МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ОП.17 Профильный модуль разработки игр

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.17 Профильный модуль 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» _____20_26_ г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова
подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**4**
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**6**
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**13**
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**15**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель и место междисциплинарного курса в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина ОП.17 Профильный модуль разработки игр 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 компетенций, необходимых для проектирования, разработки и реализации игровых проектов, понимания принципов создания игровых механик, архитектуры и пользовательского взаимодействия, а также для применения современных технологий разработки компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности в рамках профильного модуля разработки игр.

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	Выбор способов решения задач профессиональной деятельности с учетом поставленной цели и имеющихся ресурсов в области разработки компьютерных игр
ОК 02	Осуществление поиска, анализа и интерпретации информации, необходимой для изучения и применения игровых жанров и технологий разработки игр.
ОК 03	Планирование и реализация собственного профессионального и личностного развития
ОК 04	Эффективное взаимодействие и работа в коллективе и команде
ПК 1.1	Разработка концепции и проектной документации компьютерных игр
ПК 1.2	Проектирование игровых механик, пользовательского интерфейса и игровых уровней
ПК 1.3	Разработка программных модулей компьютерных игр с использованием игровых движков и языков программирования

В результате освоения междисциплинарного курса обучающийся должен:

Код	Уметь	Знать	Владеть навыками
ОК 01	Анализировать поставленные задачи, выбирать оптимальные технологии и инструменты разработки, принимать решения в процессе создания игровых проектов.	Методы анализа профессиональных задач, основные этапы разработки игровых проектов в историческом контексте, подходы современные и прошлого к решению задач в индустрии.	Решения профессиональных задач в области разработки, применения игровых движков и средств.
ОК 02	Находить и анализировать информацию, использовать профессиональные	Методы поиска профессиональной информации, прошлые и современные информационные технологии,	Поиска и обработки информации, использования цифровых ресурсов,

	ресурсы, работать с документацией игровых движков.	основы работы с технической документаций.	работы с технической документацией.
ОК 03	Планировать профессиональное развитие, осваивать новые технологии и инструменты, анализировать собственную деятельность.	Историю и тенденции игровой индустрии, технологии прошлого и современные в вопросе разработки игр, направления профессионального роста.	Самообразования, профессионального развития, освоения новых программных средств.
ОК 04	Взаимодействовать с участниками проекта, работать в команде разработчиков, решать конфликтные ситуации.	Основы командной работы на примере игровых студий, методы делового общения, принципы распределения ролей в команде.	Командной работы, профессиональной коммуникации, использование систем совместной разработки.
ПК 1.1	Разрабатывать игровые концепции, оформлять дизайн0документацию, определять целевую аудиторию на примере игр прошлого.	Основы геймдизайна и истории игровой индустрии, этапы проектирования игр, структуру проектной документации.	Проектирования игровых концепций, подготовки проектной документации, описания игровых механик.
ПК 1.2	Создавать игровые механики на примере уже существующих, в том числе. Разрабатывать игровые уровни.	Принципы построения игровых механик, методы проектирования уровней.	Разработки игровых механик, балансировки игровых элементов.
ПК 1.3	Использовать игровые движки, разрабатывать программные модули.	Архитектуру игровых приложений, возможности игровых движков, языки программирования	Работы с игровыми движками, программирования игровых приложений, разработки игровых сценариев.

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	**50**
в том числе:	
– теоретическое обучение	10
– практические занятия	30
– лабораторные занятия	
– курсовая работа (проект)	
– самостоятельная работа	10
– консультации	
– промежуточная аттестация – диффер. зачет	8

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	*2*	*3*	*4*
Раздел 1. Формирование рынка видеоигр		**26**	
Тема 1.1. Введение в предмет	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 03, 04
	Ознакомить студентов с целями и задачами курса «История игровой индустрии». Дать представление о становлении и развитии игровой индустрии как части цифровой культуры. Сформировать понимание значимости исторического контекста для анализа современных игровых проектов. Обозначить структуру курса и ключевые направления дальнейшего изучения.	2	
Тема 1.2. Появление первых видеоигр	**Содержание учебного материала**	**4**	ОК 01, 02. 03, 04
	Ознакомить студентов с историческими предпосылками возникновения видеоигр. Дать представление о первых игровых проектах, созданных в середине XX века, и об их технологической базе. Показать влияние научных разработок, военной и академической среды на формирование ранних форм интерактивных развлечений. Сформировать понимание роли пионеров игровой индустрии и их вклада в будущее развитие геймдева.	4	
Тема 1.3. Spacewar!	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 04, 04 ПК1.1
	Ознакомить студентов с одной из первых компьютерных игр Spacewar! и её значением для становления игровой индустрии. Показать технические особенности проекта и условия его создания в MIT. Дать представление о вкладе Spacewar! в развитие жанров, геймплейных решений и игровой культуры. Сформировать понимание исторической важности этого проекта как отправной точки для будущих коммерческих игр.	2	
	Содержание учебного материала	**2**	ОК 01, 02.

Тема 1.4. Magnavox Oddyssey и Atari Pong	Рассмотреть первые коммерческие успехи в игровой индустрии на примере консолей Magnavox Odyssey и аркадной игры Atari Pong. Дать представление о переходе от экспериментальных проектов к массовому рынку интерактивных развлечений. Выявить особенности технической реализации, маркетинга и пользовательского опыта. Сформировать понимание влияния этих продуктов на становление индустрии видеоигр как коммерческого сектора.	2	ПК1.1
Тема 1.5. Появление жанров на некоммерческой основе	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 03 ПК1.1
	Проанализировать процесс формирования первых игровых жанров в условиях академической и любительской среды. Дать представление о том, как энтузиасты и исследователи создавали игры ради эксперимента, обучения и развлечения, без коммерческих целей. Определить жанровые черты, возникшие на этом этапе, и их влияние на дальнейшее развитие индустрии. Сформировать понимание роли некоммерческих инициатив в становлении игровых форматов.	2	
Тема 1.6. Развитие аркадного и консольного рынка. Развитие электроники и старт конкурентной борьбы	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 03 ПК1.1
	Рассмотреть эволюцию аркадных автоматов и домашних игровых консолей в контексте развития электронной техники. Дать представление о начале конкурентной борьбы между производителями оборудования и игровых платформ. Проанализировать влияние технических инноваций на формирование рынка и потребительских предпочтений. Сформировать понимание ключевых факторов, повлиявших на становление индустрии видеоигр как массового коммерческого сегмента.	2	
Тема 1.7. Независимая разработка, профильная журналистика, судебное давление	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 03 ПК1.1, 1.2
	Рассмотреть развитие независимой игровой разработки как важного направления индустрии. Дать представление о роли профильной журналистики в формировании общественного мнения и поддержке инди-сообщества. Проанализировать влияние судебных процессов и законодательных вызовов на развитие и регулирование рынка видеоигр. Сформировать понимание взаимосвязи между креативностью, медиа и правовыми аспектами в игровой индустрии.	2	
	Содержание учебного материала	**2**	ОК 01, 02. 03

Тема 1.8. Пришествие ПК. Atari-шок, кризис 1983 года	Выяснить влияние появления персональных компьютеров на развитие игровой индустрии. Дать представление о причинах и последствиях кризиса видеоигр 1983 года, известного как «Atari-шок». Проанализировать факторы перенасыщения рынка и снижения качества продукции, приведшие к временному упадку отрасли. Сформировать понимание уроков кризиса и их влияния на дальнейшее развитие индустрии.	2	ПК1.1, 1.2
Тема 1.9. Восстановление рынка видеоигр. Консольные войны	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 03 ПК1.1, 1.2
	Определить этапы восстановления игровой индустрии после кризиса 1983 года. Дать представление о ключевых игроках и стратегиях, приведших к началу «консольных войн» между Nintendo и Sega. Проанализировать влияние конкуренции на техническое развитие и расширение аудитории видеоигр. Сформировать понимание значимости этого периода для формирования современного рынка игр.	2	
Тема 1.10. Выступление и разбор работ (Игры до 2000 годов)	**Содержание учебного материала**	**6**	ОК 01, 02. 03 ПК1.1, 1.2
	Провести анализ и обсуждение ключевых игр, созданных до 2000 года, с акцентом на их историческую и культурную значимость. Дать представление о развитии жанров, технологий и игровых механик в ранний период индустрии. Сформировать навыки критического анализа и понимания эволюции игрового дизайна. Цель - углубить знание истории видеоигр через самостоятельное изучение и коллективное обсуждение.	6	
	В том числе практических занятий		
	Студенты подготовят и представят презентации по выбранным играм до 2000 года, проведут сравнительный анализ, выделят ключевые особенности и инновации. Обсудят работы в группе, учась аргументировать своё мнение и воспринимать конструктивную критику.		
Раздел 2. Технологии и общество		**22**	
Тема 2.1. Sony – консерватизм, месть, технологический скачок	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 03, 04
	Рассмотреть стратегию компании Sony на игровом рынке, включая консервативный подход и реакцию на конкурентов. Дать представление о причинах и последствиях «мести» Sony после неудач на ранних этапах. Проанализировать технологический скачок, связанный с выходом PlayStation, и его влияние на индустрию. Сформировать понимание роли Sony в формировании современного облика игровой индустрии.	2	
	Содержание учебного материала	**2**	ОК 01, 02. 03, 04

Тема 2.2. XBOX vs PS, появление игр блокбастеров или ААА	Проанализировать конкуренцию между платформами XBOX и PlayStation как ключевой фактор развития игровой индустрии в XXI веке. Дать представление о возникновении и значении жанра ААА — игр с высоким бюджетом и масштабным производством. Проанализировать влияние консольных войн на качество, маркетинг и разнообразие игр. Сформировать понимание стратегий компаний и их роли в формировании современного рынка видеоигр.		
Тема 2.3. Как Half Life 2 изменила всю индустрию	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 03, 04
	Определить инновационные технологии и геймдизайн, представленные в Half-Life 2, и их влияние на развитие видеоигр. Дать представление о роли движка Source и физического движка в формировании новых стандартов интерактивности и погружения. Проанализировать вклад игры в развитие повествования и интеграции сюжета с игровым процессом. Сформировать понимание влияния Half-Life 2 на последующие проекты и индустрию в целом.	2	
Тема 2.4. Игровые движки и свободные технологии для разработки	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 03, 04 ПК1.1
	Рассмотреть развитие игровых движков и их роль в упрощении и стандартизации процесса создания игр. Дать представление о свободных и открытых технологиях, доступных разработчикам всех уровней. Проанализировать влияние таких технологий на демократизацию геймдева и расширение инди-сообщества. Сформировать понимание важности движков для инноваций и развития индустрии в целом.	2	
Тема 2.5. Мобильные игры. VR. Блокчейн	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 03, 04 ПК1.1
	Раскрыть эволюцию мобильных игр как одного из самых массовых и доступных сегментов игровой индустрии. Дать представление о развитии технологий виртуальной реальности и их влиянии на геймплей и погружение. Проанализировать появление блокчейн-технологий в играх и их потенциал для изменения моделей собственности и экономики. Сформировать понимание современных трендов и перспектив развития индустрии.	2	
Тема 2.6. Развитие киберспорта в мире. признание	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 03, 04 ПК1.1, 1.2
	Рассмотреть этапы становления киберспорта как массового явления и его глобальное распространение. Дать представление о ключевых турнирах, организациях и игроках, способствовавших популяризации дисциплины. Проанализировать процессы официального признания киберспорта на государственном и международном уровнях.	2	

	Сформировать понимание влияния киберспорта на индустрию видеоигр и современную культуру.		
Тема 2.7. Игрок как часть команды разработки. Тестирование	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 03, 04 ПК1.1, 1.2
	Рассмотреть роль игроков в процессе разработки игр через обратную связь и бета-тестирование. Дать представление о методах тестирования и их значении для повышения качества продукта. Проанализировать взаимодействие разработчиков и сообщества для улучшения игровых механик и устранения ошибок. Сформировать понимание важности тестирования и вовлечения игроков в циклы разработки.	2	
Тема 2.8. VR пространства	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 03, 04 ПК1.1, 1.2, 1.3
	Определить развитие виртуальных пространств и их роль в игровой индустрии. Дать представление о технологических основах создания VR-игр и особенностях взаимодействия пользователя с виртуальной средой. Проанализировать влияние VR на новые форматы геймплея и социальное взаимодействие. Сформировать понимание перспектив и вызовов, связанных с развитием VR-технологий.	2	
Тема 2.9. Выступление и разбор работ (Игры с 2000х годов до наших дней)	**Содержание учебного материала**	**4**	ОК 01, 02. 03, 04 ПК1.1, 1.2, 1.3
	Проанализировать ключевые игровые проекты и тренды с 2000-х годов по настоящее время, учитывая технологические и культурные изменения. Дать представление о развитии жанров, новых механиках и бизнес-моделях индустрии. Сформировать навыки критического анализа и осмысления современного состояния видеоигр. Цель - углубить понимание эволюции геймдева через самостоятельное изучение и коллективное обсуждение.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
	Студенты подготовят презентации современным играм, проведут сравнительный анализ жанров, механик и технологий. Организуют обсуждения, учась аргументировать свою позицию и принимать конструктивную критику от коллег и преподавателей.		
Тема 2.10. Тестирование по курсу	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 03, 04 ПК1.1, 1.2, 1.3
	Провести комплексную проверку знаний студентов по ключевым разделам курса «История игровой индустрии». Дать представление о важности систематизации и закрепления материала через интерактивные формы контроля. Развить навыки быстрого и точного воспроизведения информации по тематике курса. Цель - повысить мотивацию и закрепить изученные концепции через игровой формат.	2	

	Самостоятельная работа обучающихся*		
	Студенты примут участие в викторине, которая поможет проверить понимание исторических этапов, ключевых событий и терминов. Получат опыт работы с интерактивными форматами оценки и смогут выявить пробелы в знаниях для дальнейшего изучения.		
Промежуточная аттестация		8	
Всего:		**50**	

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. Шрейнер Дж. Кровь, пот и пиксели / Дж. Шрейнер. — Москва : МИФ, 2021. — 368 с. — ISBN 978-5-04-098960-7. — Текст: непосредственный.

2. Кушнер Д. Повелители DOOM / Д. Кушнер. – Москва : Бомбора, 2023. - 496 с. - ISBN 978-5-04-106546-1 — Текст : непосредственный.

3. Г. Фоскяул. История Nintendo. — Москва : Белое яблоко, 2020. — 272 с. — ISBN 978-5-6041374-8-2 . — Текст : непосредственный.

4. Эван Амос. The Game Console 2.0: История консолей от Atari до Xbox - Москва : Академия, 2023. - 312 с. - (Учебная литература). – ISBN 978-5-4461190-6-6. — Текст : непосредственный.

5. Галанина Е.В. Видеоигры: введение в исследования / Е.В. Галанина. – Томск: ИДТГУ, 2022. – 396 с. – ISBN 978-5-94621-770-5. — Текст : непосредственный.

6. Окончательная история видеоигр. Стивен Л. Кент. — Roseville, Calif. : Prima Pub, 2001. — 624. — ISBN 0-7615-3643-4. — Текст : электронный // Book Archive: [сайт]. — URL: https://archive.org/details/ultimatehistoryo0000kent.

7. Донован Т. Играй! История видеоигр / Т. Донован - Москва : Белое яблоко, 2023. — 648. — ISBN 978-5-9903760-4-5. — Текст : электронный // Book Archive: [сайт]. — URL: https://archive.org/details/TristanDonovanIgrayIstoriyaVideoigr2014.

8. Официальная статистика Steam: URL: https://steamdb.info/stats/releases/

Дополнительная литература

1. Сообщество разработчиков [Электронный ресурс] - URL: https://dtf.ru/.

2. Кузьмин, А. История жанра: survival horror // Игромания. — 2024. — № 8. — С. 92–95.

3. Максимов, И. Ретрообзор: Quake — игра, изменившая всё // Навигатор игрового мира. — 2023. — № 3. — С. 44–47.

4. Орлов, В. Золотой век аркад : как видеоигры захватили Америку // Страна игр. — 2022. — № 10 (231). — С. 56–59.

5. Тарасов, С. Sega против Nintendo : история великой битвы // Игромания. — 2022. — № 6. — С. 88–91.

6. Кравцов, П. Хронология игровых платформ : от Atari до PlayStation // Навигатор игрового мира. — 2020. — № 11. — С. 72–76.

7. Фадеев, Е. Рождение жанров: как появились RPG и шутеры // Страна игр. — 2020. — № 7. — С. 60–63.

Нормативные документы

1. ГК РФ Статья 1261. Программы для ЭВМ. URL : https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629/ce1359ed5b9bd99896d7a496c7887e7c223a2cbc/?ysclid=l uyaauujk7219710283

2. ГК РФ Статья 1262. Государственная регистрация программ для ЭВМ и баз данных. URL : https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629/d0887a7ca3da6c85fbbce19815b9b1ead5e67687/?ysclid=l uzdj93tiy13504203

3. Решение Арбитражного суда г. Москвы от 24.11.2014 по делу № А40-91072/14-90-176. URL : http://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/277fdd53-f30b-4de4-a282-732bc448297e/773baf5c-4c12-44c4-840ed46d4aaf7adb/A40-91072-2014_20141124_Reshenija_i_postanovlenija.pdf?isAddStamp=True

4. Письмо Федеральной налоговой службы от 23 января 2017 г. № СД-4- 3/988@ «О рассмотрении обращения». URL : https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71493826

5. Федеральный закон от 25.07.2011 № 261-ФЗ Ст 9. URL : https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_117437/3d0cac60971a511280cbba229d9b6329c07731f7/#dst100 063

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знать: основные этапы разработки компьютерных игр основы геймдизайна и проектирования игровых механик принципы работы игровых движков архитектуру игровых приложений основы программирования игровых приложений принципы командной разработки исторический контекст разработки и современные тенденции развития игровой индустрии	Студент: демонстрирует понимание этапов жизненного цикла игрового проекта объясняет принципы построения игровых механик и игрового процесса характеризует структуру игровых программ и взаимосвязь компонентов демонстрирует знание языков программирования и принципов разработки игрового кода демонстрирует понимание принципов работы AR/VR-приложений корректно описывает структуру и содержание документации демонстрирует осведомленность о современных технологиях и направлениях разработки игр в контексте истории разработки	устный опрос, тестирование, защита практической работы, контрольная работа
Уметь: разрабатывать концепцию компьютерной игры проектировать игровые механики использовать игровые движки для разработки игр анализировать программные модули игровых приложений интегрировать графические, звуковые и анимационные ресурсы анализировать игры прошлого и применять современные технологии разработки игр	Студент: создает описание игровой концепции в соответствии с поставленным заданием реализует базовый функционал AR/VR-приложений выполняет операции сохранения, обновления и объединения версий проекта представляет результаты разработки и аргументирует принятые решения	Практическая работа, защита проектов, демонстрация проектов, контрольные задания

	использует актуальные инструменты и подходы при выполнении практических заданий	

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.17 Профильный модуль 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 ОП.17 Профильный модуль разработки игр 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

подпись

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины ОП.17 Профильный модуль 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	основные этапы разработки компьютерных игр и игровых приложений
	З2	методы анализа и решения профессиональных задач в области разработки игр
	У1	анализировать поставленные профессиональные задачи в области разработки игр
	У2	выбирать оптимальные методы и средства для реализации игрового проекта
ОК 02	З3	принципы работы с технической и справочной документацией
	У3	использовать современные программные средства и цифровые ресурсы в профессиональной деятельности
	У4	работать с технической документацией, справочными материалами и профессиональными источниками информации
ОК 03	З4	современные тенденции развития игровой индустрии и технологий разработки игр
	З5	способы профессионального и личностного развития в сфере информационных технологий
	У5	планировать собственное профессиональное развитие и образовательную деятельность
ОК 04	З6	основы командной разработки программных и игровых проектов
	У6	взаимодействовать с участниками команды при разработке игрового проекта
	У7	осуществлять совместное выполнение профессиональных задач в коллективе
	У8	использовать средства командной коммуникации и совместной разработки
ПК 1.1	З7	основы геймдизайна и проектирования компьютерных игр
	У9	разрабатывать концепцию игрового проекта в соответствии с техническим заданием
ПК 1.2	З8	принципы построения игровых механик и игрового процесса
	З9	основы проектирования пользовательского интерфейса игровых приложений
	У10	проектировать игровые механики в соответствии с концепцией игры
	У11	разрабатывать пользовательский интерфейс игрового приложения
ПК 1.3	З10	основы программирования игровых приложений и игровых систем
	У12	разрабатывать программные модули игрового приложения
	У13	использовать игровые движки и языки программирования для создания игр

[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. Формирование рынка видеоигр				
Тема 1.10 Выступание и разбор работ (Игры до 2000 годов)	З1	Способность демонстрировать знание ключевых игровых проектов до 2000 года	Устные вопросы	Практическая презентация. Устный доклад
	З2	Способность описывать исторический контекст создания видеоигр	Устные вопросы	
	З3	Способность воспроизводить хронологию игровых событий, появления платформ и жанров	Устные вопросы	
	З4	Способность аргументировать влияние конкретной игры на развитие жанра или индустрии	Устные вопросы	
	З5	Способность использовать профильную лексику и термины при описании игр и жанров	Устные вопросы	
	У1	Способность уверенно и логично выступать перед аудиторией	Устные вопросы	
	У2	Способность использовать визуальные и мультимедийные материалы для усиления доклада	Устные вопросы	
	У3	Способность сравнивать отечественные и зарубежные игровые проекты и делать выводы	Устные вопросы	
Раздел 2. Технологии и общество				
Тема 2.9 Выступание и разбор работ (Игры с 2000х годов до наших дней)	З6	Способность демонстрировать знание ключевых игровых проектов XXI века	Устные вопросы	Практическая презентация. Устный доклад
	З7	Способность анализировать современные тренды и их влияние на геймдизайн и разработку	Устные вопросы	
	З8	Способность различать игровые платформы и особенности разработки под них в XXI веке	Устные вопросы	
	У4	Способность аргументировать социальное и культурное значение игр современного периода	Устные вопросы	
	У5	Способность использовать профильную лексику, включая современные термины и названия движков/технологий	Устные вопросы	
	У6	Способность уверенно и логично презентовать свою работу, опираясь на современные примеры и кейсы	Устные вопросы	
	У7	Способность использовать современные визуальные и мультимедийные материалы	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[4]
	У8	Способность сравнивать игровые проекты разных стран и подходы к их разработке в XXI веке	Устные вопросы	
Тема 2.10 Тестирование по курсу	З9	Способность распознавать ключевые этапы развития игровой индустрии от начала до наших дней	Тестирование	Итоговое тестирование в формате викторины
	З10	Способность называть и описывать знаковые игровые проекты разных эпох	Тестирование	
	З11	Способность соотносить игровые платформы с временными и технологическими рамками	Тестирование	
	У9	Способность интерпретировать культурный, социальный и экономический контекст видеоигр	Тестирование	
	У10	Способность использовать терминологию, связанную с геймдевом и историей игр	Тестирование	
	У11	Способность проявлять осознанный интерес и вовлечённость в предмет	Тестирование	
	У12	Способность анализировать развитие бизнес-моделей в игровой индустрии	Тестирование	
	У13	Способность сравнивать игровые индустрии разных стран и регионов	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[4]
Раздел 1. Формирование рынка видеоигр				
Тема 1.10 Выступание и разбор работ (Игры до 2000 годов)	З1	Способность демонстрировать знание ключевых игровых проектов до 2000 года	Практическая работа	Защита проекта (с демонстрацией)
	З2	Способность описывать исторический контекст создания видеоигр	Практическая работа	
	З3	Способность воспроизводить хронологию игровых событий, появления платформ и жанров	Практическая работа	

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]
	З4	Способность аргументировать влияние конкретной игры на развитие жанра или индустрии	Практическая работа	
	З5	Способность использовать профильную лексику и термины при описании игр и жанров	Практическая работа	
	У1	Способность уверенно и логично выступать перед аудиторией	Практическая работа	
	У2	Способность использовать визуальные и мультимедийные материалы для усиления доклада	Практическая работа	
	У3	Способность сравнивать отечественные и зарубежные игровые проекты и делать выводы	Практическая работа	
Раздел 2. Технологии и общество				
Тема 2.9 Выступание и разбор работ (Игры с 2000х годов до наших дней)	З6	Способность демонстрировать знание ключевых игровых проектов XXI века	Практическая работа	Защита проекта (с демонстрацией)
	З7	Способность анализировать современные тренды и их влияние на геймдизайн и разработку	Практическая работа	
	З8	Способность различать игровые платформы и особенности разработки под них в XXI веке	Практическая работа	
	У4	Способность аргументировать социальное и культурное значение игр современного периода	Практическая работа	
	У5	Способность использовать профильную лексику, включая современные термины и названия движков/технологий	Практическая работа	
	У6	Способность уверенно и логично презентовать свою работу, опираясь на современные примеры и кейсы	Практическая работа	
	У7	Способность использовать современные визуальные и мультимедийные материалы	Практическая работа	
	У8	Способность сравнивать игровые проекты разных стран и подходы к их разработке в XXI веке	Практическая работа	
Тема 2.10 Тестирование по курсу	З9	Способность распознавать ключевые этапы развития игровой индустрии от начала до наших дней	Тестирование	Контрольные практические задания
	З10	Способность называть и описывать знаковые игровые проекты разных эпох	Тестирование	
	З11	Способность соотносить игровые платформы с временными и технологическими рамками	Тестирование	

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]
	У9	Способность интерпретировать культурный, социальный и экономический контекст видеоигр	Тестирование	
	У10	Способность использовать терминологию, связанную с геймдевом и историей игр	Тестирование	
	У11	Способность проявлять осознанный интерес и вовлечённость в предмет	Тестирование	
	У12	Способность анализировать развитие бизнес-моделей в игровой индустрии	Тестирование	
	У13	Способность сравнивать игровые индустрии разных стран и регионов	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: *реферат, эссе, конспект, контрольная работа, расчетно-графическая работа, письменный отчет по лабораторной работе, портфолио, доклад (сообщение), в том числе выполненный в форме презентации, творческое задание, курсовая работа- выбрать и оставить нужное, либо дополнить*).

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

При использовании теста в качестве оценочного средства для проведения текущего контроля или промежуточной аттестации необходимо представить шкалу интервальных баллов, соответствующую итоговой оценке, а также критерии её выставления в привязке к четырех балльной системе, либо «зачтено», «не зачтено», например:

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. История возникновения видеоигр: от первых экспериментов до коммерческой индустрии
2. Эволюция игровых платформ: от аркадных автоматов до облачного гейминга
3. Первые игровые жанры и их влияние на современные игровые механики
4. Развитие 2D-графики: пиксель-арт и становление визуального языка игр
5. Переход к 3D-графике и революция в игровом дизайне
6. История игровых движков: от самописных систем до Unity и Unreal Engine
7. Эволюция управления в играх: клавиатура, геймпад, сенсоры, VR
8. Как развивался жанр RPG: от текстовых игр до открытых миров
9. Шутеры от первого лица: развитие механик и технологий реализации
10. Стратегии в реальном времени: история жанра и ключевые проекты
11. Инди-игры и их роль в развитии игровой индустрии
12. История многопользовательских игр: от LAN до MMORPG и киберспорта
13. Развитие физики в играх: от простых моделей до реалистичных симуляций
14. История искусственного интеллекта в видеоиграх
15. Влияние мобильных игр на игровую индустрию
16. Развитие VR и AR: от первых экспериментов до современных технологий
17. Роль игровых движков в демократизации разработки игр
18. Как менялся геймдизайн: от линейных уровней к открытым мирам
19. История игровых компаний и их вклад в развитие индустрии
20. Будущее видеоигр: искусственный интеллект, метавселенные и облачные технологии

5.2 Пример тестовых заданий

1. Какая считается первой в мире видеоигра?

а) Pong

б) Pac-Man

в) Spacewar!

г) Tennis for Two

Правильный ответ: г) Tennis for Two

2. Какая компания выпустила первую массовую домашнюю игровую консоль?

а) Nintendo

б) Sega

в) Atari

г) Sony

Правильный ответ: в) Atari

3. В каком году вышла игра Super Mario Bros.?

а) 1983

б) 1985

в) 1987

г) 1989

Правильный ответ: б) 1985

4. Какой жанр возник в первую очередь?

а) Шутеры

б) Стратегии

в) Аркады

г) Приключения

Правильный ответ: в) Аркады

5. Какая игра считается родоначальницей жанра шутеров от первого лица (FPS)?

а) Wolfenstein 3D

б) Doom

в) Quake

г) Half-Life

Правильный ответ: а) Wolfenstein 3D

6. Какая консоль первой позволила играть в игры с CD-дисков?

а) PlayStation

б) Sega Saturn

в) SNES

г) Atari 2600

Правильный ответ: б) Sega Saturn

7. Какая студия создала культовую RPG Baldur's Gate?

а) Bethesda

б) CD Projekt

в) Bioware

г) Obsidian

Правильный ответ: в) Bioware

8. Что из перечисленного НЕ было игрой от Nintendo?

а) Metroid

б) Sonic the Hedgehog

в) The Legend of Zelda

г) Donkey Kong

Правильный ответ: б) Sonic the Hedgehog

9. Какая игра в 1980-х вызвала «кризис видеоигр» в США из-за своей неудачи?

а) Pac-Man

б) Donkey Kong

в) E.T. the Extra-Terrestrial

г) Centipede

Правильный ответ: в) E.T. the Extra-Terrestrial

10. Какая отечественная студия разработала игру «Космические рейнджеры»?

а) Бука

б) Katauri Interactive

в) 1С

г) Nival Interactive

Правильный ответ: б) Katauri Interactive

11. Какая игра первой популяризовала жанр battle royale?

а) Apex Legends

б) PUBG

в) Fortnite

г) Warzone

Правильный ответ: б) PUBG

12. Какой жанр игры «Tetris»?

а) Аркада

б) Логическая

в) Симулятор

г) Приключенческая

Правильный ответ: б) Логическая

13. Кто считается «отцом видеоигр»?

а) Сигэру Миямото

б) Нолан Бушнелл

в) Алексей Пажитнов

г) Джон Кармак

Правильный ответ: б) Нолан Бушнелл

14. Какая игра первой предложила открытый мир?

а) Minecraft

б) Elite

в) GTA III

г) SimCity

Правильный ответ: б) Elite

15. Какая компания выпустила первую PlayStation?

а) Sega

б) Sony

в) Panasonic

г) NEC

Правильный ответ: б) Sony

5.3 Примерные темы командных проектов:

1. Разработка прототипа 2D-платформера с базовыми игровыми механиками (прыжок, враги, сбор предметов)
2. Создание простой 3D-игры от первого лица с элементами исследования уровня
3. Разработка аркадной игры в стиле классических автоматов (ретро-игра с пиксельной графикой)
4. Проектирование и реализация системы инвентаря и взаимодействия с объектами в игре
5. Создание прототипа игры в жанре «Tower Defense» с базовым ИИ противников
6. Разработка мини-игры с использованием физического движка (прыжки, столкновения, гравитация)
7. Создание учебного AR/VR-прототипа (например, виртуальная сцена или интерактивный объект)
8. Разработка простого многопользовательского игрового прототипа (локальный или сетевой режим)

5.4 Примерный перечень самостоятельных исследований студентов

- анализ эволюции видеоигр, движков, технологий

- изучения развития движков, технологий, приложений для разработки (в том числе фреймворки)

- исследование технологий AR/VR

- обзор современных технологий игровой индустрии

- сравнительный анализ игровых проектов