

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.06.2026 14:44:44
Уникальный программный идентификатор:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

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

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): 3 D-моделирование и проектирование игр
и приложений
Квалификация выпускника: Бакалавр

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.....	5
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	6
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	8

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
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
ПК-3 Способен осуществлять художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Анализирует информацию, находить и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4 Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	ПК-4.1 Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике у
	ПК-4.2 Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.3 Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих	<i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения

		правовых норм, имеющих ресурсов и ограничений	<p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> УК-2.3. Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>
2.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1 Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.</p>
3.	ПК-4	Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Организовывать деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками разработки художественно-технического решения визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>

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.	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> УК-2.3. Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>	<p>Зачет «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</p> <p>«Незачтено» 1) задание выполнено неправильно, с грубыми ошибками; 2) не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции</p>
2.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1 Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.</p>	

3	ПК-4	Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	
			<p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Организовывать деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	
			<p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками разработки художественно-технического решения визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике</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

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 11. 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 13. 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.

8 семестр

Тема 11. 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 13. 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.

Тема 11. 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 13. 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

«Незачтено»

- 1) задание выполнено неправильно, с грубыми ошибками;
- 2) не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции