

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 2017/08/26 15:43:59
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра математики и информатики

**КОМПЛЕКТ
ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ
КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ЭЛЕКТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

Б1.В.ДЭ.06.02 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

Веб-дизайн и проектирование цифровых продуктов

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Игровые технологии» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-3 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает 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 создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1. Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса
	ПК-4.2. Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
	ПК-4.3. Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

Компетенция: ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ПК-3.1.

Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.

7 семестр

1. Какой фактор является наиболее важным при анализе требований заказчика для принятия дизайнерских решений в игровом проекте?

а) Личные предпочтения дизайнера

б) Пожелания заказчика и предпочтения целевой аудитории

в) Модные тренды

г) Сложность реализации

2. Какой метод анализа помогает определить предпочтения целевой аудитории при разработке игрового интерфейса?

а) Только интуиция дизайнера

б) Копирование успешных проектов

в) Исследование целевой аудитории и пользовательское тестирование

г) Случайный выбор решений

3. Какие источники информации необходимо анализировать при обосновании дизайнерских решений для игрового интерфейса? (*несколько вариантов ответа*)

- а) Пожелания заказчика**
- б) Личные вкусы разработчика
- в) Мнение случайных людей
- г) Предпочтения целевой аудитории**

4. Какой документ обычно используется для фиксации и анализа требований заказчика к игровому проекту?

- а) Техническое задание или бриф**
- б) Личные заметки
- в) Устные договоренности
- г) Эскизы

5. Какие аспекты необходимо учитывать при обосновании дизайнерских решений для мобильного игрового интерфейса?

- а) Ограничения мобильных устройств (размер экрана, производительность)**
- б) Только визуальная привлекательность
- в) Особенности взаимодействия пользователя с мобильным устройством**
- г) Сложность кода

8 семестр

6. Какой подход к принятию дизайнерских решений является наиболее обоснованным?

- а) Решения на основе анализа данных и требований**
- б) Решения на основе интуиции
- в) Решения на основе копирования
- г) Решения без обоснования

7. Как называется процесс изучения и понимания потребностей целевой аудитории перед принятием дизайнерских решений?

Ответ: исследование аудитории или User Research

8. Какой документ содержит описание требований и пожеланий заказчика к проекту?

Ответ: бриф или техническое задание

9. Заполните пропуск в тексте:

При принятии дизайнерских решений необходимо провести _____ требований заказчика и предпочтений целевой аудитории для обоснования выбора.

Ответ: анализ

10. Как называется процесс проверки соответствия дизайнерских решений требованиям заказчика и предпочтениям целевой аудитории?

Ответ: валидация или проверка соответствия

ПК-3.2.

Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

7 семестр

11. Какая технология используется Phaser.js для рендеринга графики в браузере?

а) SVG

б) Canvas и WebGL

в) Flash

г) Java Applet

12. Какой метод в Phaser.js используется для инициализации новой игры?

а) `new Phaser()`

б) `Phaser.create()`

в) `new Phaser.Game()`

г) `Phaser.init()`

13. Какие основные типы игровых объектов используются в Phaser.js для создания игровых сцен? *(несколько вариантов ответа)*

а) Спрайты (Sprites)

б) HTML элементы

в) Группы (Groups)

г) CSS стили

14. Какой компонент Phaser.js отвечает за управление физикой игровых объектов?

а) Physics Manager

б) Arcade Physics

в) Matter Physics

г) Верны ответы б) и в)

15. Какие методы используются в Phaser.js для обработки коллизий между игровыми объектами? *(несколько вариантов ответа)*

а) `collide()`

б) `overlap()`

в) `intersect()`

г) `merge()`

16. Какой метод в Phaser.js используется для загрузки изображений и других ресурсов перед началом игры?

а) `load.image()`

б) `preload.image()`

в) `assets.load()`

г) `resources.add()`

17. Как называется основной класс в Phaser.js, который представляет игровую сцену?

Ответ: Scene

18. Какой метод используется в Phaser.js для создания анимации спрайтов на основе последовательности кадров?

Ответ: createAnimations или anims.create

19. Заполните пропуск в тексте:

В Phaser.js для управления игровым циклом используется метод _____, который вызывается каждый кадр игры.

Ответ: update

20. Установите соответствие между методами Phaser.js и их назначением:

<i>Форматы файлов</i>	<i>Характеристика</i>
а) this.add.sprite()	1. Создание физического тела для объекта
б) this.physics.add.existing() `	2. Добавление спрайта на сцену
в) this.input.on() `	3. Обработка событий ввода пользователя
г) this.cameras.main.setBounds() `	4. Настройка границ камеры

Ответ: а-2, б-1, в-3, г-4

8 семестр

21. Какой компонент Unity WebGL используется для создания пользовательского интерфейса?

а) Sprite Renderer

б) Canvas

в) Mesh Renderer

г) Particle System

22. Какой язык программирования используется для написания скриптов в Unity WebGL?

а) JavaScript

б) Python

в) C#

г) Java

23. Какие основные элементы UI можно создать в Unity WebGL для игрового интерфейса? (несколько вариантов ответа)

а) Button (кнопка)

б) Игровые персонажи

в) Text (текст)

г) Физические объекты

24. Какой компонент Unity WebGL позволяет создавать адаптивные интерфейсы, которые автоматически подстраиваются под размер экрана?

а) RectTransform

б) Transform

в) Rigidbody

г) Collider

25. Какие инструменты Unity WebGL используются для работы с игровыми объектами и сценами?

а) Hierarchy (иерархия объектов)**б) Inspector (инспектор свойств)**

в) Только код

г) Браузер

26. Какой режим рендеринга Canvas в Unity WebGL используется для создания UI, который отображается поверх всех игровых объектов?

а) Screen Space - Overlay

б) World Space

в) Screen Space - Camera

г) Все перечисленные

27. Как называется основной объект в Unity WebGL, который содержит все UI элементы интерфейса?

Ответ: Canvas

28. Какой компонент Unity WebGL используется для позиционирования UI элементов относительно краев экрана?

Ответ: RectTransform или Anchors

29. Заполните пропуск в тексте:

В Unity WebGL для создания интерактивных элементов интерфейса используется система _____, которая обрабатывает события взаимодействия пользователя.

Ответ: Event System или Events

30. Установите соответствие между компонентами Unity WebGL и их назначением в создании игрового интерфейса:

<i>Компоненты Unity WebGL</i>	<i>Назначение</i>
а) Canvas	1. Основной контейнер для всех UI элементов
б) Button	2. Интерактивный элемент для обработки кликов
в) Text (TextMeshPro)	3. Отображение текстовой информации
г) Image	4. Отображение графических элементов интерфейса

Ответ: а-1, б-2, в-3, г-4**ПК-3.3.**

Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета.

7 семестр

31. Какой способ коммуникации с заказчиком является наиболее подходящим для обсуждения требований к проекту?

- а) Только устные договоренности
- б) Письменная документация и регулярная обратная связь**
- в) Сообщения в мессенджерах без подтверждения
- г) Игнорирование запросов

32. Какие аспекты важны при выстраивании взаимоотношений с заказчиком?
(несколько вариантов ответа)

- а) Соблюдение сроков и обязательств**
- б) Игнорирование требований
- в) Прозрачность в коммуникации**
- г) Избегание обратной связи

33. Какой документ обычно используется для формализации договоренностей с заказчиком?

- а) Устные договоренности
- б) Договор**
- в) Личные заметки
- г) Эскизы проекта

34. . Какие действия способствуют эффективному взаимодействию с заказчиком?

- а) Избегание общения
- б) Регулярное информирование о прогрессе проекта**
- в) Учет пожеланий и обратной связи заказчика**
- г) Игнорирование требований

35. Какой термин описывает процесс регулярного информирования заказчика о ходе выполнения проекта?

Ответ: обратная связь

8 семестр

36. Какой подход к решению разногласий с заказчиком является наиболее профессиональным?

- а) Конфронтация
- б) Конструктивный диалог и поиск компромиссов**
- в) Игнорирование заказчика
- г) Отказ от проекта

37. Как называется процесс обсуждения требований к проекту с заказчиком перед началом работы?

- а) Презентация
- б) Брифинг**
- в) Встреча

г) Консультация

38. Как называется предложение альтернативного решения, которое учитывает пожелания заказчика и технические возможности?

а) Компромисс

б) Отказ

в) Ультиматум

г) Требование

39. Как называется процесс обсуждения результатов тестирования прототипа с заказчиком?

а) Презентация

б) Демонстрация

в) Отчет

г) Консультация

40. Какой документ помогает заказчику понять, какие технологии использованы в проекте?

а) Техническое задание

б) Техническая документация

в) Договор

г) Смета

Компетенция: ПК-4. Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса

ПК-4.1

Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса

7 семестр

1. Что означает аббревиатура HUD в контексте игровых интерфейсов?

а) Human User Design

б) Heads-Up Display

в) High User Definition

г) Human User Development

2. Какой принцип проектирования игрового интерфейса обеспечивает быстрый доступ к важной информации для игрока?

а) Минимализм

б) Симметрия

в) Информационная иерархия

г) Цветовая контрастность

3. Какие элементы обычно входят в состав игрового интерфейса (HUD)? (несколько вариантов ответа)

а) Индикатор здоровья

б) Фоновое изображение уровня

в) Мини-карта

г) Игровые персонажи

4. Какой этап проектирования игрового интерфейса предшествует созданию эскизов?

а) Программирование

б) Концептуализация и анализ требований

в) Тестирование

г) Публикация

5. Какой инструмент чаще всего используется для создания эскизов игрового интерфейса на начальном этапе?

а) Unity WebGL

б) Phaser.js

в) Графические редакторы или бумага

г) HTML/CSS

6. Какой термин описывает процесс создания предварительных набросков интерфейса перед детальной проработкой?

Ответ: скетчинг или Wireframing

7. Установите соответствие между элементами игрового интерфейса и их назначением:

<i>Элементы игрового интерфейса</i>	<i>Назначение</i>
а) Индикатор здоровья	1. Навигация и ориентация в игровом мире
б) Мини-карта	2. Отображение текущего состояния персонажа
в) Инвентарь	3. Управление предметами и ресурсами
г) Меню паузы	4. Доступ к настройкам и выходу из игры

Ответ: а-2, б-1, в-3, г-4

8 семестр

8. Какой этап создания концепции интерфейса для мобильной игры является первым?

а) Программирование

б) Анализ требований и целевой аудитории

в) Публикация

г) Тестирование

9. Какие элементы необходимо учитывать при создании эскиза интерфейса для мобильной игры? (несколько вариантов ответа)

а) Размер экрана и разрешение

б) Только цветовая схема

в) Особенности взаимодействия (касания, жесты)

г) Личные предпочтения дизайнера

10. Какой инструмент Unity WebGL используется для визуального проектирования интерфейса перед программированием?

- а) Только код
- б) Scene View и UI элементы**
- в) Asset Store
- г) Build Settings

11. Какие принципы дизайна важны при создании концепции интерфейса для мобильных игр? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Перегруженность деталями
- б) Минимализм и простота**
- в) Случайное расположение элементов
- г) Визуальная иерархия

12. Какой компонент Unity WebGL позволяет создавать адаптивные интерфейсы, которые автоматически подстраиваются под различные размеры экранов?

- а) Transform
- б) Rigidbody
- в) RectTransform с якорями (Anchors)**
- г) Collider

13. Как называется система позиционирования UI элементов в Unity WebGL, которая позволяет закреплять их относительно краев экрана?

Ответ: Anchors или Якоря

14. Какой термин описывает предварительный набросок интерфейса перед детальной проработкой?

Ответ: Эскиз или Wireframe

15. Заполните пропуск в тексте:

При создании концепции интерфейса для мобильной игры важно учитывать _____ устройства, чтобы элементы были удобны для взаимодействия.

Ответ: размер экрана или ограничения

ПК-4.2.

Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами

7 семестр

16. Какой компонент Phaser.js позволяет создавать интерактивные кнопки для игрового интерфейса?

- а) Interactive Object
- б) Button**
- в) UI Container
- г) Clickable Sprite

17. Какие методы используются в Phaser.js для обработки взаимодействия пользователя с элементами интерфейса? (несколько вариантов ответа)

- а) ``setInteractive()``
- б) ``on('pointerdown')``
- в) ``addEventListener()``
- г) ``bind()``

18. Какой подход используется при разработке прототипа интерфейса для анализа взаимодействия пользователя?

- а) Только визуальное проектирование
- б) **User Experience (UX) анализ и тестирование**
- в) Программирование без планирования
- г) Копирование интерфейсов других игр

19. Какой метод в Phaser.js используется для создания контейнера, объединяющего несколько элементов интерфейса?

- а) ``this.add.container()``
- б) ``this.create.group()``
- в) ``this.ui.panel()``
- г) ``this.interface.container()``

20. Как называется процесс создания рабочей модели интерфейса для проверки функциональности и взаимодействия?

Ответ: прототипирование

21. Заполните пропуск в тексте:

При разработке прототипа интерфейса в Phaser.js важно обеспечить _____, чтобы элементы корректно отображались на разных устройствах.

Ответ: адаптивность

22. Установите соответствие между этапами разработки прототипа интерфейса и действиями в Phaser.js:

<i>Этапы разработки прототипа интерфейса</i>	<i>Действия в Phaser.js</i>
а) Создание визуальных элементов	1. Использование <code>`this.add.text()`</code> , <code>`this.add.image()`</code>
б) Добавление интерактивности	2. Применение <code>`setInteractive()`</code> и обработчиков событий
в) Позиционирование элементов	3. Использование <code>`setPosition()`</code> или координат
г) Группировка элементов	4. Создание контейнеров с помощью <code>`this.add.container()`</code>

8 семестр

23. Какой компонент Unity WebGL является основой для создания прототипа пользовательского интерфейса?

- а) `GameObject`
- б) **`Canvas`**

- в) Sprite
- г) Material

24. Какой метод в Unity WebGL используется для обработки событий взаимодействия пользователя с UI элементами?

- а) OnMouseDown()
- б) Event System и обработчики событий**
- в) Update()
- г) Start()

25. Какие компоненты Unity WebGL используются для создания интерактивных элементов интерфейса?

- а) Button**
- б) Игровые персонажи
- в) Toggle**
- г) Физические объекты

26. Какой подход к разработке прототипа интерфейса является наиболее эффективным?

- а) Разработка на основе анализа информации о взаимодействии пользователя**
- б) Создание без анализа пользовательского взаимодействия
- в) Копирование интерфейсов других игр
- г) Случайный выбор элементов

27. Какие аспекты взаимодействия пользователя необходимо анализировать при разработке прототипа интерфейса?

- а) Паттерны взаимодействия (касания, жесты)**
- б) Только визуальный стиль
- в) Сложность кода
- г) Обратная связь при взаимодействии**

28. Какой компонент Unity WebGL позволяет создавать адаптивные интерфейсы, которые корректно отображаются на разных размерах экранов?

- а) Transform
- б) RectTransform с настройкой якорей**
- в) Rigidbody
- г) Collider

29. Как называется система в Unity WebGL, которая обрабатывает события взаимодействия пользователя с UI элементами?

Ответ: Event System

30. Какой компонент Unity WebGL используется для создания переключателей (чекбоксов) в интерфейсе?

Ответ: Toggle

ПК-4.3.**Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов****7 семестр**

31. Какой метод тестирования интерфейса предполагает наблюдение за реальными пользователями при взаимодействии с прототипом?

а) Автоматическое тестирование

б) Юзабилити-тестирование

в) Статический анализ кода

г) Бета-тестирование

32. Какие аспекты интерфейса необходимо тестировать в прототипе?

а) Функциональность элементов

б) Личные предпочтения дизайнера

в) Удобство использования (usability)

г) Сложность кода

33. Какой инструмент в Phaser.js можно использовать для отладки и тестирования интерфейса во время разработки?

а) Debug Panel

б) Scene Manager

в) Консоль браузера и инструменты разработчика

г) Asset Manager

34. Какой тип тестирования позволяет проверить работу интерфейса на различных устройствах и браузерах?

а) Юзабилити-тестирование

б) Кросс-браузерное и кросс-платформенное тестирование

в) Модульное тестирование

г) Интеграционное тестирование

35. Как называется процесс многократного тестирования и улучшения прототипа на основе полученных результатов?

Ответ: итеративное тестирование или итерация

36. Какой термин описывает способность интерфейса быть понятным и удобным для пользователя?

Ответ: юзабилити или Usability

37. Установите соответствие между этапами процесса тестирования прототипа интерфейса и их содержанием:

<i>Этапы тестирования интерфейса</i>	<i>Содержание</i>
а) Планирование тестирования	1. Определение целей, критериев и методов тестирования
б) Проведение тестирования	2. Обработка полученных данных и выявление

	проблем
в) Анализ результатов	3. Сбор данных о взаимодействии пользователей с прототипом
г) Внесение улучшений	4. Модификация прототипа на основе результатов тестирования

Ответ: а-1, б-3, в-2, г-4

8 семестр

38. Какой инструмент Unity WebGL используется для профилирования и тестирования производительности интерфейса?

а) Scene View

б) Profiler

в) Asset Store

г) Build Settings

39. Какие аспекты необходимо тестировать при проверке прототипа интерфейса?
(несколько вариантов ответа)

а) Функциональность элементов

б) Только визуальный стиль

в) Производительность и оптимизация

г) Личные предпочтения

40. Какой этап процесса тестирования следует после сбора данных о работе интерфейса?

а) Публикация проекта

б) Анализ результатов и внесение улучшений

в) Завершение проекта

г) Игнорирование результатов

41. Какие методы организации тестирования прототипа интерфейса являются эффективными?

а) Итеративное тестирование с улучшениями

б) Привлечение целевой аудитории

в) Однократное тестирование в конце

г) Тестирование только разработчиком

42. Какой тип тестирования позволяет проверить работу интерфейса Unity WebGL на различных веб-браузерах и устройствах?

а) Модульное тестирование

б) Кросс-браузерное и кросс-платформенное тестирование

в) Только юзабилити-тестирование

г) Статический анализ

43. Как называется процесс многократного тестирования и улучшения прототипа на основе полученных результатов?

Ответ: итеративное тестирование или итерация

44. Какой инструмент Unity WebGL используется для анализа производительности и выявления узких мест в работе интерфейса?

Ответ: Profiler

45. Заполните пропуск в тексте:

При организации процесса тестирования прототипа интерфейса важно определить _____ тестирования для систематической проверки всех аспектов.

Ответ: критерии или методику