



**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.13 Технологии разработки компьютерных игр в жанре визуальных новелл

направление подготовки 09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль) Прикладная информатика в дизайне

Одобен
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)

старший преподаватель

(занимаемая должность)

Я.А. Угорская

(инициалы, фамилия)



(подпись)

доцент

(занимаемая должность)

А.Г. Балахчи

(инициалы, фамилия)

Цель фонда оценочных средств. Оценочные средства предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины «Б1.В.13 Технологии разработки компьютерных игр в жанре визуальных новелл». Перечень видов оценочных средств соответствует рабочей программе дисциплины.

Фонд оценочных средств включает контрольные материалы для проведения текущего контроля (в следующих формах: доклад/презентация, практическое задание, проект, тест) 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.13 Технологии разработки компьютерных игр в жанре визуальных новелл».

1. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
-------------	------------------------	---------------------

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-1 Способность разрабатывать программные компоненты веб, мультимедиа, мобильных приложений и сервисов, информационных систем цифрового дизайна, компьютерного искусства; проводить проверку и отладку программного кода	ПК-1.1	Знать: 1.Инструменты разработки (языки программирования, языки разметки, среды разработки, фреймворки) для реализации веб-сервисов и мобильных приложений, создания программных компонентов информационных систем цифрового дизайна, компьютерного искусства 2. Теоретические основы построения алгоритмов, необходимых для разработок программных компонентов в сфере компьютерного дизайна и разработки цифровых медиа ресурсов. 3.Методы и приемы отладки программного кода, типы и форматы сообщений об ошибках, предупреждениях
	ПК-1.2	Уметь: 1.Применять выбранные языки программирования для написания программного кода, использовать выбранную среду программирования и средства системы управления базами данных для разработки программных компонентов веб, мультимедиа, мобильных приложений и сервисов, информационных систем цифрового дизайна, компьютерного искусства, в том числе с использованием технологии интернета вещей. 2.Выявлять ошибки в программном коде, применять методы и средства проверки работоспособности программного кода, интерпретировать сообщения об ошибках, предупреждения, записи технологических журналов
	ПК-1.3	Владеть: 1.Владеть навыками создания программных компонентов веб, мультимедиа, мобильных приложений и сервисов, информационных систем цифрового дизайна, компьютерного искусства с использованием инструментов разработки: языков программирования, сред разработки, библиотек с учетом особенности выполнения программ в рамках соответствующей технологии: веб, мобильных приложений, мультимедиа продуктов, систем интернета вещей, лежащих в основе проектов цифрового дизайна и компьютерного искусства. 2.Навыками отладки программного кода

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
ПК-4 Способность проектировать информационных системы компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, веб, мобильных и мультимедиа приложений	ПК-4.1	Знать: 1. Основные виды информационных систем и технологий в области цифровых медиа, компьютерного дизайна и графики, визуализации данных; 2. Основные технологии проектирования таких систем и их компонентов по видам обеспечения. 3. Методики описания и моделирования процессов, средства моделирования
	ПК-4.2	Уметь: 1. Применять системный подход для формализации решения прикладных задач разработки программных приложений компьютерного дизайна и цифровых медиа-ресурсов. 2. Описывать структуру ИС на базе DFD и SADT диаграмм, осуществлять эксплуатацию и сопровождение информационных систем и сервисов в области цифровых медиа, компьютерного дизайна и графики, визуализации данных по видам обеспечения
	ПК-4.3	Владеть методами проектирования информационных систем и сервисов в соответствии с прикладной задачей в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, веб, мобильных и мультимедиа продуктов

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	Ведение в жанр визуальных новелл и особенности их разработки	Нет!	Д	Д
2	Проработка концепции игры	ПК-4.2, ПК-4.3	Пз, Проект	Д
3	Реализация истории в twine	ПК-1.3, ПК-2.1, ПК-2.2	Тест, Пз, Проект	Тест, Д
4	Реализация истории в RenPi	ПК-1.3, ПК-1.1, ПК-1.2	Тест, Пз, Проект	Тест, Д
5	Реализация телеграм-бота с квестами	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3	Пз, Проект	Пз
6	Приквел к истории в виде веб-комикса	ПК-2.3, ПК-4.3	Пз, Проект	Д

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

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
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
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

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 не обозначена, 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
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

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)

Процент правильных ответов	Оценка
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-1.3
2	ПК-1.3
3	ПК-1.3
4	ПК-1.3
5	ПК-1.3
6	ПК-1.3
7	ПК-1.3
8	ПК-1.3
9	ПК-1.3
10	ПК-1.3
11	ПК-1.3
12	ПК-1.3
13	ПК-1.3

Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	b
2	end
3	c
4	choice
5	c
6	d
7	b
8	a
9	b
10	1a, 2d, 3b, 4e, 5c
11	a
12	d
13	b

Перечень тестовых вопросов

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

Что означает команда "define" в Twine?

- a. Переходит к другому узлу
- b. Определяет новую переменную
- c. Отображает текстовую информацию

№ 2. Задание открытой формы. Введите ответ.

Какая команда используется для завершения игры в Twine?

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

Какая команда используется для создания выбора в Twine?

- a. save
- b. if
- c. choice
- d. animate

№ 4. Задание открытой формы. Введите ответ.

Какая функция используется для задания выбора игрока в RenPy?

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

Какая команда используется для отображения спрайта персонажа на экране?

- a. present
- b. display
- c. show
- d. reveal

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

Какая команда используется для задания перехода на другую метку в RenPy?

- a. move_to
- b. switch
- c. go_to
- d. jump

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

Какая команда используется для задания диалогового окна и текста персонажа в RenPy?

- a. speak
- b. say
- c. talk
- d. dialogue

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

Какая функция используется для задания фонового изображения в RenPy?

- a. bg
- b. set_background
- c. set_bg
- d. background

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

Какая команда используется для вывода значения переменной в Twine?

- a. display

b. output

c. print

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

Соедините описание анимации перехода с его названием

1. zoom

a. Плавное увеличение или уменьшение сцены

2. pixellate

b. Анимация увеличения изображения

3. zoomin

c. Плавное затухание текущей сцены и появление новой

4. wipe

d. Пикселизация старого и нового изображения

5. crossfade

e. Постепенное выталкивание текущей сцены за пределы экрана, открывая новую сцену

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

Какая команда используется для отображения текста в Twine?

a. say

b. bg

c. show

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

Какая функция используется для создания нового персонажа в RenPy?

a. label

b. character

c. show

d. define

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

Что делает команда "jump" в Twine?

a. Определяет новый фон

b. Переходит к другому узлу

c. Отображает текстовую информацию

2.3.2. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-4.1»

№ 1. Изучение визуальных новелл.

Выберите две игры в жанре визуальная новелла.

Соберите следующую информацию о них:

— описание сценария

— описание всех персонажей

— количество возможных концовок

— особенности выбранных игр (катсцены, мини-игры, головоломки и т. п.)

— почему был выбран данный проект (давно играли/советовал друг/понравилась обложка и т.п.)

— краткий вывод о том, чем привлек/оттолкнул выбранный проект в итоге

— оценка некоторых характеристик проекта

— рекомендуете или нет играть

2.3.3. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-4.2»

№ 2. Изучение визуальных новелл.

Выберите две игры в жанре визуальная новелла.

Соберите следующую информацию о них:

- описание сценария
- описание всех персонажей
- количество возможных концовок
- особенности выбранных игр (катсцены, мини-игры, головоломки и т. п.)
- почему был выбран данный проект (давно играли/советовал друг/понравилась обложка и т.п.)
- краткий вывод о том, чем привлек/оттолкнул выбранный проект в итоге
- оценка некоторых характеристик проекта
- рекомендуете или нет играть

2.3.4. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-4.3»

№ 3. Изучение визуальных новелл.

Выберите две игры в жанре визуальная новелла.

Соберите следующую информацию о них:

- описание сценария
- описание всех персонажей
- количество возможных концовок
- особенности выбранных игр (катсцены, мини-игры, головоломки и т. п.)
- почему был выбран данный проект (давно играли/советовал друг/понравилась обложка и т.п.)
- краткий вывод о том, чем привлек/оттолкнул выбранный проект в итоге
- оценка некоторых характеристик проекта
- рекомендуете или нет играть

2.3.5. Практические задания для оценки компетенции «ПК-4.2»

№ 4. Разработка концепции собственной визуальной новеллы.

Организуем пространство для работы в Miro, где будут размещены все элементы концепции:

Разработайте общую сюжетную линию игры с помощью искусственного интеллекта (например, notion, chat gpt и др.). Доработайте ее, добавьте разветвления и различные особенности (описание кат-сцен, мини-игр и т.п.) .

Примечание: в рабочем пространстве должно быть обе версии

Проработайте фоны и персонажей для вашей истории с помощью любых нейросетей и доработок в графическом редакторе

Анимлируйте ваших персонажей для кат-сцен и определенных моментов истории

2.3.6. Практические задания для оценки компетенции «ПК-4.3»

№ 5. Разработка концепции собственной визуальной новеллы.

Организуйте пространство для работы в Migo, где будут размещены все элементы концепции:

Разработайте общую сюжетную линию игры с помощью искусственного интеллекта (например, *potion*, *chat gpt* и др.). Доработайте ее, добавьте разветвления и различные особенности (описание кат-сцен, мини-игр и т.п.) .

Примечание: в рабочем пространстве должно быть обе версии

Проработайте фоны и персонажей для вашей истории с помощью любых нейросетей и доработок в графическом редакторе

Анимируйте ваших персонажей для кат-сцен и определенных моментов истории

2.3.7. Проекты для оценки компетенции «ПК-2.1»

№ 6. Реализация новеллы в twine.

Реализуйте в twine собственную новеллу со следующими элементами:

- Блоки-сцены с текстами (минимум 3 различные концовки)
- Персонажи (смена эмоций)
- Фон (минимум 3 локации)
- Звуковые эффекты и музыкальное сопровождение
- Анимации (переходы между сценами, проявление)
- Элементы интерактивности (переменные, условия, выбор действий)
- Дополнительно: дизайн меню, мини-игры, публикация новеллы

2.3.8. Проекты для оценки компетенции «ПК-2.2»

№ 7. Реализация новеллы в twine.

Реализуйте в twine собственную новеллу со следующими элементами:

- Блоки-сцены с текстами (минимум 3 различные концовки)
- Персонажи (смена эмоций)
- Фон (минимум 3 локации)
- Звуковые эффекты и музыкальное сопровождение
- Анимации (переходы между сценами, проявление)
- Элементы интерактивности (переменные, условия, выбор действий)
- Дополнительно: дизайн меню, мини-игры, публикация новеллы

2.3.9. Проекты для оценки компетенции «ПК-2.3»

№ 8. Реализация новеллы в twine.

Реализуйте в twine собственную новеллу со следующими элементами:

- Блоки-сцены с текстами (минимум 3 различные концовки)
- Персонажи (смена эмоций)
- Фон (минимум 3 локации)
- Звуковые эффекты и музыкальное сопровождение
- Анимации (переходы между сценами, проявление)
- Элементы интерактивности (переменные, условия, выбор действий)
- Дополнительно: дизайн меню, мини-игры, публикация новеллы

№ 9. Создание приквела в виде веб-комикса.

Разработать от 4 до 8 страниц веб-комикса в виде приквела к вашей визуальной

новелле со следующими описанными/обоснованными элементами:

- Сценарий
- Раскадровка
- Выбор формы панелей
- Баблы и их расположение
- Написанные звуки
- Написанные или нарисованные эффекты

Дополнительно: размещение комикса на одной из открытых платформ

2.3.10. Проекты для оценки компетенции «ПК-1.1»

№ 10. Реализация новеллы в RenPi.

Разработайте собственную новеллу в RenPi:

— Оформление главной страницы новеллы, подгрузка шрифтов и настройка основных цветов, оформление панели диалогов

- Минимум три варианта окончания истории
- Персонажи с несколькими наборами эмоций и поз (минимум три персонажа)
- Добавление фона (проявление несколькими способами)
- Звуковое сопровождение и музыкальные эффекты
- Наличие gif-анимаций и видео-фрагмента
- Добавление переменных и условий для выбора действий и разветвления истории

Дополнительно: мини-игры, публикация проекта

№ 11. Визуальная новелла в Telegram.

Разработка визуальной новеллы для Telegram в виде чат-бота, в котором присутствуют:

- анимированные персонажи (гифки/стикеры)
- разветвление сюжета (минимум 5 вариантов выбора траектории)
- озвученный фрагмент истории
- присутствует аватарка и описание для чат-бота

2.3.11. Проекты для оценки компетенции «ПК-1.2»

№ 12. Реализация новеллы в RenPi.

Разработайте собственную новеллу в RenPi:

— Оформление главной страницы новеллы, подгрузка шрифтов и настройка основных цветов, оформление панели диалогов

- Минимум три варианта окончания истории
- Персонажи с несколькими наборами эмоций и поз (минимум три персонажа)
- Добавление фона (проявление несколькими способами)
- Звуковое сопровождение и музыкальные эффекты
- Наличие gif-анимаций и видео-фрагмента
- Добавление переменных и условий для выбора действий и разветвления истории

Дополнительно: мини-игры, публикация проекта

№ 13. Визуальная новелла в Telegram.

Разработка визуальной новеллы для Telegram в виде чат-бота, в котором присутствуют:

- анимированные персонажи (гифки/стикеры)
- разветвление сюжета (минимум 5 вариантов выбора траектории)
- озвученный фрагмент истории
- присутствует аватарка и описание для чат-бота

2.3.12. Проекты для оценки компетенции «ПК-1.3»

№ 14. Реализация новеллы в RenPi.

Разработайте собственную новеллу в RenPi:

- Оформление главной страницы новеллы, подгрузка шрифтов и настройка основных цветов, оформление панели диалогов
 - Минимум три варианта окончания истории
 - Персонажи с несколькими наборами эмоций и поз (минимум три персонажа)
 - Добавление фона (проявление несколькими способами)
 - Звуковое сопровождение и музыкальные эффекты
 - Наличие gif-анимаций и видео-фрагмента
 - Добавление переменных и условий для выбора действий и разветвления истории
- Дополнительно: мини-игры, публикация проекта

№ 15. Визуальная новелла в Telegram.

Разработка визуальной новеллы для Telegram в виде чат-бота, в котором присутствуют:

- анимированные персонажи (гифки/стикеры)
- разветвление сюжета (минимум 5 вариантов выбора траектории)
- озвученный фрагмент истории
- присутствует аватарка и описание для чат-бота

2.3.13. Проекты для оценки компетенции «ПК-4.3»

№ 16. Создание приквела в виде веб-комикса.

Разработать от 4 до 8 страниц веб-комикса в виде приквела к вашей визуальной новелле со следующими описанными/обоснованными элементами:

- Сценарий
 - Раскадровка
 - Выбор формы панелей
 - Баблы и их расположение
 - Написанные звуки
 - Написанные или нарисованные эффекты
- Дополнительно: размещение комикса на одной из открытых платформ

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. Тематика курсовых работ

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

3.3. 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-1.3
2	ПК-1.3
3	ПК-1.3
4	ПК-1.3
5	ПК-1.3
6	ПК-1.3
7	ПК-1.3
8	ПК-1.3
9	ПК-1.3

№ вопроса в тесте	Код индикатора компетенции
10	ПК-1.3
11	ПК-1.3
12	ПК-1.3
13	ПК-1.3

Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	b
2	end
3	c
4	choice
5	c
6	d
7	b
8	a
9	b
10	1a, 2d, 3b, 4e, 5c
11	a
12	d
13	b

Перечень тестовых вопросов

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

Что означает команда "define" в Twine?

- a. Переходит к другому узлу
- b. Определяет новую переменную
- c. Отображает текстовую информацию

№ 2. Задание открытой формы. Введите ответ.

Какая команда используется для завершения игры в Twine?

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

Какая команда используется для создания выбора в Twine?

- a. save
- b. if
- c. choice
- d. animate

№ 4. Задание открытой формы. Введите ответ.

Какая функция используется для задания выбора игрока в RenPy?

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

Какая команда используется для отображения спрайта персонажа на экране?

- a. present

- b. display
- c. show
- d. reveal

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

Какая команда используется для задания перехода на другую метку в RenPy?

- a. move_to
- b. switch
- c. go_to
- d. jump

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

Какая команда используется для задания диалогового окна и текста персонажа в RenPy?

- a. speak
- b. say
- c. talk
- d. dialogue

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

Какая функция используется для задания фонового изображения в RenPy?

- a. bg
- b. set_background
- c. set_bg
- d. background

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

Какая команда используется для вывода значения переменной в Twine?

- a. display
- b. output
- c. print

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

Соедините описание анимации перехода с его названием

- | | |
|--------------|---|
| 1. zoom | a. Плавное увеличение или уменьшение сцены |
| 2. pixellate | b. Анимация увеличения изображения |
| 3. zoomin | c. Плавное затухание текущей сцены и появление новой |
| 4. wipe | d. Пикселизация старого и нового изображения |
| 5. crossfade | e. Постепенное выталкивание текущей сцены за пределы экрана, открывая новую сцену |

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

Какая команда используется для отображения текста в Twine?

- a. say
- b. bg
- c. show

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

Какая функция используется для создания нового персонажа в RenPy?

- a. label
- b. character
- c. show
- d. define

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

Что делает команда "jump" в Twine?

- a. Определяет новый фон
- b. Переходит к другому узлу
- c. Отображает текстовую информацию

3.4. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-4.1»

№ 1. Изучение визуальных новелл.

Выберите две игры в жанре визуальная новелла.

Подготовьте презентацию по ним на 5 минут, в которой будет:

- описание сценария
- описание всех персонажей
- количество возможных концовок
- особенности выбранных игр (катсцены, мини-игры, головоломки и т. п.)
- почему был выбран данный проект (давно играли/советовал друг/понравилась обложка и т.п.)
- краткий вывод о том, чем привлек/оттолкнул выбранный проект в итоге
- оценка некоторых характеристик проекта
- рекомендуете или нет играть

№ 2. Презентация концепции игры.

Подготовьте презентацию на 3-5 минут, в которой будет кратко изложен:

- сюжет новеллы
- количество концовок
- показаны персонажи и локации

3.5. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-4.2»

№ 3. Изучение визуальных новелл.

Выберите две игры в жанре визуальная новелла.

Подготовьте презентацию по ним на 5 минут, в которой будет:

- описание сценария
- описание всех персонажей
- количество возможных концовок
- особенности выбранных игр (катсцены, мини-игры, головоломки и т. п.)
- почему был выбран данный проект (давно играли/советовал друг/понравилась обложка и т.п.)
- краткий вывод о том, чем привлек/оттолкнул выбранный проект в итоге
- оценка некоторых характеристик проекта
- рекомендуете или нет играть

№ 4. Презентация концепции игры.

Подготовьте презентацию на 3-5 минут, в которой будет кратко изложен:

- сюжет новеллы
- количество концовок
- показаны персонажи и локации

№ 5. Демонстрация веб-комикса.

Продемонстрировать фрагмент веб-комикса и пояснить выбор различных решений: цветовую гамму, шрифты, форма панелей, написание звуков или наоборот их отсутствие.

Если в веб-комиксе есть дополнительные особенности, то следует на них указать.

3.6. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-4.3»

№ 6. Изучение визуальных новелл.

Выберите две игры в жанре визуальная новелла.

Подготовьте презентацию по ним на 5 минут, в которой будет:

- описание сценария
- описание всех персонажей
- количество возможных концовок
- особенности выбранных игр (катсцены, мини-игры, головоломки и т. п.)
- почему был выбран данный проект (давно играли/советовал друг/понравилась обложка и т.п.)
- краткий вывод о том, чем привлек/оттолкнул выбранный проект в итоге
- оценка некоторых характеристик проекта
- рекомендуете или нет играть

№ 7. Презентация концепции игры.

Подготовьте презентацию на 3-5 минут, в которой будет кратко изложен:

- сюжет новеллы
- количество концовок
- показаны персонажи и локации

№ 8. Демонстрация веб-комикса.

Продемонстрировать фрагмент веб-комикса и пояснить выбор различных решений: цветовую гамму, шрифты, форма панелей, написание звуков или наоборот их отсутствие.

Если в веб-комиксе есть дополнительные особенности, то следует на них указать.

3.7. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-2.1»

№ 9. Презентация разработанной новеллы в twine.

Подготовьте презентацию на 3-5 минут с демонстрацией:

- деревья сцен из рабочего пространства twine
- кусочки кода для стилового решения некоторых элементов
- записью мини-фрагмента запущенной новеллы (показ персонажей и анимации)
- промо странички для новеллы

3.8. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-2.2»

№ 10. Презентация разработанной новеллы в twine.

Подготовьте презентацию на 3-5 минут с демонстрацией:

- дерева сцен из рабочего пространства twine
- кусочки кода для стилового решения некоторых элементов
- записью мини-фрагмента запущенной новеллы (показ персонажей и анимации)
- промо странички для новеллы

3.9. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-2.3»

№ 11. Презентация разработанной новеллы в twine.

Подготовьте презентацию на 3-5 минут с демонстрацией:

- дерева сцен из рабочего пространства twine
- кусочки кода для стилового решения некоторых элементов
- записью мини-фрагмента запущенной новеллы (показ персонажей и анимации)
- промо странички для новеллы

3.10. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-1.1»

№ 12. Презентация разработанной новеллы в RenPi.

Подготовьте презентацию на 5 минут проекта разработанного в RenPi:

- продемонстрируйте небольшие фрагменты кода с реализованными механиками
- демо-фрагмент истории
- промо-страничку для новеллы

3.11. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-1.2»

№ 13. Презентация разработанной новеллы в RenPi.

Подготовьте презентацию на 5 минут проекта разработанного в RenPi:

- продемонстрируйте небольшие фрагменты кода с реализованными механиками
- демо-фрагмент истории
- промо-страничку для новеллы

3.12. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-1.3»

№ 14. Презентация разработанной новеллы в RenPi.

Подготовьте презентацию на 5 минут проекта разработанного в RenPi:

- продемонстрируйте небольшие фрагменты кода с реализованными механиками
- демо-фрагмент истории
- промо-страничку для новеллы

3.13. Практические задания для оценки компетенции «ПК-1.1»

№ 15. Апробация разработанного чат-бота.

Найдите фокус-группу (от 5 человек) для разработанной новеллы в формате чат-бота, которая оценит вашу новеллу в telegram по следующим критериям:

- насыщенности сюжета
 - вариации действий
 - вариация аудио/видео контента для разных сцен и событий
- дополнительно описывается краткие впечатления в свободном формате.

Составьте сводный анализ по оценке.

3.14. Практические задания для оценки компетенции «ПК-1.2»

№ 16. Апробация разработанного чат-бота.

Найдите фокус-группу (от 5 человек) для разработанной новеллы в формате чат-бота, которая оценит вашу новеллу в telegram по следующим критериям:

- насыщенности сюжета
 - вариации действий
 - вариация аудио/видео контента для разных сцен и событий
- дополнительно описывается краткие впечатления в свободном формате.

Составьте сводный анализ по оценке.

3.15. Практические задания для оценки компетенции «ПК-1.3»

№ 17. Апробация разработанного чат-бота.

Найдите фокус-группу (от 5 человек) для разработанной новеллы в формате чат-бота, которая оценит вашу новеллу в telegram по следующим критериям:

- насыщенности сюжета
 - вариации действий
 - вариация аудио/видео контента для разных сцен и событий
- дополнительно описывается краткие впечатления в свободном формате.

Составьте сводный анализ по оценке.