

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 14.03.2024 11:03:10  
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 и брендинг

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2022

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 ..... 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 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

№ 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 правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения</p>

			<p>намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> 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</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 создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.</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 опре-	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1. Знает необходимые для</p>	«Зачтено» 1) отличное изло-

		<p>делять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p>осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2. Умеет 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. Владеет 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>жение 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» 1) не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции</p>
2.	ПК-3	<p>Способен осуществлять художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<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	<p>Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса</p>	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами</p>	

			3 Этап - Владеть: ПК-4.3 Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.	
--	--	--	---	--

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	<b>Правильность (ошибочность) выполнения задания</b>
«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	<b>Правильность (ошибочность) выполнения задания</b>
«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