



**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.ДВ.03.03 Гейм-дизайн

направление подготовки 09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль) Прикладная информатика (разработка программного обеспечения)

Одобен
УМК факультета бизнес-коммуникаций
и информатики

Разработан в соответствии с ФГОС ВО

с учетом требований проф. стандарта

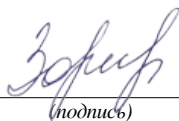
Председатель УМК

В.К. Карнаухова

ФИО, должность, ученая степень, звание

подпись, печать

Разработчики:


подпись

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.ДВ.03.03 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.ДВ.03.03 Гейм-дизайн».

1. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-3 Способность осуществлять тестирование компонентов информационных систем и по заданным сценариям	ПК-3.1	Знать основные методы тестирования компонентов информационных систем
	ПК-3.2	Уметь пользоваться специальным программным обеспечением для автоматизированного тестирования (при необходимости) на уровне запуска готовых тестов
	ПК-3.3	Владеть навыками разработки тестовых сценариев компонентов информационных систем, проведения тестирования, исследования и анализа результатов
ПК-5 Способность разрабатывать графические элементы информационных систем и сервисов	ПК-5.1	Знать функциональные возможности графических программ, специальных сред разработки и сервисов создания графических элементов и визуализаций
	ПК-5.2	Уметь использовать пакеты графических программ для разработки элементов дизайн-контента информационных систем и сервисов, в том числе пользовательских интерфейсов
	ПК-5.3	Владеть навыками проектирования и разработки графического контента для информационных систем и сервисов в соответствии с прикладной задачей разработки программного обеспечения

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-7 Способность выполнять технико-экономическое обоснование проектных решений в области разработки (рефакторинга) программного обеспечения и создания (модификации) информационных систем	ПК-7.1	Знать систему показателей эффективности оценки проекта ИС и выбора проектных решений; базовые методы расчета экономической эффективности проекта ИС; методики сравнения программных средств и информационных технологий
	ПК-7.2	Уметь производить расчеты экономической эффективности проектов ИС, обосновывать выбор проектного решения; проводить сравнительный анализ и выбор ИКТ для решения прикладных задач и создания ИС
	ПК-7.3	Владеть методами расчета показателей экономического эффекта от внедрения проекта программного обеспечения; методами и средствами оценки экономических затрат на проекты по информатизации и автоматизации решения прикладных задач

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.	Нет!	Нет!	Нет!
2	Компетенции геймдизайнера. Роли в команде. Системы управления проектами	ПК-5.1, ПК-7.1	Пз	Нет!
3	Анализ геймдизайна существующей игры (deconstruction)	ПК-3.1, ПК-5.1, ПК-3.3, ПК-3.2	Тест, Пз	Тест
4	Жизненный цикл управления игровым проектом. Структура ключевых этапов создания игры	Нет!	Нет!	Нет!
5	Описание проекта. Питч. Концепт.	ПК-5.3, ПК-7.1	Пз	Нет!
6	Механики игры: атомарные, комплексные, кор-механики, дополнительные (удержание, монетизация)	ПК-3.1, ПК-3.2	Пз	Нет!
7	Визуал игры. Level-design	ПК-5.3, ПК-5.1, ПК-5.2	Тест, Пз	Тест
8	Дизайн интерфейса	Нет!	Пз	Нет!

№ п/п	Раздел, тема	Код индикатора компетенции	Наименование ОС	
			ТК	ПА
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, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3	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-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3	Пз	Нет!
12	Состав ГДД	ПК-3.3, ПК-5.3, ПК-7.1	Пз	Нет!
13	Итоговый отчет по проекту	ПК-3.3, ПК-5.3, ПК-7.3	Д	Нет!

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

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
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

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

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-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
3	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
4	ПК-3.1
5	ПК-3.3
6	ПК-5.3
7	ПК-5.1
8	ПК-5.1

№ вопроса в тесте	Код индикатора компетенции
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-5.1

Ключ ответов

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

Перечень тестовых вопросов

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

Сбалансированная игра - это:

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

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

Когда начинается FTUE?

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

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

Какой способ возврата является самым легким?

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

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

Что такое игровой процесс (gameplay):

- a. вовлеченное взаимодействие игрока с игровой средой с целью достижения

результата

- b. реакция игровой среды на действия игрока
- c. процесс воздействия игрока на игровую среду
- d. последовательность интересных выборов

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

Правила игры - это:

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

№ 6. 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

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

Что определяет геймплей в игре:

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

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

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

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

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

Что из нижеперечисленного может вызвать уход игрока из игры?

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

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

Необходимой составляющей игры является

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

№ 11. Задание открытой формы. Введите ответ.

Творческая деятельность по созданию игровых локаций (уровней)

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

№ 1. Обзор образовательных ресурсов по геймдизайну.

№ 2. Визуал сцен.

Объекты (в разных состояниях)

Главный герой в контексте сцен по сюжету

Достижения (где и как отображаются)

UX/UI (мокапы)

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

Разработка макета

№ 4. 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-7.1»

№ 5. Обзор образовательных ресурсов по геймдизайну.

№ 6. 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»

№ 7. Доработка механик игры.

Атомарные механики: текст, схемы, параметры.

Комплексные механики: список атомарных, схема.

Кор-механики.

Доп. механики (удержание, монетизация)

№ 8. 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-3.2»

№ 9. Доработка механик игры.

Атомарные механики: текст, схемы, параметры.

Комплексные механики: список атомарных, схема.

Кор-механики.

Доп. механики (удержание, монетизация)

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

№ 10. Визуал сцен.

Объекты (в разных состояниях)

Главный герой в контексте сцен по сюжету

Достижения (где и как отображаются)

UX/UI (мокапы)

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

Разработка макета

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

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

Доработку пакета ГДД по проекту

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

№ 15. *Тестирование баланса.*

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

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

Доработку пакета ГДД по проекту

2.3.9. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-3.3»

№ 17. *Подготовка итогового отчета по проекту.*

2.3.10. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-5.3»

№ 18. *Подготовка итогового отчета по проекту.*

2.3.11. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-7.3»

№ 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

№	Вопрос	Код компетенции
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, фиши	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3
4.	Основные стадии проекта	ПК-5.3, ПК-7.1
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-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3
7.	Метрики аналитики игровой деятельности	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
8.	Подходы к расчету баланса игры	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
9.	Повествовательные механики игры	ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3

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-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
3	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
4	ПК-3.1
5	ПК-3.3
6	ПК-5.3
7	ПК-5.1
8	ПК-5.1
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-5.1

Ключ ответов

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

Перечень тестовых вопросов

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

Сбалансированная игра - это:

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

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

Когда начинается FTUE?

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

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

Какой способ возврата является самым легким?

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

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

Что такое игровой процесс (gameplay):

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

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

Правила игры - это:

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

№ 6. 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

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

Что определяет геймплей в игре:

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

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

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

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

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

Что из нижеперечисленного может вызвать уход игрока из игры?

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

с. длинная игровая сессия без непрерывного участия

d. короткая игровая сессия с непрерывным участием

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

Необходимой составляющей игры является

a. правила

b. наличие вызова

с. цель

d. все ответы верны

№ 11. Задание открытой формы. Введите ответ.

Творческая деятельность по созданию игровых локаций (уровней)