МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ОП.14 Управление игровыми проектами

ОП Общепрофессиональный цикл

программы подготовки специалистов среднего звена

специальность

09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения - очная

Владивосток 2026

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.14 Управление игровыми проектами разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, утвержденного приказом Минобрнауки России от 25 июня 2024, № 441, примерной образовательной программой.

Разработчик(и): Н.В. Кравцова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № _9_ от «20» _____20_26_ г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**4**
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**7**
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**11**
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**12**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель и место междисциплинарного курса в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина ОП.14 Управление игровыми проектами является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии/специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности.

Цель: формирование у обучающихся профессиональных знаний, умений и навыков в области планирования, организации, координации и контроля процессов разработки компьютерных игр, проектов дополненной и виртуальной реальности, а также развитие компетенций, необходимых для эффективного управления командой, ресурсами, сроками и качеством игрового проекта.

1.2. Планируемые результаты освоения междисциплинарного курса

По итогам освоения курса, обучающиеся должны продемонстрировать результаты обучения, соотнесённые с результатами освоения ООП СПО, приведенные в таблице.

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам
ОК 02	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 04	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

В результате освоения междисциплинарного курса обучающийся должен:

Код	Уметь	Знать	Владеть навыками
ОК 01	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; составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами	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	выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам: анализа и оценки задач управления игровыми проектами; выбора эффективных методов планирования и организации разработки игровых продуктов; принятия

	работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	задач профессиональной деятельности	решений в условиях ограниченных ресурсов и сроков.
ОК 02	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	номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации	использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности: применения цифровых инструментов и программных средств управления проектами; поиска, обработки и систематизации информации по разработке компьютерных игр и VR/AR-проектов; использования специализированных сервисов для командной работы и контроля выполнения задач.
ОК 03	определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать	содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования	планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать

	траектории профессионального развития и самообразования		знания по финансовой грамотности: планирования профессионального развития в сфере игровой индустрии; оценки экономической эффективности игровых проектов; применения основ финансового планирования и распределения проектных ресурсов.
ОК 04	грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе	особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений.	эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде: организации командного взаимодействия при разработке игровых проектов; распределения ролей и задач в проектной команде; ведения деловой коммуникации и разрешения рабочих конфликтов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**86**
в том числе:	
– теоретическое обучение	28
– практические занятия	28
– лабораторные занятия	
– курсовая работа (проект)	
– самостоятельная работа	24
– консультации	2
– промежуточная аттестация – экзамен	7

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	*2*	*3*	*4*
Раздел 1. Основы управления игровыми проектами		**34**	
Тема 1.1. Введение в управление игровыми проектами	**Содержание учебного материала**	**4**	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
	Понятие игрового проекта. Особенности индустрии компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности. Основные этапы жизненного цикла игрового проекта		
Тема 1.2. Организация проектной деятельности	**Содержание учебного материала**	**6**	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
	Принципы проектного управления. Виды организационных структур в игровой студии. Роли участников команды разработки.		
Тема 1.3. Методологии разработки игровых проектов	**Содержание учебного материала**	**8**	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
	Классические и гибкие методологии управления проектами: Waterfall, Agile, Scrum, Kanban. Особенности их применения в игровой индустрии.		
Тема 1.4. Документация игрового проекта	**Содержание учебного материала**	**8**	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
	Виды проектной документации. Назначение Game Design Document (GDD), технического задания и плана проекта.		
	Содержание учебного материала	**8**	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
	Цели, задачи и этапы планирования. Определение сроков выполнения работ и распределение ресурсов.		

Тема 1.5. Планирование игровых проектов	**В том числе практических занятий** Составление календарного плана разработки игры. Построение диаграммы Ганта.		
Раздел 2. Управление командой и ресурсами проекта		**36**	
Тема 2.1. Формирование команды разработки	**Содержание учебного материала** Подбор специалистов для игрового проекта. Функции программистов, дизайнеров, художников, тестировщиков и менеджеров.	**6**	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
Тема 2.2. Командное взаимодействие и коммуникации	**Содержание учебного материала** Основы делового общения и командной работы. Виды коммуникаций в проектной деятельности.	**6**	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
Тема 2.3. Управление задачами и временем	**Содержание учебного материала** Методы постановки и контроля задач. Тайм-менеджмент в проектной деятельности.	**6**	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
Тема 2.4. Управление ресурсами проекта	**Содержание учебного материала** Материальные, технические и кадровые ресурсы проекта. Принципы эффективного распределения ресурсов.	**6**	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
Тема 2.5. Разрешение конфликтов в команде	**Содержание учебного материала** Причины возникновения конфликтов в процессе разработки игр. Методы управления конфликтными ситуациями.	**6**	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
	Содержание учебного материала	**6**	

Тема 2.6. Контроль качества игрового продукта	Понятие качества в игровой индустрии. Организация тестирования и контроля качества проекта.		ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
Раздел 3. Реализация и завершение игрового проекта		**16**	
Тема 3.1. Этапы реализации игрового проекта	**Содержание учебного материала**	**4**	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
	Организация процесса разработки игры. Контроль выполнения этапов проекта.		
Тема 3.2. Финансовое планирование проекта	**Содержание учебного материала**	**6**	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
	Основы бюджетирования игровых проектов. Планирование затрат и оценка экономической эффективности.		
Тема 3.3. Продвижение игрового продукта	**Содержание учебного материала**	**6**	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04
	Основы маркетинга в игровой индустрии. Каналы продвижения компьютерных игр и VR/AR-проектов.		
	В том числе практических занятий		
	Разработка концепции продвижения игрового проекта.		
Промежуточная аттестация		7	
Всего:		**86**	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрено наличие следующих специальных помещений:

Кабинет, оснащенный посадочными местами по количеству обучающихся; рабочее место преподавателя; наглядные пособия (комплекты учебных таблиц, плакатов и др.); комплекты дидактических раздаточных материалов на каждое посадочное место по количеству обучающихся.

В кабинете предусмотрены: компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением для преподавателя; мультимедийный проектор; мультимедийный экран;

информационно-коммуникативные средства; экранно-звуковые пособия.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы учебной дисциплины библиотечный фонд КИКТ ВВГУ укомплектован печатными и электронными изданиями.

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Основная литература

1. Рудаков А. Технология разработки программных продуктов: учебник. / Рудаков А. - Изд.Academia. Среднее профессиональное образование. 2023 г. 208 стр.

2. Руководство к Своду знаний по управлению проектами (Руководство PMBOK®) Третье издание. 2020 Project Management Institute, Four Campus Boulevard, Newtown Square, PA 19073-3299 USA / США

3. Лекции по управлению программными проектами http://citforum.urc.ac.ru/SE/project/arkhipenkov_lectures/ С. Архипенков, 4. Боженюк А.В. и др. Интеллектуальные интернет технологии. Учебник.- Ростов н/Д: Феникс, 2021.

Дополнительная литература

1. Руководство командой разработчиков программного обеспечения. Прикладные мысли, Москва, 2008

2. Бурков В.И. Новиков Д.Н. Как управлять проектами. – М.: СИНТЕГГЕО, 1997 г. 11 3. Горбаток

З.В. Управление проектами: Учебное пособие. - Томск: Томский межвузовский центр дистанционного образования, 2001. - 155 с.

Нормативные документы

1. ГК РФ. Часть четвертая от 18.12.2006 № 230-ФЗ (ред. От 22.07.2024), с изм. И доп. Вступ. В силу с 28.07.2025
2. Кодекс РФ об административных правонарушениях от 30 декабря 2001 г. № 195-ФЗ, с изм. 09.04.2026 г.
3. Проект Федерального закона N 795581-8 «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации», на рассмотр.
4. Федеральный закон № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.12.2010, с изм. 29.12.2025 г.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знать: 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 содержание актуальной нормативно-правовой документации;	Владеет актуальным профессиональным и социальным контекстом, в котором приходится работать и жить; Знает основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; Знает алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; Знает структуру плана для решения задач;	Письменный и устный опрос. Тестирование. Дискуссия. Участие в диалогах, ролевых играх. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой. Ответы на промежуточной аттестации
Уметь: 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; применять знания об истории игр для разработки оригинальной идеи проекта с ретро-эстетикой	распознаёт задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует 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;	Письменный и устный опрос. Тестирование. Дискуссия. Участие в диалогах, ролевых играх. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой. Ответы на промежуточной аттестации

Для оценки достижения запланированных результатов обучения по дисциплине разработаны контрольно-оценочные средства для проведения

текущего контроля и промежуточной аттестации, которые прилагаются к рабочей программе дисциплины.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации
по учебной дисциплине
ОП.14 Управление игровыми проектами

программы подготовки специалистов среднего звена
09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине ОП.14 Управление игровыми проектами разработаны в соответствии с требованиями ФГОС СПО по специальности / профессии 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, утвержденного приказом Минобрнауки РФ от от 25 июня 2024, № 441, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик(и): Н.В. Кравцова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № _9_ от «20» _____20_26_ г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины ОП.14 Управление игровыми проектами.

КОС включают в себя контрольные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине, которая проводится в форме дифференцированного зачёта посредством сдачи индивидуальной аналитико-проектной работы.

2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие результаты освоения образовательной программы

Код ОК, ПК[1]	Код результата обучения[1]	Наименование результата обучения[1]
ОК 01	З1	Основы управления игровыми проектами.
	З2	Этапы жизненного цикла игрового проекта.
	З3	Методы анализа профессиональных задач.
	У1	Анализировать задачи игровой разработки.
	У2	Выбирать эффективные методы решения профессиональных задач.
	У3	Планировать этапы выполнения проекта.
ОК 02	З4	Современные информационные технологии в игровой индустрии.
	З5	Программные средства управления проектами.
	З6	Методы поиска и обработки информации.
	З7	Основы цифровой коммуникации.
	У4	Использовать цифровые инструменты управления проектами.
	У5	Осуществлять поиск профессиональной информации.
	У6	Анализировать и систематизировать данные проекта
	У7	Применять облачные сервисы для совместной работы.
ОК 03	З8	Основы профессионального развития в игровой индустрии.
	З9	Принципы финансового планирования проекта
	З10	Основы предпринимательской деятельности.
	У8	Планировать собственное профессиональное развитие.
	У9	Оценивать перспективы профессиональной деятельности.
	У10	Составлять примерный бюджет проекта.
	У11	Анализировать затраты и ресурсы проекта.
ОК 04	З11	Основы командного взаимодействия.
	З12	Принципы деловой коммуникации.
	З13	Роли участников игровой команды.
	У12	Распределять задачи между членами проектной группы.
	У13	Эффективно взаимодействовать с участниками команды.
	У14	Разрешать конфликтные ситуации в коллективе.

[1]- *в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины*

3 Соответствие оценочных средств контролируемым результатам обучения

3.1 Средства, применяемые для оценки уровня теоретической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Раздел 1. Основы управления игровыми проектами				

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Тема 1.1. Введение в управление игровыми проектами	З1	Способность анализировать особенности игровой индустрии.	Доклад	Устный доклад
	З2	Способность определять этапы жизненного цикла проекта.	Доклад	
	З3	Способность различать виды игровых проектов.	Доклад	
	З4	Способность оценивать цели и задачи разработки игры.	Устные вопросы	
Тема 1.2. Организация проектной деятельности	З5	Способность организовывать проектную деятельность команды.	Устные вопросы	Практическая презентация.
	З6	Способность распределять роли участников проекта.	Устные вопросы	
	З7	Способность определять функции членов команды.	Устные вопросы	
	У1	Способность выстраивать структуру управления проектом.	Устные вопросы	
Тема 1.4. Методологии разработки игровых проектов	У2	Способность применять Agile-методологии.	Устные вопросы	Устный доклад
	У3	Способность разрабатывать проектную документацию.	Устные вопросы	
	У4	Способность оформлять техническое задание проекта.	Устные вопросы	
	У5	Способность подготавливать проектные отчеты.	Устные вопросы	
Раздел 2. Управление командой и ресурсами проекта				
Тема 2.1. Формирование команды разработки	З8	Способность формировать проектную команду.	Доклад	Устный доклад
	З9	Способность подбирать специалистов для проекта.	Доклад	
	З10	Способность определять компетенции участников команды.	Доклад	
	З11	Способность распределять обязанности сотрудников.	Доклад	
	З12	Способность поддерживать эффективную рабочую атмосферу.	Устные вопросы	
	З13	Способность организовывать совместную деятельность команды.	Устные вопросы	
Тема 2.2. Командное взаимодействие и коммуникации	З11	Способность осуществлять деловую коммуникацию.	Устные вопросы	Экзамен
	З12	Способность взаимодействовать с участниками проекта.	Устные вопросы	
	У6	Способность проводить рабочие обсуждения.	Устные вопросы	
	У7	Способность аргументированно представлять свою позицию.	Устные вопросы	
Тема 2.3. Управление	У8	Способность организовывать рабочее время проекта.	Устные вопросы	Экзамен

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
задачами и временем	У9	Способность ставить задачи участникам команды.	Устные вопросы	
	У10	Способность контролировать сроки выполнения работ.	Устные вопросы	
	У11	Способность применять инструменты тайм-менеджмента.	Устные вопросы	
Тема 2.4. Управление ресурсами проекта	У12	Способность распределять ресурсы проекта.	Устные вопросы	Экзамен
	У13	Способность анализировать загрузку команды.	Устные вопросы	
	У14	Способность планировать использование оборудования и ПО.	Устные вопросы	
Тема 2.5. Разрешение конфликтов в команде	У12	Способность выявлять конфликтные ситуации.	Устные вопросы	Экзамен
	У13	Способность анализировать причины конфликтов.	Тестирование	

[2] - для формулировки показателей использовать положения Таксономии Блума.

[3] - Однотипные оценочные средства нумеруются, н-р: «Тест №2», «Контрольная работа №4».

[4] - Примеры всех оценочных средств должны быть представлены в разделах 5,6.

[5] - В скобках следует указать пункт разделов 5.6, в котором оно представлено.

3.2 Средства, применяемые для оценки уровня практической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация
Раздел 2. Управление командой и ресурсами проекта				
Тема 2.5. Разрешение конфликтов в команде	З10	Способность применять методы разрешения конфликтов.	Исследование	Экзамен
	З12	Способность поддерживать благоприятный психологический климат.	Исследование	
	У11	Способность вести переговоры в конфликтной ситуации.	Исследование	
Тема 2.6. Контроль качества игрового продукта	З11	Способность организовывать контроль качества проекта.	Исследование	Экзамен
	У12	Способность выявлять ошибки игрового продукта.	Исследование	
Раздел 3. Реализация и завершение игрового проекта				
Тема 3.1. Этапы реализации игрового проекта	З12	Способность организовывать процесс реализации проекта.	Доклад	Экзамен
	З13	Способность контролировать выполнение этапов разработки.	Исследование	
	У10	Способность анализировать текущее состояние проекта.	Устные вопросы	

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация
Тема 3.2. Финансовое планирование проекта	З10	Способность составлять бюджет игрового проекта.	Исследование	Экзамен
	З11	Способность оценивать затраты разработки.	Устные вопросы	
Тема 3.3. Продвижение игрового продукта	У10	Способность анализировать рынок игровых продуктов.	Исследование	Экзамен
	У11	Способность разрабатывать стратегию продвижения игры.	Тестирование	
	У12	Способность определять целевую аудиторию проекта.	Исследование	
	У13	Способность использовать цифровые каналы продвижения.	Тестирование	
	У14	Способность оценивать эффективность маркетинговых мероприятий.	Тестирование	

4 Описание процедуры оценивания

Результаты обучения по дисциплине, уровень сформированности компетенций оцениваются по четырёх бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» (по бальной системе. Максимальная сумма баллов по дисциплине равна 100 баллам.)

Текущая аттестация по дисциплине проводится с целью систематической проверки достижений обучающихся. Объектами оценивания являются: степень усвоения теоретических знаний, уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы, качество выполнения самостоятельной работы, учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине).

При проведении промежуточной аттестации оценивается достижение студентом запланированных по дисциплине результатов обучения, обеспечивающих результаты освоения образовательной программы в целом. Оценка выставляется с учетом оценок, полученных при прохождении текущей аттестации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочные средства: устный опрос, устный доклад, собеседование)

5 баллов - ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

4 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

3 балла – ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

2 балла – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Критерии оценивания письменной работы

(оценочные средства: индивидуальный проект, практическая презентация)

5 баллов - студент выразил своё мнение по сформулированной проблеме, аргументировал его, точно определив ее содержание и составляющие. Проблема раскрыта полностью, выводы обоснованы. Приведены данные отечественной и зарубежной литературы, статистические сведения, информация нормативно-правового характера. Студент владеет навыком самостоятельной работы по заданной теме; методами и приемами анализа теоретических и/или практических аспектов изучаемой области. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет; графически работа оформлена правильно.

4 балла - работа характеризуется смысловой цельностью, связностью и последовательностью изложения; допущено не более 1 ошибки при объяснении смысла или содержания проблемы. Проблема раскрыта. Не все выводы сделаны и/или обоснованы. Для аргументации приводятся данные отечественных и зарубежных авторов. Продемонстрированы исследовательские умения и навыки. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет. Допущены одна-две ошибки в оформлении работы.

3 балла – студент проводит достаточно самостоятельный анализ основных этапов и смысловых составляющих проблемы; понимает базовые основы и теоретическое обоснование выбранной темы. Проблема раскрыта не полностью. Выводы не сделаны и/или выводы не обоснованы Проведен анализ проблемы без привлечения дополнительной литературы. Допущено не более 2 ошибок в смысле или содержании проблемы, оформлении работы.

2 балла - работа представляет собой пересказанный или полностью переписанный исходный текст без каких бы то ни было комментариев, анализа. Не раскрыта структура и теоретическая составляющая темы. Проблема не раскрыта. Выводы отсутствуют. Допущено три или более трех ошибок в смысловом содержании раскрываемой проблемы, в оформлении работы.

Критерии оценивания тестового задания

Оценка	*Отлично*	*Хорошо*	*Удовлетворительно*	*Неудовлетворительно*
Количество правильных ответов	91 % и ≥	от 81% до 90,9 %	не менее 70%	менее 70%

Критерии выставления оценки студенту на зачете/ экзамене

(оценочные средства: *устный опрос в форме ответов на вопросы билетов, устный опрос в форме собеседования, выполнение письменных разноуровневых задач и заданий, комплексная расчетно-графическая работа, творческое задание, кейс-задача, портфолио, проект и т.п.)*

Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенций
«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на продвинутом уровне: обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий, правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.
«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на базовом уровне: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на пороговом уровне: имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при выполнении практических работ, при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на уровне ниже порогового: выявляется полное или практически полное отсутствие знаний значительной части программного материала, студент допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, умения и навыки не сформированы.

5. Примеры оценочных средств для проведения текущей аттестации

5.1 Темы презентаций

1. Особенности управления проектами в игровой индустрии
2. Жизненный цикл игрового проекта
3. Основные этапы разработки компьютерной игры
4. Роли участников команды разработки игр
5. Организация работы игровой студии
6. Методология Agile в разработке игр
7. Использование Scrum при создании игровых проектов
8. Kanban как инструмент управления задачами
9. Документация игрового проекта: структура и назначение
10. Разработка Game Design Document (GDD)
11. Планирование сроков разработки игры

5.2. Примеры тем докладов для самостоятельной работы

1. Управление ресурсами игрового проекта
2. Управление рисками при разработке игр
3. Инструменты управления игровыми проектами
4. Использование Jira и Trello в игровой разработке
5. Командное взаимодействие в процессе создания игр
6. Конфликты в проектной команде и способы их решения
7. Тайм-менеджмент в игровой индустрии
8. Контроль качества игрового продукта
9. Организация тестирования компьютерных игр
10. Финансовое планирование игрового проекта
11. Бюджетирование разработки компьютерной игры
12. Маркетинг и продвижение игровых продуктов
13. Продвижение VR/AR-проектов
14. Подготовка игрового проекта к релизу
15. Анализ успешных игровых проектов
16. Ошибки управления игровыми проектами
17. Перспективы развития игровой индустрии
18. Современные технологии в разработке игр
19. Искусственный интеллект в игровой индустрии
20. Особенности разработки VR-игр
21. Особенности разработки AR-проектов
22. Киберспорт как направление игровой индустрии
23. Монетизация компьютерных игр
24. Независимые игровые студии и их проекты
25. Этические аспекты разработки компьютерных игр
26. Анализ рынка компьютерных игр
27. Работа продюсера игрового проекта
28. Игровая аналитика и оценка эффективности проекта
29. Будущее игровой индустрии и новые технологии

6. Примеры оценочных средств для проведения итоговой аттестации

6.1. Примеры вопросов для проведения экзамена.

1. Дайте определение игрового проекта и перечислите его основные особенности.
2. Назовите этапы жизненного цикла игрового проекта.
3. Охарактеризуйте основные роли участников команды разработки игр.
4. В чем заключаются функции менеджера игрового проекта?
5. Перечислите основные задачи управления игровыми проектами.
6. Сравните методологии Waterfall и Agile.
7. Объясните особенности применения Scrum в игровой разработке.
8. Что такое Kanban и как он используется в управлении проектами?
9. Что включает в себя Game Design Document (GDD)?
10. Назовите виды проектной документации в игровой индустрии.
11. Что такое планирование проекта и какие этапы оно включает?
12. Для чего используется диаграмма Ганта?
13. Что относится к ресурсам игрового проекта?
14. Перечислите основные виды рисков в игровой разработке.
15. Какие методы используются для управления рисками проекта?
16. Охарактеризуйте особенности командной работы в игровой индустрии.
17. Какие способы деловой коммуникации используются в проектной деятельности?
18. Что такое тайм-менеджмент и как он применяется в игровых проектах?
19. Назовите популярные системы управления задачами в игровой разработке.
20. Для чего используются Jira и Trello?
21. Что такое контроль качества игрового продукта?
22. Какие виды тестирования применяются при разработке игр?
23. Перечислите этапы подготовки игры к релизу.
24. Что включает в себя процесс публикации игрового продукта?
25. Что такое бюджет игрового проекта?
26. Назовите основные статьи расходов при разработке игры.
27. Что такое монетизация компьютерных игр?
28. Перечислите основные способы продвижения игровых продуктов.
29. Что такое целевая аудитория игрового проекта?
30. Как проводится анализ эффективности игрового проекта?
31. Назовите современные тенденции развития игровой индустрии.
32. Охарактеризуйте перспективы VR- и AR-технологий.
33. Как искусственный интеллект применяется в игровой индустрии?
34. Какие причины могут привести к неудаче игрового проекта?
35. В чем особенности разработки инди-игр?
36. Что такое киберспорт и как он связан с игровой индустрией?
37. Какие навыки необходимы менеджеру игрового проекта?
38. Как организуется взаимодействие внутри команды разработки?
39. Какие способы разрешения конфликтов применяются в проектной деятельности?
40. Какие факторы влияют на успешность игрового проекта?

6.2. Пример тестирования по курсу

1. Что является основной целью управления игровым проектом?
   а) Создание рекламных материалов
   б) Организация и контроль процесса разработки игры
   в) Продажа игровых устройств
   г) Разработка графики без планирования

Правильный ответ: б) Организация и контроль процесса разработки игры.

2. Какой документ содержит описание концепции игры?
   а) Финансовый отчет
   б) Game Design Document
   в) График отпусков
   г) Контракт разработчика
   Правильный ответ: б) Game Design Document.
3. Какая методология основана на гибком управлении проектами?
   а) Waterfall
   б) Agile
   в) Каскадная модель
   г) Линейная модель
   Правильный ответ: б) Agile.
4. Что относится к этапам жизненного цикла игрового проекта?
   а) Планирование
   б) Разработка
   в) Тестирование
   г) Все перечисленное
   Правильный ответ: г) Все перечисленное.
5. Кто отвечает за координацию команды проекта?
   а) Художник
   б) Тестировщик
   в) Менеджер проекта
   г) Игрок
   Правильный ответ: в) Менеджер проекта.
6. Что используется для визуального планирования сроков проекта?
   а) Диаграмма Ганта
   б) Электронная почта
   в) Форум
   г) Графический редактор
   Правильный ответ: а) Диаграмма Ганта.
7. Какой инструмент применяется для управления задачами проекта?
   а) Photoshop
   б) Trello
   в) Blender
   г) Unity Hub
   Правильный ответ: б) Trello.
8. Что является примером риска игрового проекта?
   а) Соблюдение сроков
   б) Потеря данных проекта
   в) Эффективная работа команды
   г) Успешное тестирование
   Правильный ответ: б) Потеря данных проекта.
9. Что такое Scrum?
   а) Язык программирования
   б) Методология управления проектами
   в) Графический движок
   г) Вид тестирования
   Правильный ответ: б) Методология управления проектами.

10. Какая задача относится к контролю качества?
    а) Создание рекламы
    б) Поиск и исправление ошибок
    в) Продажа игры
    г) Настройка компьютера
        Правильный ответ: б) Поиск и исправление ошибок.
11. Что относится к ресурсам игрового проекта?
    а) Команда разработки
    б) Программное обеспечение
    в) Время и бюджет
    г) Все перечисленное
        Правильный ответ: г) Все перечисленное.
12. Для чего проводится тестирование игры?
    а) Для увеличения стоимости проекта
    б) Для выявления ошибок и проверки качества
    в) Для изменения жанра игры
    г) Для создания документации
        Правильный ответ: б) Для выявления ошибок и проверки качества.
13. Что включает в себя бюджет проекта?
    а) Только зарплату разработчиков
    б) Только стоимость оборудования
    в) Все расходы на реализацию проекта
    г) Только рекламные расходы
        Правильный ответ: в) Все расходы на реализацию проекта.
14. Что такое целевая аудитория игры?
    а) Команда разработчиков
    б) Пользователи, для которых создается игра
    в) Инвесторы проекта
    г) Тестировщики
        Правильный ответ: б) Пользователи, для которых создается игра.
15. Какая технология используется для создания виртуальной реальности?
    а) VR
    б) PDF
    в) SQL
    г) HTML
        Правильный ответ: а) VR.
16. Что является примером деловой коммуникации в проекте?
    а) Рабочее совещание
    б) Игровой стрим
    в) Просмотр фильма
    г) Личная переписка вне проекта
        Правильный ответ: а) Рабочее совещание.
17. Какой этап выполняется после завершения разработки игры?
    а) Релиз
    б) Планирование
    в) Анализ требований
    г) Формирование команды
        Правильный ответ: а) Релиз.

18. Что помогает предотвратить конфликты в команде?
    а) Игнорирование проблем
    б) Эффективная коммуникация
    в) Отсутствие распределения обязанностей
    г) Полный контроль одного участника
        Правильный ответ: б) Эффективная коммуникация.
19. Что относится к современным тенденциям игровой индустрии?
    а) VR/AR-технологии
    б) Искусственный интеллект
    в) Облачный гейминг
    г) Все перечисленное
        Правильный ответ: г) Все перечисленное.
20. Какой показатель характеризует успешность игрового проекта?
    а) Количество ошибок
    б) Выполнение целей проекта
    в) Количество участников команды
    г) Размер офиса
        Правильный ответ: б) Выполнение целей проекта.