

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.10.2023 10:46:14
Уникальный идентификатор документа:
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ
Ректор

М.В. Усынин
«29» мая 2023 г.

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Графический дизайн
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2020

Автор-составитель: Дедкова А.А.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| 1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы..... | 3 |
| 2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания | 4 |
| 3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы | 8 |
| 4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы..... | 10 |

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины Игровые технологии направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника | Код и наименование индикатора достижения компетенций |
|---|---|
| ПК-2 Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи | ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе; различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики; |
| | ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе; выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формо-творческой деятельности; использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий; |
| | ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи. |
| ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды | ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования; |
| | ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в |

| | |
|--|---|
| | современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач; |
| | ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды). |
| ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике | ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности; |
| | ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта; |
| | ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях. |

| № п/п | Код компетенции | Наименование компетенции | Этапы формирования компетенций |
|-------|-----------------|---|--|
| 1. | ПК-2 | Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи | <p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе; различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию, ос-</p> |

| | | | |
|----|------|--|---|
| | | | <p>нованную на концептуальном, творческом подходе;</p> <p>выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник;</p> <p>оформлять проектные материалы средствами языка дизайна;</p> <p>формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности;</p> <p>использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i></p> <p>ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности;</p> <p>навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p> |
| 2. | ПК-5 | Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды | <p><i>1 Этап - Знать:</i></p> <p>ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i></p> <p>ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i></p> <p>ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).</p> |
| 3. | ПК-6 | Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике | <p><i>1 Этап - Знать:</i></p> <p>ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информацион-</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | ные технологии в различных сферах дизайн-деятельности; |
| | | | <i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта; |
| | | | <i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях. |

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

| № п/п | Код компетенции | Наименование компетенции | Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования | Шкала оценивания |
|-------|-----------------|---|--|--|
| 1. | ПК-2 | Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи | <p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе; различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы;</p> | <p>«Зачтено»</p> <p>1) отличное изложение с незначительным количеством ошибок</p> <p>2) в целом правильное выполнение заданий, с определенным количеством незначительных ошибок</p> <p>3) удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции</p> <p>«Не зачтено»</p> <p>1) не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции</p> |

| | | | |
|----|------|--|--|
| | | | <p>производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе;</p> <p>выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник;</p> <p>оформлять проектные материалы средствами языка дизайна;</p> <p>формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формо-творческой деятельности;</p> <p>использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;</p> |
| | | | <p><i>3 Этап - Владеть:</i></p> <p>ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности;</p> <p>навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p> |
| 2. | ПК-5 | Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды | <p><i>1 Этап - Знать:</i></p> <p>ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i></p> <p>ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач;</p> |

| | | | | |
|---|------|---|--|--|
| | | | <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).</p> | |
| 3 | ПК-6 | Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике | <p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.</p> | |

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Практические задания

8 семестр

Тема 4. Знакомство с Construct 3

Цель: ознакомиться с принципом работы игрового движка Construct 3

Задание 1: Зарегистрироваться на сайте Construct 3, чтобы получить доступ к инструментам движка. Сайт <https://www.construct.net/en>

Задание 2: Придумать сюжет будущей игры.

За основу лучше взять простую механику по типу платформера .

Задание 3: Найти набор спрайтов, подходящий под стиль и задачи сюжета (окружение, персонажи, враги и так далее).

Тема 8. Разработка собственных игр.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задание. Сделать самостоятельно игру на движке Construct 3.

1. Разработать сюжет собственной игры: платформер, бродилка, выживалка.
2. Собрать референсы для разработки спрайтов

Тема 3. Разработка собственной игры на Unreal Engine.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

1. Разработать сюжет собственной игры
2. Собрать референсы для разработки спрайтов

Тема 5. Разработка собственной игры на Unity.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

1. Разработать сюжет собственной игры
2. Собрать референсы для разработки спрайтов

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания

Тема 5. Инструментарий Construct 3. Уровни.

Задание: Создать уровень игры из готовых спрайтов.

Цель: научиться создавать простые уровни в Construct 3.

Задачи: Взять набор готовых спрайтов и с помощью инструментов движка создать из них простой уровень платформера

Тема 6. Инструментарий Construct 3. Персонажи.

Задание: Создать персонажа в движке. Сделать элементы управления.

Цель: научиться создавать простые уровни в Construct 3.

Задачи: Поставить на платформу персонажа и сделать управление

Тема 7. Инструментарий Construct 3. Анимация.

Задание: Создать анимацию движения персонажа

Цель: научиться создавать простые уровни в Construct 3.

Задачи: взять несколько спрайтов с позами персонажа в движении и сделать анимацию на движке.

Тема 8. Разработка собственных игр.

Задание: нарисовать элементы для создания уровня и персонажа

Цель: научиться создавать простые игры в Construct 3.

Задачи: по собранным референсам нарисовать игровые спрайты: элементы платформ, фон, предметы взаимодействия, персонажей.

Подготовить спрайты к переносу на движок.

Тема 3. Разработка собственной игры на Unreal Engine.

Задание: Нарисовать спрайты, персонажа.

Цель: научиться создавать простые игры на Unreal Engine.

Задачи: по собранным референсам нарисовать игровые спрайты: элементы платформ, фон, предметы взаимодействия, персонажей.

Подготовить спрайты к переносу на движок.

Тема 5. Разработка собственной игры на Unity.

Задание: Нарисовать спрайты, персонажа.

Цель: научиться создавать простые игры на Unity.

Задачи: по собранным референсам нарисовать игровые спрайты: элементы платформ, фон, предметы взаимодействия, персонажей.

Подготовить спрайты к переносу на движок.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Тема 8. Разработка собственных игр.

Задание: Собрать игру на движке Construct 3.

Используя знания, полученные на лекциях, соберите свою собственную простую игру. Презентуйте проект.

8 семестр

Тема 3. Разработка собственной игры на Unreal Engine.

Задание: Собрать игру на движке Unreal Engine.

Используя знания, полученные на лекциях, соберите свою собственную простую игру. Презентуйте проект.

Тема 5. Разработка собственной игры на Unity.

Задание: Собрать игру на движке Unity

Используя знания, полученные на лекциях, соберите свою собственную простую игру. Презентуйте проект.

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЗАЧЕТА

Собрать простую игру на любом изученном движке.

Состав:

1. Готовые пропсы (можно воспользоваться коллекциями из интернета)
2. Персонаж с анимацией бега и прыжков
3. 1 уровень игры
4. 1 враг
5. Предметы для сбора (монеты или подобное)

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ
ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ
КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Критерии оценивания практических заданий

| Оценка | Правильность (ошибочность) выполнения задания |
|-----------------------|---|
| «отлично» | Задача решена полностью, сделаны рефборды |
| «хорошо» | Задача решена частично, собраны рефборды |
| «удовлетворительно» | Задача не решена, но собраны рефборды |
| «неудовлетворительно» | задание не выполнено. |

2 ЭТАП – УМЕТЬ*Критерии оценивания индивидуальных практических заданий*

| Оценка | Правильность (ошибочность) выполнения задания |
|-----------------------|---|
| «отлично» | все задания выполнены в полном объеме и правильно; |
| «хорошо» | все задания выполнены в полном объеме, но имеются неточности; |
| «удовлетворительно» | задания выполнены не в полном объеме (больше 60%) |
| «неудовлетворительно» | задания не выполнены |

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ**Зачет по дисциплине «Игровые технологии»***Критерии оценивания знаний на зачете*

«Зачтено»

- 1) отличное изложение с незначительным количеством ошибок
- 2) в целом правильное выполнение заданий, с определенным количеством незначительных ошибок
- 3) удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции

«Не зачтено»

- 1) не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции