МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.15 Навыки трудоустройства и деловой коммуникации

программы подготовки специалистов среднего звена

09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.15 «Навыки трудоустройства и деловой коммуникации» 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 25.06.2024, № 441, примерной образовательной программой.

Разработчик: А.А. Макаренко, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № _9_ от «20» _____20_26_ г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова

подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОП.15 «Навыки трудоустройства и деловой коммуникации» является частью общепрофессионального 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 дисциплины, обучающиеся должны продемонстрировать результаты обучения, соотнесённые с результатами освоения ООП СПО, приведенные в таблице.

Код компетенции	Умения	Знания
ОК 01	– анализировать постановку задачи; – выбирать эффективные алгоритмы и технологии разработки игр; – обосновывать принятые технические решения.	– знать принципы структурного и объектно-ориентированного программирования; – основы алгоритмизации; – современные технологии разработки (движки, языки программирования).
ОК 02	– пользоваться технической документацией (на русском и английском языках); – искать профильные материалы, форумы и базы данных для решения игровых механик.	– методы поиска в сети Интернет; – принципы работы поисковых систем и баз данных, таких как Unity Documentation или Unreal Engine Documentation.
ОК 03	– использовать инструменты планирования; – определять приоритеты задач; контролировать сроки выполнения этапов разработки (спринтов).	– основные этапы жизненного цикла разработки ПО; – принципы тайм-менеджмента; – методы оценки трудоемкости задач.
ОК 04	– работать в команде (геймдизайнеры, художники, программисты); – использовать системы контроля версий (например, Git) для совместной работы; - участвовать в обсуждениях и ревью кода.	– знать правила делового общения; – профессиональная этика; – принципы командной работы и распределения ролей.

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	38
в том числе:	
– теоретическое обучение	10
– практические занятия	20
– самостоятельная работа	8
– промежуточная аттестация	ДЗ

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
Раздел 1. Личное позиционирование и карьерный старт в GameDev			
Тема 1.1. Стратегия поиска работы и самопрезентация.	**Специфика рынка труда в игровой индустрии. Составление «продающего» резюме и портфолио (ArtStation, GitHub, Behance).**	2	ОК 01, ОК 03.
	Практическое занятие № 1 «Разработка структуры личного портфолио проекта и написание сопроводительного письма (Cover Letter) для инди-студии или крупного издателя.».	4	ОК 01, ОК 02.
Тема 1.2. Деловая коммуникация и нетворкинг.	**Этика общения в индустрии. Личный бренд разработчика в социальных сетях (LinkedIn, профильные медиа).**	2	ОК 03, ОК 04.
	Практическое занятие № 2 «Моделирование собеседования на позицию Junior-разработчика/маркетолога с акцентом на soft skills.».	2	ОК 03, ОК 04.
Раздел 2. Community-management и работа с аудиторией			
Тема 2.1. Построение и управление сообществом.	**Платформы для комьюнити. Типология игроков и работа с негативом.**	2	ОК 02, ОК 03.
	Практическое занятие № 3 «Разработка контент-плана для игры на неделю (события, анонсы, вовлечение)».	4	
	Самостоятельная работа обучающихся Подготовка доклада на тему «Подготовка личного профессионального профиля в соцсетях».	2	
Тема 2.2. Виральный маркетинг и работа с лидерами мнений.	**Как заинтересовать стримеров и игровых журналистов. Написание пресс-релизов и Pitch Deck.**	2	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04.
	Практическое занятие № 4 «Составление «Key Outreach» письма для блогера/критика с предложением обзора демо-версии игры.».	4	
	Самостоятельная работа обучающихся Исследование целевой аудитории для выбранного игрового жанра	4	
Раздел 3. Маркетинг и продвижение игрового продукта			
Тема 3.1	**Основы ASO (App Store Optimization) и оформление страниц в Steam. Визуальный маркетинг: трейлеры, скриншоты, капсулы.**	2	ОК 01, ОК 02.

Маркетинговая воронка и страницы в сторах.	Практическое занятие № 5 «Оформление черновика страницы игры для Steam или мобильного стора (описание, подбор ключевых слов, ТЗ для скриншотов).».	4	
Тема 3.2 Аналитика и пост-релизная поддержка.	**Практическое занятие № 6 «Анализ кейсов успешных и провальных запусков (Post-mortem). Разработка плана действий по удержанию игроков после релиза»**	2	ОК 01, ОК 04.
	Самостоятельная работа обучающихся Подготовить доклад на тему «Написание сценария для короткого анонсирующего ролика (DevLog)»	2	
Промежуточная аттестация		-	
Всего:		38	

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрено наличие следующих специальных помещений:

− Мастерская «Разработка виртуальной и дополненной реальности»;

− Специализированное компьютерное рабочее место (компьютер, два монитора, графический планшет, наушники, телефоны для мобильной разработки) количество посадочных мест - 20 шт.; Мультимедийный комплект;

− Компьютерный класс (Специализированная учебная мебель; Облачный монитор LG; Мультимедийный проектор Casio XJ-M146; Экран для проектора; Акустическая система).

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. Коноваленко, М. Ю. Деловые коммуникации: учебник для вузов / М. Ю. Коноваленко, В. А. Коноваленко. – 2-е изд., перераб, и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2024. – 416 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-15951-6. – Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: urait.ru

2. Ратников, В. П. Деловые коммуникации: учебник для вузов / В. П. Ратников. – Москва: Издательство Юрайт, 2024. – 527 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11112-5. – Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: urait.ru

3. Рульков, В. Маркетинг мобильных игр. Методика рекламных видео / В. Рульков. – Москва: Ридеро, 2022. – 120 с. – ISBN 978-5-0056-2546-5. – Текст: электронный. – URL: znanium.com

Дополнительная литература

1. Зеновина, В. Руководство по маркетингу для разработчиков: как продать свою игру и не сойти с ума / В. Зеновина, В. Рульков. – Москва: Бомбора, 2025. – 288 с. – (Геймдев). – ISBN 978-5-04-196541-0. – Текст: непосредственный.

2. Спивак, В. А. Деловые коммуникации. Теория и практика: учебник для вузов / В. А. Спивак. – Москва: Издательство Юрайт, 2023. – 460 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-00624-7. – Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: urait.ru

3. Шпирт, Б. Отчаянные аккаунт-менеджеры. Как работать с клиентами без стресса и проблем / Б. Шпирт. – Москва: Альпина Паблишер, 2021. – 233 с. – Текст: электронный. – URL: znanium.com

Электронные ресурсы

1. AppMagic – Платформа аналитики мобильных приложений и игровых трендов (метрики, доходы, загрузки). – URL: https://appmagic.rocks
2. DTF (Раздел «Индустрия») – Профессиональное сообщество разработчиков игр: статьи о монетизации и кейсы. – URL: dtf.ru
3. VC.RU (Раздел «Сервисы») – Материалы по экономике ИТ-проектов и стартапов. – URL: vc.ru

Нормативные документы

1. Налоговый кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 05.08.2000 N 117-ФЗ (ред. от 2024 г., включая положения о льготах для аккредитованных ИТ-организаций).

2. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 2024 г., Главы 70-71: Авторское право и права, смежные с авторскими).

3. Федеральный закон «О рекламе» от 13.03.2006 N 38-ФЗ (ред. от 2024 г., включая требования к маркировке интернет-рекламы игровых продуктов).

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Умения:		
– Составлять профессиональное резюме и портфолио разработчика игр/VR-проектов.	– Соответствие структуры портфолио стандартам индустрии; наличие ссылок на GitHub/ArtStation; грамотность оформления.	– Экспертное оценивание резюме и портфолио; защита структуры личного бренда.
– Применять техники эффективного общения при трудоустройстве и в работе.	– Умение аргументированно отвечать на вопросы; соблюдение этики делового общения; владение навыками самопрезентации.	– Устный опрос.
– Разрабатывать стратегии управления игровым сообществом и контент-планы.	– Логичность выбора платформ; разнообразие форматов вовлечения; умение работать с токсичностью и негативом.	– Проверка практической работы: «Контент-план для игры».
– Формировать маркетинговые материалы для продвижения игры (питчи, описания в сторах).	– Соответствие описания требованиям ASO/SEO; привлекательность торгового предложения (USP); качество Pitch Deck.	– Оценка учебного проекта: «Оформление страницы игры в Steam/App Store».
Знания:		
– Современное состояние и тренды рынка труда в GameDev и VR/AR.	– Знание ключевых площадок для поиска работы; понимание требований к позициям Junior-уровня.	– Устный опрос.
– Основы комьюнити-менеджмента и инструменты продвижения.	– Знание инструментов аналитики (AppMagic и др.); понимание воронки маркетинга и методов работы с инфлюенсерами.	– Защита реферата.
– Умение планировать бюджет разработки и график окупаемости проекта;	– Знание основ авторского права и правил маркировки рекламы в интернете.	– Проведение тестирования.

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.15 Навыки трудоустройства и деловой коммуникации

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.15 «Навыки трудоустройства и деловой коммуникации» разработаны в соответствии с требованиями ФГОС СПО по специальности 09.02.10, Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности утвержденного приказом Минобрнауки России от 25.06.2024, № 441, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик: А.А. Макаренко, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № _9_ от «20» _____20_26_ 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 ОП.15 «Навыки трудоустройства и деловой коммуникации».

КОС включают в себя контрольные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине, которая проводится в форме дифференцированного зачёта (с использованием оценочного средства - устный опрос, устный опрос в форме собеседования, выполнение письменных заданий, тестирование).

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

Код ОК, ПК	Код результата обучения	Наименование результата обучения
ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04	ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
	ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
	ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.
	ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.

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 овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Раздел 1 Личное позиционирование и карьерный старт в GameDev				
Тема 1.1 Стратегия поиска работы и самопрезентация.	ОК 01, ОК 03	Сформированное портфолио на профильных ресурсах (ArtStation/GitHub); наличие грамотного резюме, адаптированного под GameDev-вакансию.	Устный опрос (п.5.1. вопросы 1-5)	Вопросы на экзамен (п. 6.1, билеты 1-10)
Тема 1.2 Деловая коммуникация и нетворкинг.	ОК 02, ОК 03	Демонстрация навыков ведения переговоров в ролевой игре; соблюдение норм сетевого этикета в профессиональных сообществах.	Устный опрос (п.5.1. вопросы 5-10)	Тест (п. 6.2. варианты 1-3)
Раздел 2 Community-management и работа с аудиторией				
Тема 2.1 Построение и управление сообществом	ОК 02, ОК 03	Разработанная архитектура Discord-сервера; умение классифицировать типы игроков и предлагать способы отработки негативных отзывов.	Доклад (п. 5.2, темы 6-10)	Вопросы на экзамен (п. 6.1, билеты 1-10)
Тема 2.2 Виральный маркетинг и работа с лидерами мнений.	ОК 02, ОК 04	Составленный список релевантных инфлюенсеров; написанный и оформленный пресс-релиз или «холодное» письмо для СМИ/блогера.	Тест (п. 5.3. варианты 1-3)	Тест (п. 6.2. варианты 1-3)
Раздел 3 Маркетинг и продвижение игрового продукта				

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 3.1 Маркетинговая воронка и страницы в сторах	ОК 01, ОК 03	Оформленный черновик страницы продукта (Steam/Store) с использованием ключевых слов; обоснованный выбор визуальных материалов (капсул).	Тест (п. 5.3. варианты 1-3)	Вопросы на экзамен (п. 6.1, билеты 1-10)
Тема 3.2 Аналитика и пост-релизная поддержка	ОК 02, ОК 04	Умение интерпретировать данные из систем аналитики (AppMagic/SteamDB); план мероприятий по удержанию игроков (Retention).	Тест (п. 5.3. варианты 1-3)	Тест (п. 6.2. варианты 1-3)

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 1 Личное позиционирование и карьерный старт в GameDev				
Тема 1.1 Практическое занятие № 1	ОК 01	Представление структурированного портфолио на профильных ресурсах (ArtStation, GitHub, Behance) и составление сопроводительного письма под конкретную вакансию в игровой индустрии.	Устный опрос (п.5.1. вопросы 1-5)	Вопросы на экзамен (п. 6.1, билеты 1-2)
Тема 1.2 Практическое занятие № 2	ОК 02	Успешная демонстрация навыков самопрезентации и ответов на сложные вопросы в ходе имитации собеседования; соблюдение норм деловой переписки.	Устный опрос (п.5.1. вопросы 5-7)	Вопросы на экзамен (п. 6.1, билеты 3-5)
Раздел 2 Community-management и работа с аудиторией				
Тема 2.1 Практическое занятие № 3	ОК 01, ОК3	Разработка и обоснование структуры сообщества; создание сетки активностей для удержания аудитории (Retention).	Устный опрос (п.5.1. вопросы 7-9)	Вопросы на экзамен (п. 6.1, билеты 5-7)
Тема 2.2. Практическое задание № 4	ОК 01, ОК 02, ОК 04	Подготовка корректного Pitch Deck для блогеров и СМИ; написание вовлекающих постов, адаптированных под разные площадки.	Устный опрос (п.5.1. вопросы 13-15)	Тест (п. 6.2. варианты 1-3)
Раздел 3 Маркетинг и продвижение игрового продукта				
Тема 3.1. Практическое задание № 5	ОК 03, ОК 04	Создание текстового и визуального прототипа страницы игры в Steam/App Store с учетом основ поисковой оптимизации (ASO/SEO).	Устный опрос (п.5.1. вопросы 12-15)	Тест (п. 6.2. варианты 1-3)

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 3.2. Практическое задание № 6	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04	Анализ рыночных данных (на примере сервисов AppMagic/SteamDB) и формирование плана поддержки продукта (Roadmap) на основе выявленных проблем.	Тест (п. 5.3. варианты 1-3)	Вопросы на экзамен (п. 6.1, билеты 1-10)

4 Описание процедуры оценивания

Результаты обучения по дисциплине, уровень сформированности компетенций оцениваются по четырёх бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

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 на зачете выставляется с учетом оценок, полученных при прохождении текущей аттестации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочные средства: устное сообщение, доклад)

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 аргументи-

рованные 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: эссе, конспект, доклад (сообщение), в том числе выполненный в форме презентации, творческое задание).

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, кейс-задача).

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 зада-

	ний, 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 Вопросы для собеседования (устного опроса):

1. Чем отличается портфолио геймдизайнера от портфолио игрового программиста?
2. Какие площадки являются ключевыми для нетворкинга в индустрии разработки игр в 3. 2024–2025 гг.?
3. Что такое «сопроводительное письмо» (Cover Letter) и почему оно критически важно для инди-студий?
4. В чем разница между задачами PR-менеджера и комьюнити-менеджера в геймдеве?
5. Какие методы борьбы с токсичностью в игровом сообществе вы считаете наиболее эффективными?
6. Что такое «адвокаты бренда» среди игроков и как их мотивировать?
7. Как подготовить игру к показу стримерам: что должно входить в Press Kit?
8. Объясните понятие ASO (App Store Optimization) и его влияние на органические установки.
9. Какие визуальные элементы на странице Steam сильнее всего влияют на конверсию в «списки желаемого» (Wishlists)?
10. Что такое Pitch Deck и какие слайды в нем обязательны для привлечения издателя?
11. Как работать с негативными отзывами в Steam или Google Play, чтобы не испортить репутацию проекта?
12. Какие метрики (KPI) позволяют оценить успех работы комьюнити-менеджера?
13. Что такое виральный цикл игры и как его стимулировать на этапе пре-продакшена?
14. В чем специфика продвижения VR/AR-проектов по сравнению с классическими играми?
15. Какие этические нормы необходимо соблюдать при общении с игровым сообществом?

5.2 Темы рефератов

1. Личный бренд разработчика как инструмент повышения стоимости на рынке труда.
2. Анализ стратегий продвижения успешных инди-игр последних 3 лет.
3. Роль Discord в формировании лояльного игрового сообщества.
4. Психология игроков: как работать с разными типами аудитории по Бартлу.
5. Инструменты аналитики игрового рынка: сравнительный обзор AppMagic, SteamDB и Sensor Tower.
6. Эволюция игровых трейлеров: от геймплейных нарезок до кинематографических шоу.
7. Работа с инфлюенсерами: как выбрать стримера для нишевого VR-проекта.
8. Специфика маркетинга мобильных гиперказуальных игр.
9. Кризис-менеджмент в геймдеве: разбор кейсов неудачных релизов и путей их исправления.
10. Фестивали демоверсий (Steam Next Fest) как главный инструмент маркетинга инди-игр.
11. Краудфандинг в разработке игр: стратегии запуска кампаний на Kickstarter.
12. Локализация и культурная адаптация игр как часть маркетинговой стратегии.
13. Этические и правовые аспекты использования пользовательского контента (UGC) в маркетинге.
14. Особенности продвижения образовательных и B2B VR-приложений.
15. Тренды игрового маркетинга в социальных сетях, вертикальные видео и мемы.

5.3 Примеры тестовых заданий

Вариант 1

1. Какой ресурс считается стандартом для размещения портфолио игрового художника (2D/3D)?

a) Behance

б) ArtStation
в) Pinterest
г) DeviantArt

2. Что обязательно должно содержать «Сопроводительное письмо» (Cover Letter)?
а) Подробную автобиографию со школы
б) Обоснование, почему вы хотите работать именно в этой студии
в) Список всех ваших хобби
г) Ожидания по заработной плате в первой строке

3. Что такое Soft Skills (мягкие навыки)?
а) Умение программировать на C#
б) Навык работы в игровом движке Unity/Unreal Engine
в) Навыки коммуникации, командной работы и тайм-менеджмента
г) Умение создавать 3D-модели с правильной топологией

4. Как называется краткая презентация себя или проекта (на 30-60 секунд)?
а) Longread
б) Elevator Pitch
в) Roadmap
г) Post-mortem

5. Какая площадка наиболее эффективна для поиска вакансий в международном GameDev-сегменте?
а) ВКонтакте
б) LinkedIn
в) Instagram
г) Discord

6. Что лучше всего прикрепить к резюме Junior-разработчика, если нет опыта работы в студии?
а) Диплом о среднем образовании
б) Ссылку на личный игровой блог
в) Ссылку на учебные или пет-проекты
г) Список пройденных компьютерных игр

7. Какое поведение на собеседовании считается наиболее профессиональным?
а) Критика предыдущих коллег или преподавателей
б) Честный ответ о пробелах в знаниях с готовностью их восполнить
в) Утверждение, что вы знаете всё и не совершаете ошибок
г) Молчание при сложных вопросах

8. Для чего нужен «Networking» (нетворкинг) в игровой индустрии?
а) Для настройки локальной сети в офисе
б) Для выстраивания полезных связей с коллегами по цеху
в) Для взлома серверов конкурентов
г) Для покупки рекламы у блогеров

9. В каком формате лучше всего отправлять резюме работодателю?
а) .docx
б) .txt
в) .pdf
г) .png (скриншот)

10. Что такое «Hard Skills»?
а) Дружелюбный характер
б) Профессиональные технические навыки (код, арт, дизайн)
в) Стрессоустойчивость
г) Умение работать в режиме многозадачности

Вариант 2

1. Какая платформа является основной для «живого» общения игрового комьюнити и разработчиков?

а) Facebook
б) Discord
в) LinkedIn
г) Skype

2. Кто такой «Адвокат бренда» в игровом сообществе?
а) Юрист, защищающий авторские права игры
б) Лояльный игрок, который добровольно защищает игру от критики
в) Модератор на зарплате
г) Рекламный агент

3. Как правильно реагировать на конструктивную критику (багрепорты) в чате?
а) Удалять сообщения, чтобы не портить статистику
б) Баннить пользователя за негатив
в) Поблагодарить и сообщить, что информация передана разработчикам
г) Игнорировать до выхода официального патча

4. Что такое «Девлог» (DevLog)?
а) Лог ошибок в коде игры
б) Регулярные отчеты разработчиков о процессе создания игры для аудитории
в) Список всех диалогов в игре
г) Протокол собрания акционеров

5. Какая типология игроков по Бартлу описывает тех, кто любит общение и взаимодействие?
а) Карьеристы (Achievers)
б) Исследователи (Explorers)
в) Социальщики (Socializers)
г) Киллеры (Killers)

6. Зачем проводить «AMA-сессии» (Ask Me Anything)?
а) Для сбора пожертвований
б) Для повышения прозрачности и доверия аудитории
в) Для тестирования серверных мощностей
г) Для обучения новых сотрудников

7. Что такое «Токсичность» в сообществе?
а) Техническая ошибка в коде
б) Агрессивное, неуважительное поведение участников друг к другу
в) Механика отравления в RPG-играх
г) Высокий уровень сложности игры

8. Какова главная цель комьюнити-менеджера на этапе «Раннего доступа»?
а) Максимизация прибыли любой ценой
б) Сбор обратной связи и удержание ядра аудитории
в) Написание кода игры
г) Поиск инвесторов

9. Что такое «UGC» в контексте маркетинга?
а) Платная реклама в Google
б) Пользовательский контент (моды, фан-арты, мемы)
в) Обновление графического движка
г) Тип лицензионного соглашения

10. Какой инструмент лучше всего подходит для организации базы знаний по игре для игроков?
а) Instagram-аккаунт
б) Wiki-сервис или Notion
в) WhatsApp-группа
г) Бумажное письмо

Вариант 3

1. Что такое ASO (App Store Optimization)?

а) Оптимизация производительности игры на смартфоне

б) Комплекс мер по повышению видимости игры в магазинах приложений (Steam, App Store)

в) Автоматическое сохранение игрового процесса

г) Проверка игры на наличие вирусов

2. Какая метрика показывает процент игроков, которые вернулись в игру на следующий день после установки?

а) ROI

б) ARPU

в) Retention D1

г) CTR

3. Что из перечисленного является «Вишлистом» (Wishlist) в Steam?

а) Список покупок разработчика

б) Список багов игры

в) Список желаемого, куда игроки добавляют игру до покупки

г) Рейтинг самых прибыльных игр

4. Что такое «Press Kit» (Пресс-кит)?

а) Набор инструментов для ремонта компьютеров

б) Набор медиа-материалов (скриншоты, лого, трейлер) для СМИ и блогеров

в) Лицензионный ключ для прессы

г) Офисная канцелярия с логотипом игры

5. Как называется модель распространения игры, при которой базовая версия бесплатна, но есть внутриигровые покупки?

а) Buy-to-Play

б) Free-to-Play

в) Pay-to-Win

г) Subscription

6. Зачем инди-разработчики участвуют в фестивале «Steam Next Fest»?

а) Чтобы получить бесплатную лицензию на движок

б) Чтобы набрать вишлисты за счет демоверсии и стримов

в) Чтобы продать свою студию корпорации

г) Чтобы обновить драйверы видеокарты

7. Кто такие «Лидеры мнений» (Influencers) в геймдеве?

а) Директора игровых студий

б) Стримеры и видеоблогеры

в) Игровые журналисты из печатных изданий

г) Самые высокоуровневые игроки

8. Что такое «CTR» в интернет-рекламе?

а) Уровень сложности игры

б) Кликабельность (отношение числа кликов к числу показов)

в) Скорость загрузки уровня

г) Стоимость одной установки

9. Что такое «Post-mortem» (Пост-мортем) в игровой индустрии?

а) Финальная битва с боссом

б) Публичный анализ процесса разработки после релиза (что пошло не так)

в) Сценарий гибели персонажа

г) Отмена проекта до выхода

10. Какой элемент страницы игры в Steam больше всего влияет на первое впечатление пользователя?

а) Размер системных требований

б) Дата регистрации разработчика

в) Главный арт (Capsule Image) и трейлер

г) Количество достижений (Achievements)

Время выполнения – 45 минут.

5.5 Темы докладов, устных сообщений

1. Тренды рынка труда в GameDev 2024–2025: какие специальности наиболее востребованы и почему.
2. Анатомия идеального портфолио: разбор лучших практик оформления работ на ArtStation и GitHub для новичков.
3. Искусство «холодных» писем: как написать рекрутеру или издателю, чтобы ваше письмо не попало в спам.
4. Специфика собеседований в инди-студиях и крупных корпорациях: ключевые отличия в подходах к кандидату.
5. Discord как центр управления полетами: механики создания активного сообщества вокруг VR/AR-проекта.
6. Работа с лидерами мнений: как заинтересовать стримеров игрой с нулевым маркетинговым бюджетом.
7. Управление репутацией в условиях кризиса: как отвечать на «ревью-бомбинг» и массовый негатив в Steam.
8. Эволюция DevLog (дневников разработки): как превратить отчет о работе в мощный инструмент маркетинга.
9. Визуальный язык Steam: анализ влияния иконок и скриншотов на решение игрока о покупке.
10. Фестивали демоверсий (Steam Next Fest и др.): пошаговый план подготовки и участия для разработчика.
11. Типология игроков по Ричарду Бартлу: как использовать знания о психологии аудитории для удержания комьюнити.
12. Особенности маркетинга VR-игр: как передать иммерсивный опыт через 2D-видео и плоские экраны.
13. Личный бренд разработчика в социальных сетях: зачем программисту или художнику вести публичный профиль.
14. Этика делового общения в геймдеве: культурные различия при работе с западными и восточными издателями.
15. Краудфандинг для игр: как подготовить кампанию на Kickstarter и выстроить коммуникацию с «бэкерами».

6. Примеры оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

6.1 Варианты экзаменационных билетов:

Билет 1

1. Специфика рынка труда в игровой индустрии: основные роли в команде и требования к ним.
2. Платформы для формирования сообщества, сравнительный анализ.
3. Практический вопрос: Опишите структуру идеального резюме для Junior Game Designer.

Билет 2

1. Личный бренд разработчика: зачем он нужен и на каких площадках его развивать.
2. Инструменты вирального маркетинга: как запустить «сарафанное радио» вокруг игры.
3. Практический вопрос: Сформулируйте 3 способа отработки негативного отзыва в Steam.

Билет 3

1. Роль и формат портфолио для разных специальностей (код, арт, дизайн).

2. Понятие целевой аудитории игры: как определить, для кого вы делаете проект.

3. Практический вопрос: Составьте план короткого Elevator Pitch для вашей игры.

Билет 4

1. Этапы трудоустройства в геймдев-студию: от отклика до оффера.

2. Маркетинговые материалы: что такое Press Kit и зачем он нужен журналистам.

3. Практический вопрос: перечислите основные элементы визуального оформления страницы игры в сторе (ASO).

Билет 5

1. Техники эффективной самопрезентации на собеседовании.

2. Работа с лидерами мнений (стримерами): как выбрать подходящего инфлюенсера.

3. Практический вопрос: Разработайте структуру одного поста для дневника разработки (DevLog).

Билет 6

1. Деловая переписка и сетевой этикет в профессиональной среде.

2. Маркетинговая воронка в геймдеве: путь игрока от первого кадра до покупки.

3. Практический вопрос: какие 5 слайдов обязательно должны быть в Pitch Deck для издателя?

Билет 7

1. Soft Skills как конкурентное преимущество разработчика.

2. Типология игроков по Бартлу и её применение в комьюнити-менеджменте.

3. Практический вопрос: Составьте «холодное» письмо блогеру с предложением протестировать вашу игру.

Билет 8

1. Подготовка к техническому собеседованию и вопросы о «культурном коде» компании.

2. Фестивали демоверсий (например, Steam Next Fest) как инструмент продвижения.

3. Практический вопрос: Назовите ключевые метрики успеха игры (Retention, ARPU, Wishlists) и объясните их смысл.

Билет 9

1. Поиск работы на зарубежном рынке: особенности LinkedIn и профессионального английского.

2. Правовые основы: авторское право на игровые ассеты и код.

3. Практический вопрос: предложите 3 механики вовлечения аудитории в Discord-канале игры.

Билет 10

1. Ошибки при поиске работы: почему кандидаты получают отказы.

2. Специфика продвижения VR/AR-проектов и игр на мобильных платформах.

3. Практический вопрос: как правильно оформить блок «Особенности игры» (Features) в описании на странице магазина?

6.2 Примеры тестовых заданий

Вариант 1

1. Что такое ASO (App Store Optimization)?

а) Оптимизация производительности игры на смартфоне

б) Комплекс мер по повышению видимости игры в магазинах приложений (Steam, App Store)

в) Автоматическое сохранение игрового процесса

г) Проверка игры на наличие вирусов

2. Какая метрика показывает процент игроков, которые вернулись в игру на следующий день после установки?

а) ROI

б) ARPU

в) Retention D1

г) CTR

3. Что из перечисленного является «Вишлистом» (Wishlist) в Steam?

а) Список покупок разработчика

б) Список багов игры

в) Список желаемого, куда игроки добавляют игру до покупки

г) Рейтинг самых прибыльных игр

4. Что такое «Press Kit» (Пресс-кит)?

а) Набор инструментов для ремонта компьютеров

б) Набор медиа-материалов (скриншоты, лого, трейлер) для СМИ и блогеров

в) Лицензионный ключ для прессы

г) Офисная канцелярия с логотипом игры

5. Как называется модель распространения игры, при которой базовая версия бесплатна, но есть внутриигровые покупки?

а) Buy-to-Play

б) Free-to-Play

в) Pay-to-Win

г) Subscription

6. Зачем инди-разработчики участвуют в фестивале «Steam Next Fest»?

а) Чтобы получить бесплатную лицензию на движок

б) Чтобы набрать вишлисты за счет демоверсии и стримов

в) Чтобы продать свою студию корпорации

г) Чтобы обновить драйверы видеокарты

7. Кто такие «Лидеры мнений» (Influencers) в геймдеве?

а) Директора игровых студий

б) Стримеры и видеоблогеры

в) Игровые журналисты из печатных изданий

г) Самые высокоуровневые игроки

8. Что такое «CTR» в интернет-рекламе?

а) Уровень сложности игры

б) Кликабельность (отношение числа кликов к числу показов)

в) Скорость загрузки уровня

г) Стоимость одной установки

9. Что такое «Post-mortem» (Пост-мортем) в игровой индустрии?

а) Финальная битва с боссом

б) Публичный анализ процесса разработки после релиза (что пошло не так)

в) Сценарий гибели персонажа

г) Отмена проекта до выхода

10. Какой элемент страницы игры в Steam больше всего влияет на первое впечатление пользователя?

а) Размер системных требований

б) Дата регистрации разработчика

в) Главный арт (Capsule Image) и трейлер

г) Количество достижений (Achievements)

Вариант 2

1. Какой ресурс считается стандартом для размещения портфолио игрового художника (2D/3D)?

а) Behance
б) ArtStation
в) Pinterest
г) DeviantArt

2. Что обязательно должно содержать «Сопроводительное письмо» (Cover Letter)?

а) Подробную автобиографию со школы
б) Обоснование, почему вы хотите работать именно в этой студии
в) Список всех ваших хобби
г) Ожидания по заработной плате в первой строке

3. Что такое Soft Skills (мягкие навыки)?

а) Умение программировать на C#
б) Навык работы в игровом движке Unity/Unreal Engine
в) Навыки коммуникации, командной работы и тайм-менеджмента
г) Умение создавать 3D-модели с правильной топологией

4. Как называется краткая презентация себя или проекта (на 30-60 секунд)?

а) Longread
б) Elevator Pitch
в) Roadmap
г) Post-mortem

5. Какая площадка наиболее эффективна для поиска вакансий в международном GameDev-сегменте?

а) ВКонтакте
б) LinkedIn
в) Instagram
г) Discord

6. Что лучше всего прикрепить к резюме Junior-разработчика, если нет опыта работы в студии?

а) Диплом о среднем образовании
б) Ссылку на личный игровой блог
в) Ссылку на учебные или пет-проекты
г) Список пройденных компьютерных игр

7. Какое поведение на собеседовании считается наиболее профессиональным?

а) Критика предыдущих коллег или преподавателей
б) Честный ответ о пробелах в знаниях с готовностью их восполнить
в) Утверждение, что вы знаете всё и не совершаете ошибок
г) Молчание при сложных вопросах

8. Для чего нужен «Networking» (нетворкинг) в игровой индустрии?

а) Для настройки локальной сети в офисе
б) Для выстраивания полезных связей с коллегами по цеху
в) Для взлома серверов конкурентов
г) Для покупки рекламы у блогеров

9. В каком формате лучше всего отправлять резюме работодателю?

а) .docx
б) .txt
в) .pdf
г) .png (скриншот)

10. Что такое «Hard Skills»?

а) Дружелюбный характер
б) Профессиональные технические навыки (код, арт, дизайн)
в) Стрессоустойчивость
г) Умение работать в режиме многозадачности

Вариант 3

1. Какая платформа является основной для «живого» общения игрового комьюнити и разработчиков?
    а) Facebook
    б) Discord
    в) LinkedIn
2. Кто такой «Адвокат бренда» в игровом сообществе?
    а) Юрист, защищающий авторские права игры
    б) Лояльный игрок, который добровольно защищает игру от критики
    в) Модератор на зарплате
    г) Рекламный агент
3. Как правильно реагировать на конструктивную критику (багрепорты) в чате?
    а) Удалять сообщения, чтобы не портить статистику
    б) Баннить пользователя за негатив
    в) Поблагодарить и сообщить, что информация передана разработчикам
    г) Игнорировать до выхода официального патча
4. Что такое «Девлог» (DevLog)?
    а) Лог ошибок в коде игры
    б) Регулярные отчеты разработчиков о процессе создания игры для аудитории
    в) Список всех диалогов в игре
    г) Протокол собрания акционеров
5. Типология игроков по Бартлу описывает тех, кто любит общение и взаимодействие?
    а) Карьеристы (Achievers)
    б) Исследователи (Explorers)
    в) Социальщики (Socializers)
    г) Киллеры (Killers)
6. Зачем проводить «AMA-сессии» (Ask Me Anything)?
    а) Для сбора пожертвований
    б) Для повышения прозрачности и доверия аудитории
    в) Для тестирования серверных мощностей
    г) Для обучения новых сотрудников
7. Что такое «Токсичность» в сообществе?
    а) Техническая ошибка в коде
    б) Агрессивное, неуважительное поведение участников друг к другу
    в) Механика отравления в RPG-играх
    г) Высокий уровень сложности игры
8. Какова главная цель комьюнити-менеджера на этапе «Раннего доступа»?
    а) Максимизация прибыли любой ценой
    б) Сбор обратной связи и удержание ядра аудитории
    в) Написание кода игры
    г) Поиск инвесторов
9. Что такое «UGC» в контексте маркетинга?
    а) Платная реклама в Google
    б) Пользовательский контент (моды, фан-арты, мемы)
    в) Обновление графического движка
    г) Тип лицензионного соглашения
10. Какой инструмент лучше всего подходит для организации базы знаний по игре для игроков?
    а) Instagram-аккаунт
    б) Wiki-сервис или Notion
    в) WhatsApp-группа
    г) Бумажное письмо

Время выполнения – 50 минут