту классификации игр, используя ресурс *miro.com*.

2.3.6. Практические задания для оценки компетенции «УК-1.2»

№ 10. Анализ литературных данных, формирование базы примеров.

№ 11. Анализ игры: причины ее успеха и/или провала в рамках эпох.

№ 12. Составить интерактивную карту классификации игр, используя ресурс *miro.com*.

2.3.7. Практические задания для оценки компетенции «УК-1.3»

№ 13. Анализ литературных данных, формирование базы примеров.

№ 14. Анализ игры: причины ее успеха и/или провала в рамках эпох.

№ 15. Составить интерактивную карту классификации игр, используя ресурс *miro.com*.

2.3.8. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.1»

№ 16. Составить интерактивную карту классификации игр, используя ресурс *miro.com*.

2.3.9. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.2»

№ 17. Составить интерактивную карту классификации игр, используя ресурс *miro.com*.

2.3.10. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.3»

№ 18. Составить интерактивную карту классификации игр, используя ресурс *miro.com*.

2.3.11. Лабораторные работы для оценки компетенции «ПК-3.1»

№ 19. Создание первичного прототипа игры.

№ 20. Поиск новых средств визуализации, анализ и изучение.

№ 21. Разработка идеи, поиск информации, анализ, маркетинговые исследования.

2.3.12. Лабораторные работы для оценки компетенции «ПК-3.2»

№ 22. Создание первичного прототипа игры.

№ 23. Поиск новых средств визуализации, анализ и изучение.

№ 24. Разработка идеи, поиск информации, анализ, маркетинговые исследования.

2.3.13. Лабораторные работы для оценки компетенции «ПК-3.3»

№ 25. Создание первичного прототипа игры.

№ 26. Поиск новых средств визуализации, анализ и изучение.

№ 27. Разработка идеи, поиск информации, анализ, маркетинговые исследования.

2.3.14. Лабораторные работы для оценки компетенции «УК-1.1»

№ 28. Создание первичного прототипа игры.

№ 29. Составить инструкции, содержащие алгоритмы процессов разработки разных игр, используя ресурс *tiro.com*.

№ 30. Поиск новых средств визуализации, анализ и изучение.

№ 31. Поиск новых средств тестирования, анализ и изучение.

№ 32. Разработка идеи, поиск информации, анализ, маркетинговые исследования.

2.3.15. Лабораторные работы для оценки компетенции «УК-1.2»

№ 33. Создание первичного прототипа игры.

№ 34. Составить инструкции, содержащие алгоритмы процессов разработки разных игр, используя ресурс *tiro.com*.

№ 35. Поиск новых средств визуализации, анализ и изучение.

№ 36. Поиск новых средств тестирования, анализ и изучение.

№ 37. Разработка идеи, поиск информации, анализ, маркетинговые исследования.

2.3.16. Лабораторные работы для оценки компетенции «УК-1.3»

№ 38. Создание первичного прототипа игры.

№ 39. Составить инструкции, содержащие алгоритмы процессов разработки разных игр, используя ресурс *tiro.com*.

№ 40. Поиск новых средств визуализации, анализ и изучение.

№ 41. Поиск новых средств тестирования, анализ и изучение.

№ 42. Разработка идеи, поиск информации, анализ, маркетинговые исследования.

2.3.17. Лабораторные работы для оценки компетенции «ПК-5.1»

№ 43. Составить инструкции, содержащие алгоритмы процессов разработки разных игр, используя ресурс *tiro.com*.

№ 44. Поиск новых средств визуализации, анализ и изучение.

№ 45. Поиск новых средств тестирования, анализ и изучение.

№ 46. Разработка идеи, поиск информации, анализ, маркетинговые исследования.

2.3.18. Лабораторные работы для оценки компетенции «ПК-5.2»

№ 47. Составить инструкции, содержащие алгоритмы процессов разработки разных игр, используя ресурс *tiro.com*.

№ 48. Поиск новых средств визуализации, анализ и изучение.

№ 49. Поиск новых средств тестирования, анализ и изучение.

№ 50. Разработка идеи, поиск информации, анализ, маркетинговые исследования.

2.3.19. Лабораторные работы для оценки компетенции «ПК-5.3»

№ 51. Составить инструкции, содержащие алгоритмы процессов разработки разных игр, используя ресурс *tiro.com*.

№ 52. Поиск новых средств визуализации, анализ и изучение.

№ 53. Поиск новых средств тестирования, анализ и изучение.

№ 54. Разработка идеи, поиск информации, анализ, маркетинговые исследования.

2.3.20. Деловые игры для оценки компетенции «ПК-5.1»

№ 55. Тестирование игр разных типов, работа с Заказчиком.

№ 56. Поиск новых средств разработки, анализ и изучение.

2.3.21. Деловые игры для оценки компетенции «ПК-5.2»

№ 57. Тестирование игр разных типов, работа с Заказчиком.

№ 58. Поиск новых средств разработки, анализ и изучение.

2.3.22. Деловые игры для оценки компетенции «ПК-5.3»

№ 59. Тестирование игр разных типов, работа с Заказчиком.

№ 60. Поиск новых средств разработки, анализ и изучение.

2.3.23. Деловые игры для оценки компетенции «УК-1.1»

№ 61. Тестирование игр разных типов, работа с Заказчиком.

№ 62. Поиск новых средств разработки, анализ и изучение.

2.3.24. Деловые игры для оценки компетенции «УК-1.2»

№ 63. Тестирование игр разных типов, работа с Заказчиком.

№ 64. Поиск новых средств разработки, анализ и изучение.

2.3.25. Деловые игры для оценки компетенции «УК-1.3»

№ 65. Тестирование игр разных типов, работа с Заказчиком.

№ 66. Поиск новых средств разработки, анализ и изучение.

2.3.26. Проекты для оценки компетенции «ПК-3.1»

№ 67. Разработка проекта.

2.3.27. Проекты для оценки компетенции «ПК-3.2»

№ 68. Разработка проекта.

2.3.28. Проекты для оценки компетенции «ПК-3.3»

№ 69. Разработка проекта.

2.3.29. Проекты для оценки компетенции «ПК-5.1»

№ 70. Разработка проекта.

2.3.30. Проекты для оценки компетенции «ПК-5.2»

№ 71. Разработка проекта.

2.3.31. Проекты для оценки компетенции «ПК-5.3»

№ 72. Разработка проекта.

2.3.32. Проекты для оценки компетенции «УК-1.1»

№ 73. Разработка проекта.

2.3.33. Проекты для оценки компетенции «УК-1.2»

№ 74. Разработка проекта.

2.3.34. Проекты для оценки компетенции «УК-1.3»

№ 75. Разработка проекта.

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

№	Вопрос	Код компетенции
1.	Опишите этапы и развитие прототипа игры в ходе ее разработки	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3
2.	Опишите связь и зависимость между производством, игровым дизайном и визуальным дизайном	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3
3.	Перечислите основные методы тестирования игры и объясните их значение для игры	УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3
4.	Какие имеются опции оптимизации процесса тестирования?	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3
5.	Какие существуют методы анализа игрового баланса?	УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3

№	Вопрос	Код компетенции
6.	Какие особенности данных и метрик должен помнить геймдизайнер при анализе полученной информации для получения верных выводов?	УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3
7.	Перечислите основные жанры настольных игр. Опишите их ключевой игровой процесс	УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3
8.	Какие разделения по механике и балансу существуют у игр?	ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3
9.	Насколько сильно влияет игровой инвентарь на восприятие разных жанров игр и на качество игрового процесса? Опишите положительное и отрицательное влияние.	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3
10.	Проведите краткий разбор и оценку настольной игры по предложенному варианту или своему выбору. Предположите преимущества, недостатки, черты опираясь на собственный анализ	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3

3.3. Тематика курсовых работ

- Разработка математических игр;
- Разработка геометрических игр;
- Разработка дизайна игр;
- Разработка обучающих игр;
- Разработка приложений дополненной реальности к играм.

Этапы выполнения курсовой работы и методические рекомендации по ее написанию описаны в требованиях к курсовой работе и выставляются в электронной системе обучения факультета.

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	УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3
2	ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3
3	ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, УК-1.1, УК-1.2, УК-1.3

Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	e, f
2	1c, 2a, 3d, 4b
3	a

Перечень тестовых вопросов

№ 1. Задание с множественным выбором. Выберите 2 правильных ответа.

По классификаций игрового баланса игры имеют следующие параметры:

- a. С неполной информацией
- b. С полной информацией
- c. Нелинейные
- d. Линейные
- e. Симметричные
- f. Ассиметричные

№ 2. Задание на соответствие. Соотнесите элементы двух списков.

Сопоставьте методы анализа игрового баланса

- | | |
|---------------------------------|--|
| 1. Тестирование | a. Расчет исходов и получение статистических данных через табличные значения при помощи моделирования предполагаемых игровых сценариев |
| 2. Математическое моделирование | b. Анализ полученных от пользователей данных в виде их прямого отзыва и/или опросов |
| 3. Анализ статистики | c. Метод практического типа, в котором тестирование продукта или его отдельных частей проводится "в реальных условиях" |
| 4. Обратная связь | d. Обработка массива статистических данных и метрик |

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

Методом тестирования и анализа данных, в котором проводится теоретический табличный и математический расчет различных внутриигровых ситуаций, называется:

- a. Моск-тест
- b. Тестирование "в поле"
- c. Тестирование с отобранной группой игроков
- d. Прямое тестирование в закрытой среде