

Компонент ОПОП 09.03.01 Информатика и вычислительная техника, направленность (профили) Технологии виртуальной и дополненной реальности

наименование ОПОП

Б1.В.01.08

шифр дисциплины

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Дисциплины Дизайн цифровых игр

Разработчик (и):

Ляш Ася Анатольевна

ФИО

доцент кафедры ИТ

должность

канд. пед. наук

ученая степень,

звание

Утверждено на заседании кафедры

информационных технологий .

наименование кафедры

протокол № 6 от 01.02.2024

Заведующий кафедрой ИТ



подпись

Ляш О.И.

ФИО

1. Критерии и средства оценивания компетенций и индикаторов их достижения, формируемых дисциплиной

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора(ов) достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Оценочные средства текущего контроля	Оценочные средства промежуточной аттестации
		<i>Знать</i>	<i>Уметь</i>	<i>Владеть</i>		
ПК-1. Способен к разработке и применению алгоритмических и программных решений в области прикладного программного обеспечения	<p>ИД-1_{ПК-1} Разрабатывает алгоритм решения поставленной задачи выбранным методом.</p> <p>ИД-2_{ПК-1} Выбирает и обосновывает выбор языковой среды.</p> <p>ИД-3_{ПК-1} Использует современную языковую среду для реализации сложных алгоритмов.</p> <p>ИД-4_{ПК-1} Решает задачу тестирования программного продукта.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – понятие компьютерной игры; – типы и жанры компьютерных игр; – основные понятия компьютерных игр; – элементную тетраду (механика, эстетика, история, технология); – этапы создания игровых проектов; – понятие и основные виды дизайн-документов; – основные подходы к созданию игрового персонажа; – основные подходы к разработке и структурированию сюжета игры; – основные приёмы написания игрового сценария; – основные принципы создания визуального оформления игры; – основы игрового дизайна (разработка механики, уровней и системы развития персонажей); – основные методы тестирования компьютерных игр; – основные принципы и методы достижения ба- 	<ul style="list-style-type: none"> – анализировать компьютерные игры различных типов и жанров; – описывать основные компоненты элементной тетрады; – составлять основные виды дизайн-документов; – разрабатывать описание игровых персонажей; – разрабатывать сюжет игры; – разрабатывать сценарий игры; – разрабатывать голосовое описание персонажа; – разрабатывать визуальное оформление игры (дизайн локаций, персонажей и предметов); – разрабатывать механику игры; – разрабатывать систему развития персонажа; – осуществлять прототипирование игр; – использовать различные программ- 	<ul style="list-style-type: none"> – основными методами нарративного дизайна; – методиками достижения баланса в компьютерной игре; – техникой создания прототипов игры, её тестирования и улучшения на основе обратной связи; – методиками разработки систем развития персонажей; – программными средствами разработками игр. 	<ul style="list-style-type: none"> – комплект заданий для выполнения лабораторных работ; – задание для подготовки анализа игры; – задание для описания проекта. 	<p>Результаты текущего контроля.</p> <p>Итоговый проект.</p>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора(ов) достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Оценочные средства текущего контроля	Оценочные средства промежуточной аттестации
		<i>Знать</i>	<i>Уметь</i>	<i>Владеть</i>		
		<p>ланса в играх;</p> <ul style="list-style-type: none"> – техники создания прототипов игр; – методы прямого и косвенного руководства игровыми персонажами; – правила и ограничения при создании игры; – программные средства для разработки игр. 	<p>ные средства для разработки игры.</p>			

2. Оценка уровня сформированности компетенций (индикаторов их достижения)

Показатели оценивания компетенций (индикаторов их достижения)	Шкала и критерии оценки уровня сформированности компетенций (индикаторов их достижения)			
	Ниже порогового («неудовлетворительно»)	Пороговый («удовлетворительно»)	Продвинутый («хорошо»)	Высокий («отлично»)
Полнота знаний	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки.	Минимально допустимый уровень знаний. Допущены не грубые ошибки.	Уровень знаний в объёме, соответствующем программе подготовки. Допущены некоторые погрешности.	Уровень знаний в объёме, соответствующем программе подготовки.
Наличие умений	При выполнении стандартных заданий не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки.	Продемонстрированы основные умения. Выполнены типовые задания с не грубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объёме (отсутствуют пояснения, неполные выводы)	Продемонстрированы все основные умения. Выполнены все основные задания с некоторыми погрешностями. Выполнены все задания в полном объёме, но некоторые с недочётами.	Продемонстрированы все основные умения. Выполнены все основные и дополнительные задания без ошибок и погрешностей. Задания выполнены в полном объёме без недочётов.
Наличие навыков (владение опытом)	При выполнении стандартных заданий не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки.	Имеется минимальный набор навыков для выполнения стандартных заданий с некоторыми недочётами.	Продемонстрированы базовые навыки при выполнении стандартных заданий с некоторыми недочётами.	Продемонстрированы все основные умения. Выполнены все основные и дополнительные задания без ошибок и погрешностей. Продемонстрирован творческий подход к решению нестандартных задач.
Характеристика сформированности компетенции	Компетенции фактически не сформированы. Имеющихся знаний, умений, навыков недостаточно для решения практических (профессиональных) задач. Зачетное количество баллов не набрано согласно установленному диапазону	Сформированность компетенций соответствует минимальным требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач. Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону	Сформированность компетенций в целом соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков достаточно для решения стандартных профессиональных задач. Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону	Сформированность компетенций полностью соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в полной мере достаточно для решения сложных, в том числе нестандартных, профессиональных задач. Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону

3. Критерии и шкала оценивания заданий текущего контроля

3.1 Критерии и шкала оценивания лабораторных работ

Перечень лабораторных работ, описание порядка выполнения и защиты работы, требования к результатам работы, структуре и содержанию отчета и т.п. представлены в методических материалах по освоению дисциплины (модуля) и в электронном курсе в ЭИОС МАУ.

Максимальное количество баллов за лабораторную работу – 5 баллов. Оценивание лабораторных работ осуществляется следующим образом:

- *4-5 баллов* – работа выполнена вовремя (допускается задержка на 1-2 дня), в полном объеме и в соответствии с требованиями;
- *2-3 балла* – работа выполнена с задержкой 3-5 дней **или** качество представленной работы удовлетворяет требованиям не в полном объеме (имеются неточности и недостатки);
- *1 балл* – работа выполнена с задержкой 3-5 дней и более **и** представленный результат содержит достаточно большое количество ошибок или выполнено формально, не в полном объеме;
- *0 баллов* – работа отсутствует.

3.2 Критерии и шкала оценивания анализа игры

Описание процедуры анализа и перечень вопросов для проведения анализа представлены в методических материалах по освоению дисциплины и в электронном курсе в ЭИОС МАУ.

Максимальное количество баллов за анализ игры – 10 баллов. Оценивание анализа игры осуществляется следующим образом:

- *8-10 баллов* – работа выполнена вовремя (допускается задержка на 1-2 дня), в полном объеме и в соответствии с требованиями;
- *4-7 баллов* – работа выполнена с задержкой 3-5 дней **или** качество представленной работы удовлетворяет требованиям не в полном объеме (имеются неточности и недостатки);
- *1-3 балла* – работа выполнена с задержкой 3-5 дней и более **и** представленный результат содержит достаточно большое количество ошибок или выполнено формально, не в полном объеме;
- *0 баллов* – работа отсутствует.

3.3. Критерии и шкала оценивания описания проекта

Задание по подготовке описания проекта, требования к структуре, содержанию и оформлению представлены в методических материалах по освоению дисциплины (модуля) и в электронном курсе в ЭИОС МАУ.

Максимальное количество баллов за подготовку и написание описания проекта – 10 баллов. Оценивание осуществляется следующим образом:

- *8-10 баллов* – работа выполнена вовремя (допускается задержка на 1-2 дня), в полном объеме и в соответствии с требованиями;
- *4-7 баллов* – работа выполнена с задержкой 3-5 дней **или** качество представленной работы удовлетворяет требованиям не в полном объеме (имеются неточности и недостатки);
- *1-3 балла* – работа выполнена с задержкой 3-5 дней и более **и** представленный результат содержит достаточно большое количество ошибок или выполнено формально, не в полном объеме;
- *0 баллов* – работа отсутствует.

4. Критерии и шкала оценивания результатов обучения по дисциплине при проведении промежуточной аттестации

Критерии и шкала оценивания результатов освоения дисциплины с зачетом с оценкой

Если обучающийся набрал зачетное количество баллов согласно установленному диапазону по дисциплине (модулю), то он считается аттестованным с оценкой согласно шкале баллов для определения итоговой оценки:

Отметка о зачёте	Оценка	Баллы	Критерии оценивания
Зачтено	<i>Отлично</i>	91-100	Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону
	<i>Хорошо</i>	81-90	Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону
	<i>Удовлетворительно</i>	60-80	Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону
Не зачтено	<i>Неудовлетворительно</i>	менее 60	Зачетное количество согласно установленному диапазону баллов не набрано

5. Задания диагностической работы для оценки результатов обучения по дисциплине (модулю) в рамках внутренней и внешней независимой оценки качества образования

ФОС содержит задания для оценивания знаний, умений и навыков, демонстрирующих уровень сформированности компетенций и индикаторов их достижения в процессе освоения дисциплины.

Комплект заданий разработан таким образом, чтобы осуществить процедуру оценки каждой компетенции, формируемых дисциплиной, у обучающегося в письменной форме.

Содержание комплекта заданий включает: *тестовые задания*.

Комплект заданий диагностической работы

ПК-1. Способен к разработке и применению алгоритмических и программных решений в области прикладного программного обеспечения

1. Определите жанр компьютерной игры по его описанию: «Игра, имеющая примитивное управление и не требующая от игрока каких-то дополнительных знаний для взаимодействия с игрой».
 - a. Казуальные игры
 - b. Аркада**
 - c. Шутер
 - d. Платформер
2. Установите соответствие между основными элементными тетрадами и их описанием:

1. Все правила и процессы игры; описание цели игры и всех методов, которыми может воспользоваться игрок в процессе достижения этой цели.	а) эстетика
2. Последовательность событий, происходящих в игре; повествование может быть как линейным, так и содержащим множество побочных линий и поворотов сюжета.	б) механика
3. То, как игра выглядит, звучит, какая она на запах и на вкус	в) технология

и как она ощущается.	
4. Материалы и взаимодействия, обеспечивающие функционирование игры.	г) история

(1-б; 2-г; 3-а; 4-в)

3. Выберите глобальные задачи дизайн-документа:
 - a. **Представить игру издателям и инвесторам с целью финансирования и сотрудничества.**
 - b. **Установить общее направление проекта и определить, какого результата нужно достичь.**
 - c. Привлечь внимание целевой аудитории и расширить рынок сбыта.
 - d. **Согласовать единое видение игры между всеми разработчиками.**
 - e. Составить экономические расчёты по реализации игрового проекта.
4. Документ, представляющий собой максимально краткое описание идеи игры, примерно обозначающий жанр игры, её цель, уникальные особенности и преимущества, называется _____. (концепт/концептом)
5. Выберите из предложенного перечня объекты, относящиеся к игровым объектам:
 - a. **Персонажи**
 - b. Образы
 - c. **Поверхности**
 - d. **Существа**
 - e. Модели
 - f. **Предметы**
6. Ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями, и раскрывающие характер тех действий и отношений, которыми связаны участники событий, называется _____. (сюжет/сюжетом)
7. Траектория развития персонажа (его характер, убеждения, поступки) в структуре и теме художественного произведения называется _____. (драматическая арка/арка персонажа)
8. Выберите методы, относящиеся к прямому руководству персонажем:
 - a. **Инструкция**
 - b. **Всплывающая подсказка**
 - c. Звуковое оформление
 - d. Ограничения
 - e. **Карта**
 - f. Эмоциональные привязанности
 - g. Неигровые персонажи
 - h. **Система навигации**
9. Выберите методы, относящиеся к косвенному руководству персонажем:
 - a. Инструкция
 - b. Всплывающая подсказка
 - c. **Звуковое оформление**
 - d. **Ограничения**
 - e. Карта
 - f. **Эмоциональные привязанности**
 - g. **Неигровые персонажи**

h. Система навигации

10. Особый тип препятствий в уровнях, в основном довольно трудных, представляющий собой место в уровне, на котором нужно нажать в определённое время, называется _____ . (тайминг/таймингом)