

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Соловьев Дмитрий Александрович
Должность: ректор ФГБОУ ВО Вавиловский университет
Дата подписания: 08.09.2025 14:40
Уникальный идентификатор документа:
528682078e671e66ab0781e1ba172f735a12



МИНИСТЕРСТВО СЕЛЬСКОГО ХОЗЯЙСТВА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Саратовский государственный университет генетики,
биотехнологии и инженерии имени Н.И. Вавилова»

УТВЕРЖДАЮ

И.о. заведующего кафедрой

 /Ключиков А.В./
« 12 » апреля 2024 г.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Дисциплина	Разработка компьютерных игр
Направление подготовки	09.03.03 Прикладная-информатика
Направленность (профиль)	Проектирование информационных систем
Квалификация выпускника	Бакалавр
Нормативный срок обучения	4 года
Форма обучения	Заочная
Кафедра-разработчик	Цифровое управление процессами в АПК
Ведущий преподаватель	Ключиков А.В., доцент

Разработчик: доцент, Ключиков А.В.



Саратов 2024

Содержание

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения ОПОП.....	3
2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....	4
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	6
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.....	12

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения ОПОП

В результате изучения дисциплины «Разработка компьютерных игр» обучающиеся, в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ № 922 от 19.09.2017, формируют следующие компетенции, указанные в таблице 1:

Таблица 1

Формирование компетенций в процессе изучения дисциплины «Разработка компьютерных игр»

Компетенция		Индикаторы достижения компетенций	Этапы формирования компетенции в процессе освоения ОПОП (год)	Виды занятий для формирования компетенции	Оценочные средства для оценки уровня сформированности компетенции
Код	Наименование				
1	2	3	4	5	6
ПК-6	Использует дизайнерские и графические навыки для создания и изменения программ, объединяющих текстовые, графические, мультимедийные, звуковые и видеоматериалы, а также другие интерактивные средства	ПК-6.5. Способен создавать и изменять программы и приложения, объединяющие текстовые графические мультимедийные, звуковые и видеоматериалы, а также другие интерактивные средства.	3	лекции, лабораторные занятия	собеседование, доклад, типовое задание, тестовое задание
ПК-10	Способен разрабатывать требования, проектировать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение	ПК-10.2. Способен проектировать и разрабатывать требования к прикладному программному обеспечению, интегрируя его с существующими системами и обеспечивая соответствие	3	лекции, лабораторные занятия	собеседование, доклад, типовое задание, тестовое задание

		прикладным задачам и требованиям безопасности			
--	--	--	--	--	--

Профиль подготовки «Проектирование информационных систем»

Компетенция ПК-6 – также формируется в ходе освоения дисциплин:

Визуализация геопространственных данных; Выполнение и защита выпускной квалификационной работы; Компьютерное зрение; Проектирование геоинформационных систем; Разработка мобильных приложений; Технологии геопространственного анализа; Технологии разработки веб-систем; Технологическая (проектно-технологическая) практика; Управление робототехническими комплексами

Компетенция ПК-10 – также формируется в ходе освоения дисциплин:

Системы управления БПЛА, Технологии разработки веб-систем, Разработка распределенных систем, Проектирование и архитектура программных систем, Технологическая (проектно-технологическая) практика, Выполнение и защита выпускной квалификационной работы.

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Перечень оценочных материалов

Таблица 2

№ п/п	Наименование оценочного материала	Краткая характеристика оценочного материала	Представление оценочного средства в ОМ
1.	собеседование	средство контроля, организованное как специальная беседа педагогического работника с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной и рассчитанной на выяснение объема знаний обучающегося по определенному разделу	вопросы по темам дисциплины: – перечень вопросов для устного опроса – перечень вопросов для самостоятельной работы
2.	доклад	продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения определенной учебно-практической, учебно-исследовательской или научной темы	темы докладов
3.	типовое задание	содержит средство проверки умений и навыков использования цифровых технологий, программного обеспечения для решения аналитических и управленческих задач.	банк типовых заданий

№ п/п	Наименование оценочного материала	Краткая характеристика оценочного материала	Представление оценочного средства в ОМ
4.	тестирование	метод, который позволяет выявить уровень знаний, умений и навыков, способностей и других качеств личности, а также их соответствие определенным нормам путем анализа способов выполнения обучающимися ряда специальных заданий	банк тестовых заданий

Программа оценивания контролируемой дисциплины

Таблица 3

№ п/п	Контролируемые разделы (темы дисциплины)	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
1	2	3	4
1.	Знакомство с интерфейсом и базовыми инструментами	ПК-6, ПК-10	устный опрос,
2.	Работа с 2D проектами	ПК-6, ПК-10	Типовое задание
3.	Базовый скриптинг на Unity API	ПК-6, ПК-10	Собеседование, устный опрос
4.	Физический движок PhysX	ПК-6, ПК-10	письменный опрос
5.	Верстка пользовательского интерфейса	ПК-6, ПК-10	тестовое задание

Описание показателей и критериев оценивания компетенций по дисциплине «Разработка компьютерных игр» на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Таблица 4

Код компетенции, этапы освоения компетенции	Индикаторы достижения компетенций	Показатели и критерии оценивания результатов обучения			
		ниже порогового уровня (неудовлетворительно)	пороговый уровень (удовлетворительно)	продвинутый уровень (хорошо)	высокий уровень (отлично)
1	2	3	4	5	6
ПК-6, 3 год	ПК-6.5. Способен создавать и изменять программы и приложения, объединяющие текстовые графические мультипликационные изобразительн	обучающийся не знает значительной части программного материала, плохо ориентируется в материале по разработке медиаконтента и графических материалов для	обучающийся демонстрирует знания только основного материала, но не знает деталей, допускает неточности, допускает неточности в	обучающийся демонстрирует знание материала, не допускает существенных неточностей	обучающийся демонстрирует знание: материала по разработке медиаконтента и графических материалов для компьютерных игр.

	ые и звуковые и видеоматериалы, а также другие интерактивные средства.	компьютерных игр, допускает существенные ошибки	формулировка х, нарушает логическую последовательность в изложении программного материала		Исчерпывающе и последовательно, четко и логично излагает материал, хорошо ориентируется в материале, не затрудняется с ответом при видеоизменении и заданий
ПК-10, 3 год	ПК-10.2. Способен проектировать и разрабатывать требования к прикладному программному обеспечению, интегрируя его с существующими системами и обеспечивая соответствие прикладным задачам и требованиям безопасности	обучающийся не знает значительной части программного материала, плохо ориентируется в материале по разработке архитектуры и компонентов компьютерных игр, допускает существенные ошибки	обучающийся демонстрирует знания только основного материала, но не знает деталей, допускает неточности, допускает неточности в формулировках, нарушает логическую последовательность в изложении программного материала	обучающийся демонстрирует знание материала, не допускает существенных неточностей	обучающийся демонстрирует знание: материала по разработке архитектуры и компонентов компьютерных игр. Исчерпывающе и последовательно, четко и логично излагает материал, хорошо ориентируется в материале, не затрудняется с ответом при видеоизменении и заданий

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

3.1. Входной контроль

Примерный перечень вопросов

1. Что такое игровая механика и как она влияет на игровой процесс?
2. Какие языки программирования чаще всего используются в разработке игр?

3. Какие тенденции вы наблюдаете в современной игровой индустрии?
4. Каково значение обратной связи от игроков в процессе разработки игры?
5. Объясните, что такое игровой движок и приведите примеры популярных движков.
6. Каковы основные принципы объектно-ориентированного программирования (ООП) и как они применяются в разработке игр?
7. Объясните разницу между механиками, динамиками и эстетикой игры (MDA).
8. Каковы основные принципы дизайна уровней в играх?

3.2. Доклады

Рекомендуемая тематика докладов по дисциплине приведена в таблице 5.

Таблица 5

**Темы докладов, рекомендуемые к написанию при изучении дисциплины
«Разработка компьютерных игр»**

№ п/п	Темы докладов
1	2
1	Сравнение Unity с другими игровыми движками: преимущества и недостатки
2	Использование физики в Unity для создания реалистичных игровых взаимодействий
3	Анимация персонажей в Unity: подходы и инструменты
4	Использование паттернов проектирования в разработке игр на Unity
5	Дизайн уровней в Unity: принципы и лучшие практики
6	Методы тестирования игр на Unity: от юнит-тестирования до бета-тестирования
7	Маркетинг игр, созданных на Unity: стратегии продвижения и привлечения игроков
8	Этика в игровой индустрии: как разработчики могут влиять на общество через свои игры

3.3. Кейс-задания

При проверке кейса использовалась сто бальная шкала. Каждый ответ весит определенное количество баллов, а именно максимальное количество баллов за каждый ответ: Вопрос 1 - 20 баллов; Вопрос 2 - 50 баллов; Вопрос 3 - 30 баллов;. Критерии оценки ответов: • Полнота ответа с использованием всей информации из описания ситуации • Обоснованность • Умение оперировать терминами и понятиями в сфере управления персоналом • Использование теоретических

моделей и концепций • Представленность нескольких точек зрения на проблему • Отсутствие фактических ошибок.

Пример Кейс-задания Тема «Работа с 2D проектами»

Кейс-задание: Разработка мини-игры "Спасение планеты"

Цель: Создать прототип 2D-игры, в которой игрок управляет космическим кораблем и должен спасти планету от метеоритного дождя, собирая ресурсы и избегая столкновений.

Описание: Ваша команда должна разработать игровую механику, графику, звуковое сопровождение и интерфейс для этой игры. Игра должна быть завершена в течение 4 недель.

Задачи:

1. Игровая механика:

- Определите основные механики игры (например, движение корабля, сбор ресурсов, система жизней).
- Реализуйте систему управления (клавиатура/геймпад).
- Создайте метеоритный дождь с различными типами метеоритов (разные скорости и размеры).

2. Графика:

- Разработайте 2D-спрайты для космического корабля, метеоритов и ресурсов.
- Создайте фон для уровня и визуальные эффекты (например, взрывы или сбор ресурсов).

3. Звук:

- Интегрируйте звуковые эффекты для движения, сбора ресурсов и столкновений.
- Добавьте фоновую музыку, которая будет поддерживать атмосферу игры.

4. Интерфейс:

- Создайте HUD (интерфейс пользователя), отображающий количество собранных ресурсов, жизни игрока и таймер.
- Реализуйте меню начала игры и экран окончания игры с возможностью перезапуска.

5. Тестирование:

- Проведите тестирование игры на наличие ошибок и оптимизируйте производительность.
- Соберите отзывы от других студентов о игровом процессе и внесите изменения на основе их комментариев.

6. Презентация:

- Подготовьте презентацию вашей игры, включающую демонстрацию игрового процесса, описание механик и визуальных элементов.
- Обсудите, какие технологии и инструменты вы использовали в процессе разработки.

По завершении задания студенты должны представить работающий прототип игры "Спасение планеты", который будет оцениваться по

вышеуказанным критериям. Это задание поможет им развить навыки разработки игр, командной работы и критического мышления.

3.4. Типовое задание

Тематика типовых расчетов устанавливается в соответствии с разделами дисциплины. Типовой расчет подразделяется на два этапа. На первом этапе проводится теоретический обзор по теме занятия. На втором этапе решается задача по данной теме. Для каждой темы предусмотрен 2 варианта задания.

Пример типового задания

Тема: Работа с 2D проектами

Типовое задание: Создание простого 2D-платформера

Цель: Научиться создавать базовую 2D-игру в жанре платформер с использованием Unity, применяя основные механики, такие как движение персонажа, прыжки и сбор предметов.

Задание: Создайте прототип 2D-платформера, в котором игрок управляет персонажем, который должен проходить уровень, избегая препятствий и собирая монеты

3.6. Тестовые задания

По дисциплине «Разработка компьютерных игр» предусмотрено проведение следующих видов тестирования: письменное, компьютерное и т.п.

Письменное тестирование.

Письменное тестирование рассматривается как рубежный контроль успеваемости и проводится после изучения раздела дисциплины **Базовый скриптинг на Unity API**.

Результаты тестирования учитываются при проведении промежуточной аттестации

Пример тестового задания занятие Базовый скриптинг на Unity API.

Группа _____ ФИО тестируемого

Тест 1 Базовый скриптинг на Unity API

1. Что такое MonoBehaviour в Unity?

- A) Класс, который используется для создания 3D-объектов
- B) Базовый класс для всех скриптов в Unity
- C) Специальный редактор для создания анимаций
- D) Система управления звуками

2. Какой метод вызывается при старте игры?

- A) StartGame()
- B) Awake()
- C) Start()
- D) OnEnable()

3. Какой метод используется для обновления логики игры каждый кадр?

- A) Update()
- B) FixedUpdate()
- C) LateUpdate()
- D) OnRender()

4. Какой компонент необходимо добавить к объекту, чтобы он мог реагировать на физику?

- A) Collider

- B) Rigidbody
 - C) Transform
 - D) Script
5. Как получить доступ к компоненту **Rigidbody** другого объекта в скрипте?
- A) GetComponent<Rigidbody>()
 - B) FindObjectOfType<Rigidbody>()
 - C) GetComponentInChildren<Rigidbody>()
 - D) Rigidbody.Get()
6. Что делает метод **OnCollisionEnter()**?
- A) Вызывается при столкновении объекта с другим объектом
 - B) Вызывается при старте сцены
 - C) Вызывается при нажатии клавиши
 - D) Вызывается при обновлении кадра
7. Какой тип переменной используется для хранения значения "истина" или "ложь"?
- A) int
 - B) float
 - C) string
 - D) bool
8. Как можно вызвать метод из другого скрипта?
- A) script.methodName();
 - B) this.methodName();
 - C) otherScript.methodName();
 - D) Call(otherScript.methodName());
9. Какой метод используется для инициализации переменных перед началом игры?
- A) Init()
 - B) Awake()
 - C) Start()
 - D) Begin()
10. Что делает метод **Instantiate()**?
- A) Удаляет объект из сцены
 - B) Создает новый экземпляр объекта в игре
 - C) Изменяет свойства объекта
 - D) Перемещает объект на сцене

3.7. Рубежный контроль

Вопросы рубежного контроля

Вопросы, рассматриваемые на аудиторных занятиях

1. Как создать новый **GameObject** в **Unity** с помощью скрипта?
2. Как получить доступ к компоненту **Rigidbody** у объекта?
3. Что такое **MonoBehaviour** и как он используется в **Unity**?
4. Как реализовать движение объекта с помощью клавиш **WASD**?
5. Как создать корутину и для чего она используется?
6. Как обрабатывать столкновения между объектами в **Unity**?
7. Что такое события (**Events**) в **Unity** и как они работают?
8. Как использовать **Input** для получения информации о нажатии клавиш?
9. Как изменить цвет материала объекта через скрипт?
10. Как создать и использовать массивы в **C#** скриптах **Unity**?

Вопросы для самостоятельного изучения

1. Что такое интерфейсы в **C#** и как их можно использовать в **Unity**?

2. Как задать скорость анимации для *Animator* компонента?
3. Как использовать *Tag* для идентификации объектов в игре?
4. Как загрузить новую сцену через скрипт?
5. Как создать пользовательский интерфейс с помощью *Canvas* в *Unity*?
6. Как использовать *Mathf* для выполнения математических операций?
7. Как сделать объект невидимым или видимым через скрипт?

3.8 Промежуточная аттестация

В соответствии с учебным планом по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика промежуточной аттестации – зачет.

Целью проведения зачет по дисциплине является определение фактического уровня теоретических знаний и навыков обучающихся. В билетах для зачета расчетные задания отсутствуют.

Вопросы, выносимые на зачет

1. Объясните, что такое *MonoBehaviour* и какие основные методы он содержит.
2. Как можно создать и настроить новый *GameObject* через скрипт?
3. В чем разница между методами *Update()* и *FixedUpdate()*?
4. Как обрабатывать пользовательский ввод с помощью класса *Input*?
5. Опишите, как реализовать столкновения между объектами с помощью методов *OnCollisionEnter()* и *OnTriggerEnter()*.
6. Как использовать корутины для выполнения асинхронных операций в *Unity*?
7. Что такое компоненты в *Unity* и как их добавлять к *GameObject* через скрипт?
8. Как можно сохранять и загружать данные с помощью *PlayerPrefs*?
9. Объясните, как работает система анимаций в *Unity* и как управлять анимациями через скрипт.
10. Как создать пользовательский интерфейс (UI) с помощью *Canvas* и взаимодействовать с ним через скрипт?
11. Как использовать события (*Events*) в *Unity* для обработки взаимодействий между объектами?
12. Как задать физические свойства объекта, такие как масса и скорость, через *Rigidbody*?
13. Что такое *LayerMask* и как его использовать для фильтрации объектов при столкновениях?
14. Как работать с массивами и списками в *C#* и какие преимущества у каждого из них?
15. Объясните, как использовать *Instantiate()* для создания копий объектов в игре.
16. Как можно работать с аудио в *Unity*, используя *AudioSource* и *AudioClip*?
17. Как управлять временем игры с помощью *Time.timeScale*?
18. Что такое *ScriptableObject* и как его можно использовать в проекте?
19. Как использовать *Material* для изменения внешнего вида объекта через

скрипт?

20. Объясните, как происходит загрузка и переключение сцен в Unity с помощью метода *SceneManager.LoadScene()*.

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

4.1 Процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Контроль результатов обучения студентов, этапов и уровня формирования компетенций по дисциплине «Разработка компьютерных игр» осуществляется через проведение входного, текущего, рубежных, выходного контролей и контроля самостоятельной работы

Формы текущего, промежуточного и итогового контроля и контрольные задания для текущего контроля разрабатываются кафедрой исходя из специфики дисциплины, и утверждаются на заседании кафедры.

4.2 Критерии оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Описание шкалы оценивания достижения компетенций по дисциплине приведено в таблице 6.

Таблица 6

Уровень освоения компетенции	Описание
Зачтено	Обучающийся обнаружил всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умеет свободно выполнять задания, предусмотренные программой, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Как правило, обучающийся проявляет творческие способности в понимании, изложении и использовании материала
Не зачтено	Обучающийся обнаружил пробелы в знаниях основного учебного материала, допустил принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий, не может продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании образовательной организации без дополнительных занятий

4.2.1. Критерии оценки устного ответа при промежуточной аттестации

При ответе на вопрос обучающийся демонстрирует:

знания: *основных методов разработки компьютерных игр,*
умения: *применять навыки проектирования компьютерных игр;*
владение навыками: *решения стандартных задач в области разработки компьютерных игр*

Критерии оценки*

отлично	обучающийся демонстрирует: – знание материала <i>по основным методам разработки компьютерных игр</i> практики применения материала, исчерпывающе и последовательно, четко и логично излагает материал, хорошо ориентируется в материале, не затрудняется с ответом при видеоизменении заданий; – умение <i>применять навыки проектирования компьютерных игр;</i> – успешное и системное владение навыками <i>решения стандартных задач в области разработки компьютерных игр</i>
хорошо	обучающийся демонстрирует: – знание материала, не допускает существенных неточностей; – в целом успешное, но содержащее отдельные пробелы, умение <i>применять навыки проектирования компьютерных игр;</i> – в целом успешное, но содержащее отдельные пробелы или сопровождающееся отдельными ошибками владение навыками <i>решения стандартных задач в области разработки компьютерных игр</i>
удовлетворительно	обучающийся демонстрирует: – знания только основного материала, но не знает деталей, допускает неточности, допускает неточности в формулировках, нарушает логическую последовательность в изложении программного материала; – в целом успешное, но не системное умение <i>применять навыки проектирования компьютерных игр;</i> – в целом успешное, но не системное владение навыками <i>решения стандартных задач в области разработки компьютерных игр</i>
неудовлетворительно	обучающийся: – не знает значительной части программного материала, плохо ориентируется в материале <i>по основным методам разработки компьютерных игр</i>, не знает практику применения материала, допускает существенные ошибки; – не умеет использовать методы, приемы и <i>применять навыки проектирования компьютерных игр</i>, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет самостоятельную работу, большинство заданий, предусмотренных программой дисциплины, не выполнено; – обучающийся не владеет навыками чтения и оценки <i>решения стандартных задач в области разработки компьютерных игр</i>, допускает существенные ошибки, с большими затруднениями выполняет самостоятельную работу, большинство предусмотренных программой дисциплины не выполнено

4.2.2. Критерии оценки доклада

При написании доклада обучающийся демонстрирует:

знания: основных сведений о сфере компьютерных игр

умения: составлять концепцию игрового процесса

владение навыками: составления дизайн документа

Критерии оценки доклада

отлично	обучающийся демонстрирует: - знание исследуемой темы (доклад структурирован; использованы различные точки зрения по рассматриваемому вопросу, сделаны и аргументированы основные выводы, прослушивается самостоятельность суждений, основные понятия вопроса изложены подробно) - логичность и структурированность изложения материала; - расширенную электронную презентацию к докладу на 5 слайдов
хорошо	обучающийся демонстрирует: - знание темы доклада (доклад структурирован; использованы различные точки зрения по рассматриваемому вопросу, сделаны и аргументированы основные выводы) - расширенную электронную презентацию к докладу менее 5 слайдов
удовлетворительно	обучающийся демонстрирует: - неполное знание материала (в материале представлена одна точка зрения, отсутствует самостоятельность суждений) - не представлена электронная презентация
неудовлетворительно	обучающийся: не выполнил доклад

4.2.3. Критерии оценки выполнения типового задания

При выполнении контрольных (самостоятельных) работ обучающийся демонстрирует:

знания: основных правил проектирования компьютерных игр

умения: применять алгоритмы и структуры данных при разработке приложения

владение навыками: разработки архитектуры программного решения

отлично	обучающийся демонстрирует: - знания последовательности решения задания, использования прикладных пакетов и программ - умения анализировать и правильно интерпретировать, применять инструментарий программы, проводить расчеты, приводящие к правильному числовому ответу. - владеет навыками программирования, моделирования, самостоятельной работы, составления выводов по результатам решения задачи.
хорошо	обучающийся демонстрирует: - знания решения задания, использования прикладных пакетов и программ, - умения применять инструментарий программы, проводить расчеты,

	приводящие к правильному числовому ответу, – владеет навыками программирования, самостоятельной работы, составления выводов по результатам решения задачи
удовлетворительно	обучающийся демонстрирует: – знания последовательности решения задания, не всех используемых прикладных пакетов и программ. – умения применять инструментарий программы, проводить расчеты, не приводящие к правильному числовому ответу. – владеет навыками моделирования, не может самостоятельно составить выводов по результатам решения задачи.
неудовлетворительно	обучающийся: – не знает последовательности решения задания и формул – не умеет применять инструментарий программы, проводить расчеты, – не владеет навыками программирования моделирования, не может самостоятельно составить выводов по результатам решения задачи.

4.2.4. Критерии оценки выполнения тестовых заданий

При выполнении тестовых заданий обучающийся демонстрирует:

знания: применения игровых движков для разработки приложений в различных сферах профессиональной деятельности.

Критерии оценки выполнения тестовых заданий

отлично	обучающийся демонстрирует: – 85 % правильных ответов
хорошо	обучающийся демонстрирует: – 60 % правильных ответов
удовлетворительно	обучающийся демонстрирует: – 50 % правильных ответов
неудовлетворительно	обучающийся: – Дал менее 45 % правильных ответов

4.2.5. Критерии оценки сообщения

При устном сообщении обучающийся демонстрирует:

знания: жанров и видов компьютерных игр

умения: отличать и классифицировать игры

владение навыками: разработки блокаута и lvl-дизайна

Критерии оценки сообщения

отлично	обучающийся демонстрирует: – высокий уровень знаний информационных технологий и программных средств для решения профессиональных задач, тема при выполнении сообщения раскрыта полностью; – умение в интерактивной форме представлять информационных технологий и программных средств для анализа данных. – владеет навыками поиска современных средств обработки информации.
хорошо	обучающийся демонстрирует: – обучающийся показывает хороший уровень знаний информационных технологий и программных средств, тема при выполнении сообщения раскрыта полностью, но содержит неточности;

	– умение представлять информационных технологий и программных средств для анализа данных; – владеет навыками использования специальной терминологии
Удовлетворительно	обучающийся демонстрирует: – обучающийся показывает средний уровень знаний по теме сообщения, тема раскрыта на 50 % – умение представлять информационных технологий и программных средств для анализа данных – владеет навыками малой части использования специальных терминов.
Неудовлетворительно	обучающийся: – обучающийся показывает низкий уровень знаний по теме сообщения, тема при выполнении сообщения не раскрыта, содержит недостоверную информацию, отсутствует специальная терминология

Разработчик: доцент, Ключиков А.В.



(подпись)