МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ДООП.01 Введение в процессы разработки игр

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

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Рабочая программа учебной дисциплины ДООП.01 Введение в процессы разработки игр 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_» _мая_ 2026 г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова
подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**4**
2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**5**
3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**10**
4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**11**

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ДООП.01 Введение в процессы разработки игр является частью дополнительного общеобразовательного учебного цикла основной образовательной программы (далее ООП) в соответствии с ФГОС СПО по специальности/профессии 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности.

1.2 Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

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	Выбор способов решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 04	Взаимодействие и работа в коллективе и команде
ОК 09	Использование профессиональной документации на государственном и иностранном языках
ПК 1.1	Анализ концепции и требований к игровому проекту
ПК 1.3	Применение основных принципов игрового дизайна при разработке игровых проектов

В результате освоения междисциплинарного курса обучающийся должен:

Код	Уметь	Знать	Владеть навыками
ОК 01	Определять способы решения профессиональных задач в области разработки игр	Основные этапы разработки игровых проектов	Выбора способов решения профессиональных задач
ОК 04	Работать в команде при выполнении учебных и проектных задач	Основы командного взаимодействия и распределения ролей	Командного взаимодействия при разработке игровых проектов
ОК 09	Использовать профессиональную документацию и информационные ресурсы	Основную терминологию игровой индустрии и ИТ-сферы	Работы с профессиональной документацией
ПК 1.1	Анализировать требования и концепцию игрового проекта	Основы проектирования и структуры игровых проектов	Анализа концепции и требований игрового проекта
ПК 1.3	Применять базовые принципы игрового дизайна	Основные принципы и элементы игрового дизайна	Применения принципов игрового дизайна при разработке игровых проектов

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	44
в том числе:	
– теоретическое обучение	16
– практические занятия	18
– лабораторные занятия	
– курсовая работа (проект)	
– самостоятельная работа	10
– консультации	
– промежуточная аттестация – диффер. зачет	1

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. Введение в индустрию разработки компьютерных игр		**12**	
Тема 1.1. Введение и знакомство	**Содержание учебного материала**	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
	Рассматриваются основные направления современной игровой индустрии. Изучаются жанры компьютерных игр и особенности игровых платформ.		
Тема 1.2. Специалисты игровой индустрии	**Содержание учебного материала** Анализируются профессии и роли участников команды разработки. Рассматриваются тенденции развития игровой индустрии и рынка цифровых развлечений.	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
Тема 1.3. Анализ ключевого события	**Содержание учебного материала** Рассматриваются подходы к анализу ключевых событий в процессе разработки игровых проектов. Изучаются причины возникновения значимых этапов и их влияние на дальнейшую разработку игры. Формируются навыки оценки результатов и принятия решений на основе анализа ключевых событий.	4	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 1.4. Бюджет игры	**Содержание учебного материала** Рассматриваются основные составляющие бюджета игрового проекта. Изучаются затраты на разработку, тестирование, продвижение и сопровождение компьютерной игры. Формируются навыки оценки ресурсов и планирования бюджета игрового продукта.	4	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
Раздел 2. Основы проектирования и игрового дизайна		**10**	
Тема 2.1. Классификация студий	**Содержание учебного материала**	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
	Рассматриваются основные типы и классификации студий разработки компьютерных игр. Изучаются особенности работы независимых, средних и крупных игровых студий. Формируется представление об организационной структуре и распределении		

	ролей в командах разработки игр.		
Тема 2.2. Доклад о студии	**Содержание учебного материала**	4	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
	Рассматриваются особенности деятельности студий разработки компьютерных игр. Изучаются история создания, направления работы и наиболее известные проекты игровых студий. Формируются навыки подготовки и представления доклада о деятельности студии разработки игр.		
	В том числе практических занятий		
	Подготовка информации о выбранной студии разработки компьютерных игр. Анализ истории создания студии, основных проектов и особенностей организации работы команды. Представление результатов исследования в форме доклада или презентации.		
Тема 2.3. Игровой рынок и монетизация	**Содержание учебного материала**	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
	Анализ современных направлений игрового рынка и популярных моделей монетизации компьютерных игр. Сравнение способов распространения и получения прибыли от игровых продуктов. Определение особенностей монетизации для различных жанров и платформ компьютерных игр.		
Тема 2.4. Закрепление пройденного материала	**Содержание учебного материала**	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
	Выполнение практических заданий по основным темам дисциплины. Анализ и обобщение изученного материала в области разработки компьютерных игр. Формирование навыков применения полученных знаний при решении учебных задач.		
	В том числе практических занятий		
Раздел 3. Процессы и этапы разработки игровых проектов		**10**	
Тема 3.1. Методология разработки	**Содержание учебного материала**	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
	Изучение основных методологий разработки игровых проектов. Сравнение особенностей применения различных подходов к организации процесса разработки. Формирование навыков планирования этапов работы над игровым проектом.		
Тема 3.2. Этапы разработки	**Содержание учебного материала**	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
	Изучаются основные этапы жизненного цикла разработки компьютерной игры от идеи до релиза. Выполняется анализ содержания каждого этапа и его роли в создании игрового продукта. Формируются навыки последовательного планирования и организации процесса разработки игры.		

Тема 3.3. Специалисты и задачи на различных этапах	**Содержание учебного материала** Рассматриваются ключевые специалисты, участвующие в разработке компьютерных игр, и их роли в проекте. Проводится анализ распределения задач между участниками команды на различных этапах разработки. Формируются навыки понимания структуры команды и взаимодействия специалистов в игровом проекте.	4	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 3.4. Особенности жанров	**Содержание учебного материала** Рассматриваются основные жанры компьютерных игр и их ключевые характеристики. Проводится анализ особенностей геймплея, механик и целевой аудитории различных жанров. Формируются навыки различения жанров и понимания их влияния на процесс разработки игрового проекта.	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
Раздел 4. Командная разработка и инструменты создания игр		**12**	
Тема 4.1. Примеры жанровых особенностей	**Содержание учебного материала** Рассматриваются примеры реализации различных жанров компьютерных игр в условиях командной разработки. Проводится анализ влияния жанра на распределение ролей, задач и процессов внутри команды. Формируются навыки учета жанровых особенностей при планировании и совместной работе над игровым проектом.	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 4.2. Ограничения и творчество	**Содержание учебного материала** Рассматриваются основные технические, временные и ресурсные ограничения при разработке компьютерных игр. Анализируется влияние ограничений на принятие творческих решений в процессе создания игрового продукта. Формируются навыки поиска креативных решений в условиях заданных ограничений проекта.	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
Тема 4.3. Примеры творческих ограничений	**Содержание учебного материала** Рассматриваются реальные примеры творческих ограничений, возникающих при разработке компьютерных игр. Проводится анализ того, как ограничения по времени, бюджету и технологиям влияют на дизайн и механики игры. Формируются навыки поиска решений для адаптации игровых идей в условиях заданных ограничений проекта.	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
	В том числе практических занятий		
Тема 4.4.	Рассматриваются основные виды документации, используемой в процессе разработки компьютерных игр. Проводится анализ структуры и содержания	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3

Документация	проектной, технической и игровой документации. Формируются навыки оформления и ведения документации игрового проекта на разных этапах разработки.		
Тема 4.5. Концепт документ	**Содержание учебного материала** Рассматривается назначение концепт-документа в процессе разработки компьютерной игры. Изучается структура концепт-документа, включающая описание идеи, жанра, целевой аудитории и основных игровых механик. Формируются навыки разработки и оформления базового концепт-документа игрового проекта.	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 4.6. Игровая пара	**Содержание учебного материала** Рассматривается понятие игровой пары как взаимодействия двух участников в игровом процессе или при разработке игровых механик. Анализируются примеры кооперативного и соревновательного взаимодействия между игроками или элементами игры. Формируются навыки проектирования игровых ситуаций, основанных на взаимодействии игровой пары.	2	ОК 01, ОК 04, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.3
Промежуточная аттестация		1	
Всего:		**44**	

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрено наличие следующих специальных помещений:

- лаборатория, оснащённая: посадочные места 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; компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением для преподавателя; компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением на каждое посадочное место по количеству обучающихся; мультимедийный проектор; мультимедийный экран; информационно-коммуникативные средства; экранно-звуковые пособия, маркерная доска, ЖК панель.

3.2 Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы учебной дисциплины библиотечный фонд 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. Шрейер Д. Нажми Reset. Как игровая индустрия рушит карьеры и дает второй шанс / Д. Шрейер // Эксмо, Бомбора. – 2021
2. Шрейер Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр // Бомбора. – 2018
3. Савченко А. Игра как бизнес. От мечты до релиза // Litres. – 2020
4. Грис С. Сделай видеоигру и не свихнись // АСТ. - 2023

Дополнительная литература

1. Project Manager Manifest https://docs.google.com/document/d/1exn6winFAP5lywZcb4CFdha_cYcit1QokkBViMjq7YU/edit

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Понимает основные этапы разработки компьютерной игры	правильное перечисление и описание этапов жизненного цикла игры	устный опрос, тестирование
Анализирует игровые жанры и их особенности	корректное выделение ключевых признаков жанров и их отличий	практическая работа, анализ кейса
Объясняет структуру команды разработки игр	верное определение ролей и функций специалистов	устный опрос, письменная работа
Применяет базовые принципы игрового дизайна	разработка простых игровых идей с учетом механик и целей	практическая работа, защита мини-проекта
Оформляет базовую проектную документацию (концепт-документ)	соответствие структуры документа требованиям и логичность изложения	практическая работа, проверка документации, защита работы

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

ДООП.01 Введение в процессы разработки игр

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 ДООП.01 Введение в процессы разработки 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» мая 2026 г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова

подпись

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины ДООП.01 Введение в процессы разработки игр.

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	основных методов анализа профессиональных задач в разработке игр
	З2	этапов принятия решений в процессе разработки игровых проектов
	З3	типовых проблем в игровой разработке и способов их решения
	З4	базовых подходов к планированию деятельности
	У1	анализировать профессиональные задачи в игровой разработке
	У2	выбирать способы решения поставленных задач
	У3	обосновывать принятые решения
	У4	планировать последовательность выполнения задач
ОК 04	З5	принципов командной работы
	З6	ролей в команде разработки игр
	З7	основ коммуникации в профессиональной среде
	У5	взаимодействовать с членами команды
	У6	распределять задачи в группе
	У7	соблюдать нормы делового общения
	У8	участвовать в обсуждении проектных решений
ОК 09	З8	видов профессиональной документации в игровой разработке
	З9	структуры технической и проектной документации
	З10	правил оформления документации
	У9	читать и анализировать профессиональную документацию
	У10	оформлять простую проектную документацию
	У11	использовать профессиональную терминологию
	У12	работать с информационными источниками
ПК 1.1	З11	структуры игрового проекта
	З12	принципов формирования концепции игры
	З13	видов требований к игровым проектам
	У13	анализировать концепцию игрового проекта
	У14	выявлять требования к игре
	У15	определять целевую аудиторию проекта
ПК 1.3	З14	основных принципов игрового дизайна
	У16	применять базовые принципы геймдизайна

[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	Код результата	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]

(модуля) / темы дисциплины	обучения		Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Раздел 1 Введение в индустрию разработки компьютерных игр				
Тема 1.2 Специалисты игровой индустрии	З1	Способность определять основные профессии и роли в игровой индустрии (геймдизайнер, программист, художник, тестировщик и др.).	Устный опрос	Собеседование
	З2	Способность объяснять функции и задачи ключевых специалистов на различных этапах разработки игры.		
	У1	Способность анализировать структуру команды разработки игрового проекта.		
	У2	Способность соотносить профессиональные роли с конкретными видами работ в игровом производстве.		
	У3	Способность различать обязанности специалистов в зависимости от жанра и масштаба проекта.		
Раздел 2. Основы проектирования и игрового дизайна				
Тема 2.1. Классификация студий	З3	Способность определять основные типы игровых студий (инди, средние, крупные, аутсорсинговые).	Устный опрос	Собеседование
	З4	Способность классифицировать студии по масштабу, структуре и характеру деятельности.		
	У3	Способность объяснять особенности организации работы различных типов студий.		
	У4	Способность анализировать преимущества и ограничения разных моделей игровых студий.		
	У5	Способность соотносить тип студии с характером создаваемых игровых проектов.		
	З14	Способность приводить примеры известных игровых студий различных категорий.		
	У16	Способность применять знания о классификации студий при анализе игровой индустрии.		
Тема 2.3. Игровой рынок и монетизация	З4	Способность определять основные особенности современного игрового рынка.	Устный опрос	Собеседование
	З5	Способность объяснять основные модели монетизации компьютерных игр (free-to-play, premium, подписка и др.).		
	З6	Способность анализировать влияние монетизации на игровой		

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]
		дизайн и геймплей.		
	У5	Способность различать способы распространения и продвижения игровых продуктов.		
	У6	Способность соотносить жанры игр с наиболее эффективными моделями монетизации.		
	У7	Способность приводить примеры успешных стратегий монетизации в игровой индустрии.		
	З14	Способность применять знания о рынке и монетизации при анализе игровых проектов.		
	У16	Способность оценивать потенциальную коммерческую эффективность игрового проекта с учетом выбранной модели монетизации.		
Раздел 3. Процессы и этапы разработки игровых проектов				
Тема 3.1. Методология разработки	З6	Способность определять основные методологии разработки программных и игровых проектов (Agile, Scrum, Waterfall).	Устный опрос	Собеседование
	З7	Способность объяснять особенности и различия различных подходов к организации разработки.		
	З8	Способность анализировать преимущества и ограничения различных методологий.		
	У8	Способность выбирать подходящую методологию в зависимости от типа игрового проекта.		
	У9	Способность описывать этапы работы в рамках выбранной методологии разработки.		
	У10	Способность применять базовые принципы гибкой разработки при планировании задач.		
	З14	Способность учитывать методологию разработки при организации командной работы над проектом.		
	У16	Способность адаптировать процесс разработки под изменения требований и условий проекта в рамках выбранной методологии.		
Тема 3.2. Этапы разработки	З9	Способность определять основные этапы жизненного цикла разработки компьютерной игры.	Практическая презентация. Устный доклад	Собеседование

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]
	З10	Способность объяснять содержание и назначение каждого этапа разработки.		
	У9	Способность анализировать последовательность выполнения этапов создания игрового проекта.		
	У10	Способность соотносить результаты каждого этапа с итоговым продуктом.		
	У11	Способность планировать выполнение работ на различных стадиях разработки игры.		
	У15	Способность выявлять зависимости между этапами разработки игрового проекта.		
Тема 3.3. Специалисты и задачи на различных этапах	З8	Способность определять роли специалистов, участвующих в разработке компьютерной игры.	Практическая презентация. Устный доклад	Собеседование
	З9	Способность описывать задачи различных специалистов на каждом этапе разработки.		
	З10	Способность анализировать распределение функций внутри команды игрового проекта.		
	З11	Способность соотносить профессиональные роли с этапами жизненного цикла разработки.		
	У11	Способность объяснять взаимодействие специалистов в процессе создания игры.		
	У12	Способность выявлять зависимость результатов работы команды от распределения задач.		
	У16	Способность применять знания о ролях специалистов при моделировании структуры команды проекта.		
Раздел 4. Командная разработка и инструменты создания игр				
Тема 4.2. Ограничения и творчество	З12	Способность определять основные виды ограничений в разработке компьютерных игр (временные, технические, ресурсные).	Практическая презентация. Устный доклад	Собеседование
	З13	Способность объяснять влияние ограничений на процесс создания игрового продукта.		
	У11	Способность анализировать взаимосвязь между ограничениями и творческими решениями.		
	У12	Способность выявлять возможности для креативных решений в условиях ограничений		

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]
		проекта.		
	У13	Способность предлагать альтернативные подходы при наличии заданных ограничений.		
	З14	Способность оценивать реалистичность игровых идей с учетом ограничений разработки.		
	У16	Способность применять творческий подход при решении практических задач в рамках ограниченных ресурсов.		
Тема 4.4. Документация	З13	Способность определять основные виды документации, используемой в разработке компьютерных игр.	Устный опрос	Собеседование
	З14	Способность объяснять назначение проектной, технической и игровой документации.		
	У14	Способность анализировать структуру и содержание основных видов документации.		
	У15	Способность оформлять простую проектную документацию игрового проекта.		
	У16	Способность использовать профессиональную терминологию при работе с документацией.		

[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 овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Раздел 2. Основы проектирования и игрового дизайна				
Тема 2.2. Доклад о студии	З1	Способность подбирать и анализировать информацию о выбранной игровой студии.	Устный опрос	Индивидуальный проект
	У1	Способность определять ключевые проекты и направления деятельности студии.	Устный опрос	Индивидуальный проект
	У2	Способность структурировать материал для подготовки доклада о студии.		

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Тема 2.4. Закрепление пройденного материала	З2	Способность оформлять результаты исследования в виде доклада или презентации.	Устный опрос	Индивидуальный проект
	У3	Способность использовать профессиональную терминологию при описании деятельности студии.		Индивидуальный проект
	У4	Способность представлять результаты работы в устной или визуальной форме.		
Раздел 3. Процессы и этапы разработки игровых проектов				
Тема 3.2. Этапы разработки	З4	Способность определять последовательность этапов разработки компьютерной игры на практике.	Устный опрос	Индивидуальный проект
	З5	Способность распределять задачи по этапам создания игрового проекта.		
	У5	Способность анализировать содержание каждого этапа разработки на конкретных примерах.		
Тема 3.3. Специалисты и задачи на различных этапах	З6	Способность планировать выполнение практических заданий с учетом этапов разработки.	Практическая презентация.	Индивидуальный проект
	З7	Способность оформлять результаты работы на различных стадиях игрового проекта.		
	У6	Способность выявлять взаимосвязь между этапами разработки при выполнении практических заданий.		
Тема 3.4. Особенности жанров	З12	Способность определять основные жанры компьютерных игр и их ключевые характеристики.	Практическая презентация.	Индивидуальный проект
	У8	Способность анализировать особенности геймплея различных игровых жанров.		
	У9	Способность соотносить игровые механики с конкретными жанрами.		
Раздел 4. Командная разработка и инструменты создания игр				
Тема 4.1. Примеры жанровых особенностей	З13	Способность выявлять влияние жанра на структуру и дизайн игрового проекта.	Практическая презентация.	Индивидуальный проект
	У10	Способность сравнивать жанры по сложности разработки и		

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
		требованиям к ресурсам.		
Тема 4.6. Игровая пара	З14	Способность анализировать виды взаимодействия в игровой паре (кооперация, соревнование, асимметричное взаимодействие).	Практическая презентация.	Индивидуальный проект
	У12	Способность проектировать простые игровые ситуации с участием двух взаимодействующих элементов или игроков.		
	У14	Способность сравнивать различные модели взаимодействия в игровых парах.		

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 рефератов

1. История развития игровой индустрии: от первых аркад до современных ААА-проектов
2. Жизненный цикл разработки компьютерной игры на примере известного проекта
3. Профессии в игровой индустрии и их роль в создании игры
4. Структура команды разработки игры: распределение ролей и обязанностей
5. Классификация игровых студий и особенности их работы
6. Игровой рынок: современные тенденции и перспективы развития
7. Модели монетизации в компьютерных играх (free-to-play, pay-to-play, subscription)
8. Влияние жанра игры на процесс разработки
9. Особенности разработки инди-игр
10. Игровой дизайн: основные принципы и их применение
11. Роль геймдизайнера в создании компьютерной игры
12. Методологии разработки игр: Agile, Scrum и Waterfall
13. Этапы создания компьютерной игры: от идеи до релиза
14. Игровая документация: виды и значение в разработке
15. Концепт-документ как основа разработки игры
16. Влияние технических ограничений на игровой процесс
17. Творчество и ограничения в разработке игр
18. Командная работа в игровой разработке
19. Игровые движки и их роль в создании игр
20. Особенности взаимодействия игроков в кооперативных играх
21. Анализ успешной компьютерной игры (на выбор студента)
22. Сравнение жанров компьютерных игр на примерах
23. Роль тестирования в процессе разработки игр
24. Игровой рынок мобильных игр: особенности и тенденции
25. Пример работы конкретной игровой студии (Blizzard, Valve, Ubisoft и др.)

5.2 Примеры тестовых заданий

1. Выбор одного правильного ответа

1.1. Кто отвечает за разработку игровых механик?

a) Продюсер
b) Геймдизайнер
c) Тестировщик
d) 3D-художник

Правильный ответ: b

2. Несколько правильных ответов

2.1. Какие специалисты входят в команду разработки игр?

a) Геймдизайнер
b) Программист
c) Маркетолог
d) Повар

Правильные ответы: a, b, c

3. Соответствие

3.1. Установите соответствие между специалистом и его задачей:

1. Программист
2. Художник
3. Тестировщик

a) Поиск ошибок в игре
b) Создание графики и персонажей
c) Написание игрового кода

Ответ: 1–c, 2–b, 3–a

4. Последовательность

4.1. Расположите этапы разработки игры в правильном порядке:

a) Прототипирование
b) Идея
c) Релиз
d) Тестирование

Правильный порядок: b → a → d → c

5. Короткий ответ

5.1. Что такое концепт-документ?

Ответ: Документ, содержащий основную идею игры, её описание, жанр, целевую аудиторию и ключевые механики.

6. Практическое задание

6.1. Приведите пример игровой механики и кратко опишите её работу.

Ожидаемый результат: описание механики (например: прыжок персонажа, система боя, крафт предметов).

7. Анализ ситуации

7.1. В игре слишком сложный уровень, из-за чего игроки быстро прекращают играть. Какая проблема возникла?

a) Проблема графики
b) Проблема баланса
c) Проблема звука
d) Проблема маркетинга

Правильный ответ: b

6. Примеры оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

6.1 Варианты вопросов для собеседования:

1. Что включает в себя процесс разработки компьютерной игры от идеи до релиза?
2. Какие основные профессии существуют в игровой индустрии и какие у них функции?
3. Чем занимается геймдизайнер в команде разработки?
4. Какие основные этапы жизненного цикла игровой разработки вы знаете?
5. В чем отличие инди-студии от крупной игровой компании?
6. Какие модели монетизации игр существуют и чем они отличаются?
7. Как жанр игры влияет на процесс ее разработки?
8. Какие роли могут быть в команде разработки игры и как они взаимодействуют?
9. Что такое концепт-документ и зачем он нужен?

10. Какие виды игровой документации используются в разработке?
11. Какие методологии разработки применяются в игровой индустрии?
12. Что такое игровая механика и из чего она состоит?
13. Как ограничения (время, бюджет, технологии) влияют на разработку игры?
14. Какие особенности характерны для работы в команде разработчиков игр?
15. Что такое игровой рынок и какие тенденции вы можете назвать?
16. Как происходит распределение задач на разных этапах разработки?
17. Что такое игровой баланс и зачем он нужен?
18. Какие примеры успешных игровых студий вы знаете и чем они известны?
19. В чем заключается роль тестирования в процессе разработки игр?
20. Что такое игровая пара и как она используется в геймдизайне?