

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 18.12.2025 18:49:07
Уникальный программный ключ:
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 И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
ОПЦ.19 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): 3D-моделирование для компьютерных игр

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования, обучающегося: Основное общее образование

Год набора: 2025

Автор – составитель: Одношвина Ю.В.

Челябинск 2025

Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств	3
1.1. Область применения	3
1.2. Планируемые результаты освоения компетенций	4
1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОПЦ.19 Игровые технологии	8
2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний	9
2.2. Задания для промежуточного контроля	15
3. Критерии оценивания на экзамене	15

1. Паспорт фонда оценочных средств

1.1. Область применения

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся предназначен для проверки результатов освоения учебной дисциплины ОПЦ.19 Игровые технологии основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования - программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.01. Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина ОПЦ.19 Игровые технологии изучается в течении двух семестров.

Форма аттестации по семестрам

Семестр	Форма аттестации
Седьмой	Зачет (итоговый просмотр работ, защита проектов)
Восьмой	Зачет (итоговый просмотр работ, защита проектов)

Фонд оценочных средств позволяет оценить достижение обучающимися **общих и профессиональных компетенций**:

Общие компетенции (ОК):

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

ПК 2.3 Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)

ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия

В результате изучения учебной дисциплины ОПЦ.19 Игровые технологии обучающиеся должны:

уметь:

- документировать прототипы игр, описывать игровые механики и проблемные моменты игры;
- применять знание и понимание основных принципов создания игр, типов игр, методик разработки игр, принципов разработки игр в цифровой среде;
- ориентироваться в области современных направлений развития гейм-дизайна и разработки видеоигр;
- использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;
- решать проектно-художественные задачи, опираясь на знания, приобретенные в процессе изучения дисциплины «Игровые технологии»;
- выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся игровых технологий;

- ориентироваться в терминах и определениях.

знать:

- ключевые приёмы прототипирования нарративных игр, арт-игр, физических игр и мета-игр;
- основные принципы создания игр, типы игр, методики разработки игр, принципы разработки игр в цифровой среде;
- термины и определения

1.2. Планируемые результаты освоения компетенций

В результате освоения программы учебной дисциплины ОПЦ.19 Игровые технологии учитываются планируемые результаты освоения общих (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций:

Код компетенций	Содержание компетенции	Планируемые результаты освоения компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; - анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; - определять этапы решения задачи; - выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; - составлять план действия; - определять необходимые ресурсы; - владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; - реализовывать составленный план; - оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью). <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; - основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте - алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; - методы работы в профессиональной и смежных сферах; - структуру плана для решения задач - порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.
ОК 2.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - определять задачи для поиска информации - определять необходимые источники информации - планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию - выделять наиболее значимое в перечне информации - оценивать практическую значимость результатов поиска - оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач - использовать современное программное обеспечение

		<ul style="list-style-type: none"> - использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности - приемы структурирования информации - формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации - порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств
ОК 3.	<p>Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p>	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности -применять современную научную профессиональную терминологию -определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи -презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план - рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования -определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности презентовать бизнес-идею - определять источники финансирования <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - содержание актуальной нормативно-правовой документации - современная научная и профессиональная терминология - возможные траектории профессионального развития и самообразования - основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности - правила разработки бизнес-планов - порядок выстраивания презентации - кредитные банковские продукты
ОК 5.	<p>Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p> <p>Осуществлять устную и письменную коммуникацию</p>	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе <p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -особенности социального и культурного контекста; -правила оформления документов и построения устных сообщений <p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной

	на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе <i>знать:</i> -особенности социального и культурного контекста; - правила оформления документов и построения устных сообщений
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	<i>уметь:</i> -понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы -участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы -строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности -кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые) -писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы <i>знать:</i> - правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы - основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика) - лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности - особенности произношения - правила чтения текстов профессиональной направленности
ПК 1.2.	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	<i>уметь:</i> -проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; -создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; -использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; -создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; -изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; -проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; -владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом; <i>знать:</i> -законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; -законы формообразования; -систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);

		-преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); -принципы и методы эргономики
ПК 1.3.	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	<i>уметь:</i> -использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; -осуществлять процесс дизайн-проектирования; -разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; -осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей <i>знать:</i> -систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования
ПК 2.3	Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления, выполнять технические чертежи	<i>уметь:</i> реализовывать творческие идеи в макете; выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии <i>знать:</i> ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов
ПК 2.5.	Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия	<i>уметь:</i> - выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием); - работать на производственном оборудовании <i>знать:</i> - технологии сборки эталонного образца изделия

Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Проявляющий способности к планированию и ведению предпринимательской деятельности на основе понимания и соблюдения правовых норм российского законодательства	ЛР 15
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18

Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОПЦ.19 Игровые технологии

Содержание учебной дисциплины	Результаты обучения (ОК, ПК, ЛР)	Вид контроля	Наименование оценочного средства/форма контроля
7 семестр			
Тема 2. Типы игрового дизайна	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3. 2.3, 2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа задания.
Тема 5. Определение и разработка жанра игры.	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3. 2.3, 2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных заданий.
Тема 6. Разработка сценария игры.	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3. 2.3, 2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных творческих заданий.
Тема 7. Прототипирование на бумаге.	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3. 2.3, 2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных творческих заданий.
Тема 8. Руководство игроком	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3. 2.3, 2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных творческих заданий.
Темы 1-8	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3. 2.3, 2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточный	Зачет (Просмотр учебных работ, защита проектов)
8 семестр			
Тема 9. Художественно-графическое оформление игровой среды	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3. 2.3, 2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных творческих заданий.
Тема 10. Основные программы для разработки цифровых игр. Введение в среду разработки Unity	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3. 2.3, 2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных творческих заданий.

Тема 11. Игра от третьего лица	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3. 2.3, 2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных творческих заданий.
Темы 9-11	ОК 1-3, 5, 9 ПК 1.2, 1.3. 2.3, 2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточный	Зачет (Просмотр учебных работ, защита проектов)

Система контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

В соответствии с учебным планом по учебной дисциплине ОПЦ.19 Игровые технологии предусмотрен текущий контроль во время проведения занятий и промежуточная аттестация в форме зачета с выставлением итоговой оценки за семестр.

2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

2.1. Задания для текущего контроля

Тема 2. Типы игрового дизайна

Практическое занятие № 1.

составить сводную таблицу классифицирующую основные жанры компьютерных игр, целевую аудиторию, сеттинг игры, типологию стратегий игры и т.д.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Типы игрового дизайна».

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать основные жанры компьютерных игр, целевую аудиторию, сеттинг игры, типологию стратегий игры и т.д. и дать оценку итогам анализа на примерах. Составить сводную таблицу

План:

1. Ознакомиться с основными жанрами компьютерных игр, целевой аудиторией, сеттинг игры, типологией стратегий игры и т.д.
2. Собрать в свободном доступе примеры.
3. Результаты анализа занести в сводную таблицу
4. Оформить презентацию, подготовить выступление.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 5. Определение и разработка жанра игры

Практическое занятие № 2.

составить техническое задание на разработку компьютерной игры

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: Определение и разработка жанра игры

Объяснение задания и плана его выполнения

Составить техническое задание на разработку компьютерной игры, определить стратегию игры, жанр игры, основные элементы игры, сеттинг игры. Выполнить эскизный проект основных элементов игры. Формат А2, компьютерная графика

План:

1. Ознакомиться с рынком в индустрии компьютерных игр.
2. Собрать в свободном доступе примеры стратегий игр, жанров, сеттинга игры, примеры успешных и неуспешных стратегий игр.
3. Дать оценку удачным и неудачным примерам.
5. Оформить презентацию..

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 6. Разработка сценария игры

Практическое занятие № 3.

Работа над сценарием игры. Формирование концепции игры. Описание персонажей игры. Разработка сюжета включает в себя: реализацию диалогов, видеовставки, зашифрованные сцены, случайные события в игре и даже изменение повествования в зависимости от действий игрока, если это предусмотрено игрой. Создание звуковых эффектов локации (или уровня), разработка отдельных уровней, по ходу сюжета игры.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Разработка сценария игры».

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать сценарии игр, концепции игр, дать оценку по итогам анализа на примерах. Написать сценарий компьютерной игры.

План:

1. Ознакомиться с методами и технологиями написания сценария, разработкой концепций в индустрии компьютерных игр.
2. Собрать в свободном доступе примеры.
3. Выбрать понравившуюся концепцию компьютерной игры.
4. На основе понравившейся концепции компьютерной игры разработать авторский сценарий игры.
5. Результаты работы оформить в презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в

ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 7. Прототипирование на бумаге

Практическое занятие № 4.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

Преимущества прототипирования на бумаге. Прототипирование интерфейсов на бумаге. Пример бумажного прототипа. Лучшие примеры использования прототипирования на бумаге. Неудачные примеры использования прототипирования на бумаге. Методы тестирования игр: неформальное индивидуальное тестирование, официальное групповое тестирование, официальное индивидуальное тестирование, онлайн - тестирование, фокус - тестирование, тестирование качества, автоматизированное тестирование.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Прототипирование на бумаге».

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать виды прототипирования на бумаге.

На основе анализа разработать создать прототипирование игры на бумаге по заданной тематике

План:

1. Ознакомиться с видами и преимуществами прототипирования на бумаге.
2. Проанализировать особенности и специфику прототипирования.
3. Проанализировать методы тестирования игр.
4. Собрать в свободном доступе примеры.
5. На основе анализа создать прототипирование игры на бумаге по заданной тематике.

7. Результаты работы оформить в презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 8. Руководство игроком

Практическое занятие № 5.

Методы прямого руководства: инструкции, призыв к действию, карта или система навигации, всплывающие подсказки. Методы косвенного руководства: ограничения, цели, физический интерфейс, визуальный дизайн, звуковое оформление, персонаж, неигровые персонажи, моделирование поведения, использование эмоциональных привязанностей. Обучение игрока новым навыкам и понятиям.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Руководство игроком».

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать теоретический материал: прямое и косвенное руководство игроком. Дать оценку по итогам анализа на примерах.

На основе прототипирования игры на бумаге выполнить руководство игроком для данной игры.

План:

1. Ознакомиться с видами руководства игроком в современных компьютерных играх.
2. Проанализировать особенности и специфику руководства игроками.
3. Собрать в свободном доступе примеры.
4. На основе прототипирования игры на бумаге выполнить руководство игроком для данной игры.
5. Результаты работы оформить в презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 9. Художественно-графическое оформление игровой среды

Практическое занятие № 6.

Основные сведения о графических ресурсах. Создание персонажей. Создание геометрической модели сцены. Наложение текстур. Создание неба с помощью текстур. Собственные трехмерные модели. Системы частиц. Редактирование параметров эффекта

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Художественно-графическое оформление игровой среды».

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать виды графики в современных компьютерных играх, дать оценку по итогам анализа на примерах. На основе анализа разработать художественно-графическое оформление игры в выбранной стилистике.

План:

1. Ознакомиться с видами графики в современных компьютерных играх.
2. Проанализировать особенности и специфику композиционных приемов при создании компьютерных игр.
3. Собрать в свободном доступе примеры.
4. На основе анализа разработать художественно-графическое оформление игры в выбранной стилистике

5. Результаты работы оформить в презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти

на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 10. Основные программы для разработки цифровых игр. Введение в среду разработки Unity

Практическое занятие № 7.

Правила работы с Unity. Создание 3 D -ролика в Unity. Знакомство с трехмерным координатным пространством. Размещение в сцене игрока. Создание сценария перемещения объектов. Добавление в игру врагов и снарядов. Стрельба путем бросания лучей. Создание активных целей. Базовый искусственный интеллект для перемещения по сцене. Увеличение количества врагов. Стрельба путем создания экземпляров.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2.Выполнение задания на тему: «Основные программы для разработки цифровых игр. Введение в среду разработки Unity».

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать виды программы для разработки цифровых игр.

Проанализировать особенности работы в разных видах программы для разработки цифровых игр. Разработать фрагмент игры на основе эскизного проекта

План:

1. Ознакомиться с видами програмного обеспечения для разработки цифровых игр.
2. Проанализировать особенности и специфику програмного обеспечения для разработки цифровых игр.
3. На основе анализа разработать фрагмент игры на основе эскизного проекта для заданной тематике игры.
4. Результаты работы оформить в презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 11. Игра от третьего лица

Практическое занятие № 8.

Игра от третьего лица: перемещение и анимация игрока. Корректировка положения камеры. Элементы управления движением, связанные с камерой. Выполнение прыжков. Анимация персонажа. Создание анимационных клипов для импортированной модели. Создание

контроллера для анимационных клипов. Код, управляющий контроллероманиматором. Добавление в игру интерактивных устройств и элементов. Создание дверей и других устройств. Взаимодействие с объектами путем столкновений. Управление инвентаризационными данными и состоянием игры. Интерфейс для использования и подготовки элементов.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2.Выполнение задания на тему: «Игра от третьего лица».

Объяснение задания и плана его выполнения

Проанализировать виды игры от третьего лица Разработать игру от третьего лица на основе выбранной стилистики

План:

1. Ознакомиться с принципами игры от третьего лица.
2. Проанализировать особенности и специфику программного обеспечения для разработки цифровых игр от третьего лица.
3. На основе анализа разработать игру от третьего лица на основе выбранной стилистики

стилистики

4. Результаты работы оформить в презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

4. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

2.2. Задания для промежуточного контроля.

Экзамен проводится в виде итогового просмотра индивидуальных заданий и защиты проектов

3. Критерии оценивания на экзамене

Критерии оценивания исследований и анализа индивидуальных заданий.

Оценка «**отлично**» – безошибочное выполнение задания в полном объеме, даны правильные ответы на контрольные вопросы, сделаны логически точные выводы.

Оценка «**хорошо**» – задание выполнено в полном объеме с незначительными замечаниями, даны правильные ответы на контрольные вопросы, не все выводы логически точны и правильны.

Оценка «**удовлетворительно**» – задание выполнено в полном объеме, есть грубая ошибка в практическом задании и ошибки в ответах на контрольные вопросы, не все выводы правильные.

Оценка «**неудовлетворительно**» – грубые ошибки при выполнении задания, ответов нет, выводов нет.

Критерии оценивания промежуточной аттестации

Оценка «**отлично**»

1. Предоставление студентом всех программных заданий.

2. Решение всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом полного объема практических работ.

Оценка «хорошо»

1. Предоставление студентом всех программных заданий.
2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом не полного объема практических работ.

Оценка «удовлетворительно»

1. Предоставление студентом не всех программных заданий.
2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом неполного объема практических работ.

Оценка «неудовлетворительно»

1. Отсутствие значительной части программных заданий.
2. Формальное решение учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом неполного объема практических работ.