

Б1.О.38

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>История, классификация компьютерных игр</i>
По направлению подготовки	<i>54.03.01 «Дизайн»</i>
Профиль (программа бакалавриата)	<i>Графика компьютерных игр и анимация</i>
Форма обучения	<i>Очная</i>

Оценочные материалы (средства) дисциплины рассмотрены (актуализированы) и утверждены на заседании кафедры «Дизайн»

Протокол заседания № 9 от «18» мая 2026 г..

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. N 1015 (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.)

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Графика компьютерных игр и анимация» в процессе обучения по дисциплине «История, классификация компьютерных игр» происходит формирование закрепленных за дисциплиной компетенций обучающихся. Оценка сформированности компетенций на каждом этапе обучения происходит через оценку планируемых результатов обучения по дисциплине (знаний, умений, навыков).

Результаты освоения образовательной программы (компетенции)	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Этапы формирования компетенции (семестры, темы)	Оценочные средства
ОПК-1 способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с	ОПК-1.1 рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий	Знать: - основные понятия игровой индустрии, графического дизайна и рекламы; - наиболее значимые имена, школы и направления в игровой индустрии, графическом дизайне и рекламе Уметь: - раскрывать исторический генезис игровой индустрии в контексте смены исторических парадигм; Владеть: - пониманием сущности игровой индустрии, графического дизайна и рекламы в парадигме постмодерна при создании дизайн-проекта.	Семестр 7 Тема 1. Становление и основные этапы развития графического дизайна в контексте истории проектной культуры. История развития компьютерных игр. Обзор топовых команд и тайтлов. Тема 2. Важнейшие направления, школы, имена и тенденции в графическом дизайне. Примеры успешный геймдизайнеров. Особенности современных игр Тема 3. Технологии производства игр.	Устный опрос по темам 1, 2, 3, 4, 5, 6 Доклад-эссе Просмотр выполненных практических заданий и итогового практического задания по теме 5

религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.2 использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий	Знать: - современные требования, предъявляемые к проектируемым объектам игровой индустрии, графического дизайна Уметь: - выявлять технические, стилистические и идеологические особенности игровой индустрии в разные исторические периоды, - обосновывать новизну собственных концептуальных решений при разработке дизайн-проекта; Владеть: - способностью применять знания истории игровой индустрии при проектировании дизайн-проекта; - пониманием обоснованности современных требований, предъявляемых к игровой индустрии, графическому дизайну и рекламе	Предпродакшн. Продакшн. Постпродакшн. Тема 4. Механики и игровые процессы. Action, Симуляторы/менеджеры. Тема 5. Стратегии и приключения. Геймдизайн. Тема 6. Введение в регулирование авторского права на современном рынке игрового устройства.
---	--	--	--

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Список типовых вопросов для проведения устных опросов

№	Наименование вопроса	Тема №
1	Задачи, которые решает графический дизайн.	1
2	Виды графического дизайна.	1
3	Важнейшие имена в графическом дизайне.	1
4	Понятие «Графический дизайн» - различные подходы к определению.	1
5	Понятие «Графический дизайн» - различные подходы к определению.	1
6	Исторический обзор развития графического знака	1
7	История компьютерных игр как вид проектно-художественной деятельности	1
8	Перечислите типологические структуры дизайна и специфику развития разных видов дизайна	1
9	Школы и направления современного отечественного и зарубежного гейм-дизайна.	2
10	Примеры успешных гейм-дизайнеров	2
11	Современное состояние полиграфического дизайна в России	2
12	Известные изобретатели в области книгопечатания.	2
13	Анализ канонов пропорциональности с Древнего Египта до наших дней	2
14	Особенности изменения графики шрифтов в процессе эволюции.	2

15	Современные направления развития графического знака	2
16	Знаки-символы-образы. Их графическое изображение и изменение во времени	2
17	Особенности дизайна и основные характеристики MMORPG	4
18	Особенности дизайна и основные характеристики браузерных MMO	4
19	Особенности дизайна и основные характеристики казуальных игр	4
20	Предпродакшн в игре, ключевые особенности	3
21	Продакшн в игре, ключевые особенности	3
22	Постпродакшн в игре в игре, ключевые особенности	3
23	Технологии производства игр	3, 4
24	Action , RPG, Strategy и Casual перечислить основные отличия этих жанров и их ключевые особенности	2
25	Симуляторы- ключевые особенности	1, 2
26	Перечислить особенности игр жанра графический квест	4
27	Проблемы в творчестве художника компьютерных игр/практика, теория/.	5
28	Расскажите о зарождении гейм-дизайна как новой универсальной творческой профессии	5
29	Схемы работы на юридическом языке	6
30	Патентное право в области компьютерных игр	6

Список тем для подготовки докладов-эссе

№	Наименование задания	Тема №
1	Анализ основных видов графического дизайна.	1
2	Анализ направлений графического дизайна.	1
3	Развитие школ дизайна.	1
4	Топовые игровые команды гейм-индустрии	1
5	История компьютерных игр как вид проектно-художественной деятельности	1
6	Выявление основных этапов развития полиграфического дизайна.	2
7	Топовые команды разработки компьютерных игр	2
8	Гейм-дизайн как новая универсальная творческая профессия	2
9	Школы и направления современного отечественного и зарубежного гейм-дизайна	3
10	Особенности дизайна и основные характеристики казуальных игр	3
11	Виды современной деятельности специалистов в области компьютерных игр	3
12	Симуляторы- ключевые особенности	4

13	Визуальная новелла в игровой индустрии	4
14	Проблемы в творчестве художника компьютерных игр	5
15	Графический квест	5
16	Патентное право в области компьютерных игр	6

Общие требования к докладу-эссе

1. Доклад полностью раскрывает тему.
2. Структура доклада логично выстроена.
3. Сопровождающая доклад презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет доклад.
4. Докладчик уложился в регламент.
5. Текст доклада оформлен в соответствии с требованиями.

Требования к структуре доклада-эссе

1. Название доклада
2. Актуальность, цели, задачи
3. Новизна
4. Мотивация
5. Основной текст доклада
6. Заключение
7. Использованная литература

Требования к презентации доклада-эссе

Основными принципами при составлении компьютерной презентации являются лаконичность, ясность, уместность, сдержанность, наглядность (подчеркивание ключевых моментов), запоминаемость (разумное использование ярких эффектов).

Основные требования к презентации.

- каждый слайд должен иметь заголовок;
- количество текста на слайде должно быть оптимально минимальным;
- не рекомендуется применять анимацию (только в крайнем случае); динамическая анимация эффективна тогда, когда в процессе выступления происходит логическая трансформация существующей структуры в новую структуру;
- для управления презентацией рекомендуется использовать интерактивные кнопки (вперед-назад), автоматический режим лучше избегать.

Рекомендуемая структура презентации.

1. Титульный слайд: Тема доклада, Ф.И.О. студента, направление подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Графика компьютерных игр и анимация.
2. Актуальность, цели, задачи.
3. Новизна. Мотивация
4. Материалы основного содержания
5. Заключение

Рекомендации к выступлению по теме доклада-эссе.

Максимальное время выступления – 15 минут. Рекомендуемое время – 10 минут.

В тексте выступления необходимо обосновать актуальность темы, раскрыть проблемные места. Темп выступления должен быть достаточно быстрым («бодрим»), поскольку внимание аудитории удерживается не более 10–12 минут, и в то же время необходимо как можно полнее представить результаты работы.

В процессе доклада обучающийся демонстрирует презентацию на экране. Затем докладчику задаются вопросы, на которые он обязан дать полные и исчерпывающие ответы. Грамотные и уверенные ответы на вопросы позволяют определить

самостоятельность разработки и профессиональный кругозор выступающего.

Критерии оценивания докладов-эссе и выступлений:

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если доклад полностью раскрывает тему, структура доклада логично выстроена, обучающийся хорошо ориентируется в материале и тексте доклада, в основном рассказывает (а не читает), отвечает на дополнительные вопросы; сопровождающая доклад презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет доклад, докладчик уложился в регламент, текст доклада оформлен в соответствии с требованиями;

- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если доклад в целом раскрывает тему, но остаются не освещенные стороны вопросы, не на все дополнительные вопросы обучающийся может дать ответ; структура доклада логично выстроена, текст доклада обучающийся, в основном рассказывает (а не читает); презентация выполнена в соответствии с требованиями, но есть ряд замечаний по ее оформлению, доклад и презентация дополняют друг друга, докладчик уложился в регламент;

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если его доклад не раскрывает тему в достаточной мере, не отвечает на дополнительные вопросы; к оформлению доклада много замечаний; презентация выполнена не по требованиям, доклад дублирует презентацию, а не дополняет ее, студент не укладывается в регламент или наоборот;

- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если доклад отсутствует или доклад совсем не раскрывает тему, не оформлен по требованиям; отсутствует презентация или презентация не соответствует более половины требованиям.

Список типовых практических заданий

Тема 5. Стратегии и приключения. Геймдизайн.

- 1 **Практическое итоговое задание:** выполнить подборку элементов для игры (геймдизайн) на основе результатов исследования развития игровой индустрии с использованием собственных разработок.
- 2 **Практическое итоговое задание:** выполнить подборку элементов для игры (геймдизайн) на основе результатов исследования развития игровой индустрии с использованием собственных разработок.

Критерии оценивания практических заданий

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если задание текущего контроля выполнено в полном объеме и без ошибок

- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля почти в полном объеме с несущественными ошибками

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля, но с существенными ошибками

- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если он не выполнил задания текущего контроля

Самостоятельная работа обучающихся

. В рамках данной учебной дисциплины обучающиеся выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала изучение дополнительного теоретического материала, подготовки к практическим занятиям, в том числе итогового творческого задания, подготовки к промежуточной аттестации.

Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

Список заданий для самостоятельной работы.

<p>Тема 1. Становление и основные этапы развития графического дизайна в контексте истории проектной культуры. История развития компьютерных игр. Обзор топовых команд и тайтлов.</p> <p>Задание для самостоятельной работы: Цель: Закрепить знания о становлении и основных этапах развития графического дизайна. Задача: Подготовить материалы для доклада-эссе по выбранной теме.</p>
<p>Тема 2. Важнейшие направления, школы, имена и тенденции в графическом дизайне. Примеры успешных геймдизайнеров. Особенности современных игр.</p> <p>Задание для самостоятельной работы: Цель: Закрепить знания о развитии компьютерных игр. Задача: Подготовить материалы для доклада-эссе по выбранной теме.</p>
<p>Тема 3. Технологии производства игр.</p> <p>Задание для самостоятельной работы: Цель: Закрепить знания о технологии производства игр. Задача: Подготовить материалы для доклада-эссе по выбранной теме.</p>
<p>Тема 4. Механики и игровые процессы. Action, Симуляторы/менеджеры.</p> <p>Задание для самостоятельной работы: Цель: Закрепить знания о игровых процессах Задача: Подготовить материалы для доклада-эссе по выбранной теме.</p>
<p>Тема 5. Стратегии и приключения. Геймдизайн.</p> <p>Задание для самостоятельной работы: Цель: Закрепить знания о сути геймдизайна. Задача: Подготовить материалы подборки элементов для игры на основе результатов исследования развития игровой индустрии..</p>
<p>Тема 6. Введение в регулирование авторского права на современном рынке игрового рынка.</p> <p>Задание для самостоятельной работы: Цель: Закрепить знания о становлении и основных этапах развития графического дизайна. Задача: Подготовить материалы для доклада-эссе по выбранной теме.</p>

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ – 7 СЕМЕСТР

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЁТЕ С ОЦЕНКОЙ

Список вопросов для проведения зачета с оценкой

- 1 Задачи, которые решает графический дизайн.

- 2 Виды графического дизайна.
- 3 Важнейшие имена в графическом дизайне.
- 4 Понятие «Графический дизайн» - различные подходы к определению.
- 5 Понятие «Графический дизайн» - различные подходы к определению.
- 6 Исторический обзор развития графического знака
- 7 История компьютерных игр как вид проектно-художественной деятельности
- 8 Перечислите типологические структуры дизайна и специфику развития разных видов дизайна
- 9 Школы и направления современного отечественного и зарубежного гейм-дизайна.
- 10 Примеры успешных гейм-дизайнеров
- 11 Современное состояние полиграфического дизайна в России
- 12 Известные изобретатели в области книгопечатания.
- 13 Анализ канонов пропорциональности с Древнего Египта до наших дней
- 14 Особенности изменения графики шрифтов в процессе эволюции.
- 15 Современные направления развития графического знака
- 16 Знаки-символы-образы. Их графическое изображение и изменение во времени
- 17 Особенности дизайна и основные характеристики MMORPG
- 18 Особенности дизайна и основные характеристики браузерных MMO
- 19 Особенности дизайна и основные характеристики казуальных игр
- 20 Предпродакшн в игре, ключевые особенности
- 21 Продакшн в игре, ключевые особенности
- 22 Постпродакшн в игре в игре, ключевые особенности
- 23 Технологии производства игр
- 24 Action , RPG, Strategy и Casual перечислить основные отличия этих жанров и их ключевые особенности
- 25 Симуляторы- ключевые особенности
- 26 Перечислить особенности игр жанра графический квест
- 27 Проблемы в творчестве художника компьютерных игр/практика, теория/.
- 28 Расскажите о зарождении гейм-дизайна как новой универсальной творческой профессии
- 29 Схемы работы на юридическом языке
- 30 Патентное право в области компьютерных игр

Компетенция ОПК-1.

способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и

техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

Индикатор ОПК-1.1

рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий

Обучающийся знает:

- основные понятия игровой индустрии, графического дизайна и рекламы;
- наиболее значимые имена, школы и направления в игровой индустрии, графическом дизайне и рекламе;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его ответов на вопросы по темам 1 Становление и основные этапы развития графического дизайна в контексте истории проектной культуры. История развития компьютерных игр. Обзор топовых команд и тайтлов, 2. Важнейшие направления, школы, имена и тенденции в графическом дизайне. Примеры успешный геймдизайнеров. Особенности современных игр, 3. Технологии производства игр. Предпродакшн. Продакшн. Постпродакшн, 4. Механики и игровые процессы. Action, Симуляторы/менеджеры, 5. Стратегии и приключения. Геймдизайн, 6. Введение в регулирование авторского права на современном рынке игрового сектора по результатам устного ответа на вопросы к зачету с оценкой..

Компетенция ОПК-1.

способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

Индикатор ОПК-1.2

использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий

Обучающийся знает:

- современные требования, предъявляемые к проектируемым объектам игровой индустрии, графического дизайна;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его ответов на вопросы по темам 1 Становление и основные этапы развития графического дизайна в контексте истории проектной культуры. История развития компьютерных игр. Обзор топовых команд и тайтлов, 2. Важнейшие направления, школы, имена и тенденции в графическом дизайне. Примеры успешный геймдизайнеров. Особенности современных игр, 3. Технологии производства игр. Предпродакшн. Продакшн. Постпродакшн, 4. Механики и игровые процессы. Action, Симуляторы/менеджеры, 5. Стратегии и приключения. Геймдизайн, 6. Введение в регулирование авторского права на современном рынке игрового сектора, по результатам устного ответа на вопросы к зачету с оценкой.

ОЦЕНКА УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ С ОЦЕНКОЙ

Практическое задание на зачете с оценкой - просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

Компетенция ОПК-1.

способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и

техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

Индикатор ОПК-1.1

рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий

Обучающийся умеет:

- раскрывать исторический генезис игровой индустрии, графического дизайна и рекламы в контексте смены исторических парадигм;

Обучающийся владеет:

- пониманием сущности игровой индустрии, графического дизайна и рекламы в парадигме постмодерна при создании дизайн-проекта.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ обучения вопросы по темам 1 Становление и основные этапы развития графического дизайна в контексте истории проектной культуры. История развития компьютерных игр. Обзор топовых команд и тайтлов, 2. Важнейшие направления, школы, имена и тенденции в графическом дизайне. Примеры успешный геймдизайнеров. Особенности современных игр, 3. Технологии производства игр. Предпродакшн. Продакшн. Постпродакшн, 4. Механики и игровые процессы. Action, Симуляторы/менеджеры, 5. Стратегии и приключения. Геймдизайн, 6. Введение в регулирование авторского права на современном рынке игрового, по результатам просмотра всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

Компетенция ОПК-1.

способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

Индикатор ОПК-1.2

использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий

Обучающийся умеет:

- выявлять технические, стилистические и идеологические особенности игровой индустрии, графического дизайна в разные исторические периоды,

- обосновывать новизну собственных концептуальных решений при разработке дизайн-проекта;

Обучающийся владеет:

- способностью применять знания истории игровой индустрии, графического дизайна и рекламы при проектировании дизайн-проекта;

- пониманием обоснованности современных требований, предъявляемых к игровой индустрии, графическому дизайну и рекламе.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ обучения вопросы по темам 1 Становление и основные этапы развития графического дизайна в контексте истории проектной культуры. История развития компьютерных игр. Обзор топовых команд и тайтлов, 2. Важнейшие направления, школы, имена и тенденции в графическом дизайне. Примеры успешный геймдизайнеров. Особенности современных игр, 3. Технологии производства игр.

Предпродакшн. Продакшн. Постпродакшн, 4. Механики и игровые процессы, , по результатам просмотра всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

. Action, Симуляторы/менеджеры, 5. Стратегии и приключения. Геймдизайн, 6. Введение в регулирование авторского права на современном рынке игрового рынка.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

7 СЕМЕСТР – ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен **зачёт с оценкой** в соответствии с учебным планом. Отдельного занятия для проведения зачета с оценкой учебным планом не предусмотрено. Зачет с оценкой проводится в форме ответа на устный вопрос и просмотра всех выполненных практических заданий (всего состава практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к зачету с оценкой). В ходе промежуточной аттестации (зачет с оценкой) перевод результатов работы обучающихся (результатов текущего контроля) в систему оценки знаний осуществляется с ориентацией на критерии оценивания сформированности компетенций.

Устный ответ на вопрос: вопросы к зачёту с оценкой представлены в п.3.

Просмотр всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачёту с оценкой и прохождения текущего контроля. Результаты выполнения практических заданий, представляемые обучающимися на просмотр:

Тема 5. Стратегии и приключения. Геймдизайн.

- 1 Практическое задание:** Разработать схему ретроспективы становления и развития игровой индустрии с представлением итога в виде аналитической таблицы.
- 2 Практическое итоговое задание:** выполнить подборку элементов для игры (геймдизайн) на основе результатов исследования развития игровой индустрии с использованием собственных разработок.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ОПК-1					

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
<p>способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p> <p>Индикатор ОПК-1.1 рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий</p>					
<p>Знать: - основные понятия игровой индустрии, графического дизайна и рекламы; - наиболее значимые имена, школы и направления в игровой индустрии</p>	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
<p>Уметь: - раскрывать исторический генезис игровой индустрии, графического дизайна и рекламы в контексте смены исторических парадигм;</p>	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
<p>Владеть: - пониманием сущности игровой индустрии, графического дизайна и рекламы в парадигме постмодерна при создании дизайн-проекта..</p>	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
<p>Компетенция ОПК-1 способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p> <p>Индикатор ОПК-1.2 использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий</p>					
<p>Знать: - современные требования, предъявляемые к проектируемым объектам игровой индустрии, графического дизайна и рекламы</p>	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
<p>Уметь: - выявлять технические, стилистические и идеологические особенности игровой индустрии, графического дизайна и рекламы в разные исторические периоды, - обосновывать новизну собственных концептуальных решений при разработке дизайн-проекта;</p>	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
			умения	льно обоснованные умения	
Владеть: - способностью применять знания истории игровой индустрии при проектировании дизайн- проекта; - пониманием обоснованности современных требований, предъявляемых к игровой индустрии, графическому дизайну и рекламе	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки

Критерии оценивания результатов обучения по дисциплине.

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания (всего состава работ), свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Успешно сформированы умения и навыки. Развернутый полный ответ на теоретический вопрос, что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – сформированы систематизированные прочные знания.

- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием (всего состава работ). Имеются отдельные незначительные ошибки. В целом сформированы и самостоятельно выполняемы, но не всегда интеллектуально обоснованы умения. Сформированы, но неустойчивы в сложных ситуациях навыки. Полный ответ на теоретический вопрос.

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения; фрагментарно сформированные навыки. Неполный, с неточностями, ответ на вопрос.

- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания (в составе всех работ), либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ неполный, с ошибками, в ответе допущено много неточностей. Что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – не знает, не умеет, не владеет.

5. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

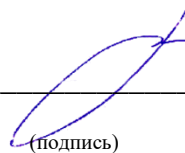
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

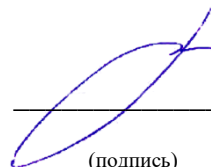
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник

ООУП С.В.

Фирсова



(подпись)