

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 28.04.2025 11:43:25  
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): Цифровая графика в индустрии  
компьютерных игр  
Квалификация выпускника: Бакалавр  
Год набора - 2025

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Челябинск 2025

**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
<b>УК-2.</b> 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
<b>ПК-3</b> 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
<b>ПК-4</b> 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	<i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения

		из действующих правовых норм, имеющих ресурсы 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>«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>«Незачтено»</p> <p>1) задание выполнено неправильно, с грубыми ошибками;</p> <p>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>	<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>«Незачтено»</p> <p>1) задание выполнено неправильно, с грубыми ошибками;</p> <p>2) не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции</p>

3	ПК-4	Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	<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
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Организовывать деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
			<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

**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**

**7 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

**8 семестр**

**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.

## **8 семестр**

#### **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

###### **«Незачтено»**

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