

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»
(КГУ)

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

ПМ.03 Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений

МДК.03.03 Менеджмент игровых продуктов

**Составлен в соответствии с учебным планом КГУ
по программе подготовки специалистов среднего звена**

**по специальности
09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной
и виртуальной реальности**

Квалификация: разработчик компьютерных игр, дополненной
и виртуальной реальности

Форма обучения очная

**Кострома
2025**

Разработал: Борисов А.С., и.о. директора Института «Высшая ИТ-школа»

УТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры Прикладной математики и информатики, протокол № 3 от 17.12.2024 г.

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

1.1. Компетенции и индикаторы формируемые в процессе изучения дисциплины

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

ОК 2. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

ОК 4. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.

ОК 9. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

ПК 6.6. Администрировать процесс разработки игровых продуктов

Навыки: Создания дизайн-документа. Администрирования при разработке игровых приложений

Умения: Управлять процессами администрирования при разработке игровых приложений

Знания: Процессов администрирования при разработке игровых приложений

1.2. Шкала оценивания сформированности компетенций

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине (*наименование дисциплины*) используется

Вариант 1

По критериям приведенным для каждого кейса

Вариант 2:

Балльная система (например, 0-10 баллов за каждый критерий, или суммарная оценка 0-100), либо буквенную систему (А, В, С, D, F), соответствующую процентным показателям. Важно определить четкие границы для каждой оценки.

Пример:

- 9-10 баллов (отлично): Проект выполнен на высоком уровне, превосходит ожидания, демонстрирует глубокое понимание предмета, оригинальность и инновационность.

- 7-8 баллов (хорошо): Проект выполнен качественно, соответствует всем требованиям, есть незначительные недочеты.

- 5-6 баллов (удовлетворительно): Проект выполнен с существенными недочетами, некоторые функции не реализованы или работают некорректно.

- 0-4 балла (неудовлетворительно): Проект выполнен неудовлетворительно, не соответствует требованиям, существенные ошибки.

2. КОМПЛЕКТ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (примерный)

2.1. Вопросы по темам/разделам дисциплины (примерные)

Контролируемый раздел дисциплины	Код контролируемой компетенции	Примерный перечень вопросов/заданий для проверки сформированности индикаторов компетенций	Оценка уровня сформированности индикаторов
	ОК 01, ОК 03, ОК 04	<p>Рольевая игра. Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте;</p> <p>Анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; Правильно выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; Составить план действия, Определить необходимые ресурсы; Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Реализовать составленный план; Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника).</p> <p>Знания:</p> <p>Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте. Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; Методы работы в профессиональной и смежных сферах. Структура плана для решения задач</p> <p>Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>	Экспертное наблюдение
	ОК 02, ОК 03, ОК 04	<p>Ситуационные задачи. Определять задачи поиска информации Определять необходимые источники информации.</p> <p>Планировать процесс поиска</p> <p>Структурировать получаемую информацию</p> <p>Выделять наиболее значимое в перечне информации</p> <p>Оценивать практическую значимость результатов поиска</p> <p>Оформлять результаты поиска</p> <p>Знания:</p> <p>Номенклатура информационных источников применяемых в профессиональной деятельности</p> <p>Приемы структурирования информации</p> <p>Формат оформления результатов поиска информации</p>	Экспертное наблюдение
	ОК 09	Ситуационные задачи Применять средства	Экспертное

		информационных технологий для решения профессиональных задач Использовать современное программное обеспечение Знания: Современные средства и устройства информатизации Порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности	наблюдение
1. Раздел Аналитика игрового продукта	ПК 6.6	Кейсовые задания по разделам	Проверка на соответствие критериям
Раздел 2. Модели разработки, планирование, этапы и сроки.	ПК 6.6	Кейсовые задания по разделам	Проверка на соответствие критериям
Раздел 3. Бюджет, монетизация, дизайн-документация	ПК 6.6	Кейсовые задания по разделам	Проверка на соответствие критериям

Примеры кейсовых заданий для проведения зачета

Раздел 1: Аналитика игрового продукта

Кейсовое задание:

Вы – аналитик в небольшой игровой студии. Ваша студия планирует разработать мобильную игру в жанре "match-3" с элементами RPG. Вам предоставлены данные о нескольких успешных и неуспешных играх в этом жанре (прилагаются). Необходимо:

1. Провести анализ целевой аудитории для данного жанра, выделив ключевые сегменты.
2. Провести сравнительный анализ успешных и неуспешных игр, выявив факторы, влияющие на их коммерческий успех (или неудачу). Обратите внимание на ключевые метрики (DAU, MAU, ARPU, LTV, Retention Rate).
3. На основе анализа, сформулировать рекомендации по разработке новой игры, включая описание целевой аудитории, ключевые особенности геймплея, модель монетизации и предполагаемые показатели.

Критерии оценивания:

- Полнота анализа данных: (30%) Насколько детально проанализированы предоставленные данные и насколько обоснованы выводы.
- Качество анализа целевой аудитории: (20%) Насколько точно и полно определена целевая аудитория и ее сегменты.
- Обоснованность рекомендаций: (30%) Насколько рекомендации по разработке игры

обоснованы проведенным анализом и насколько они реалистичны.

- Структура и оформление работы: (20%) Ясность и логичность изложения, правильное оформление отчета.

Раздел 2: Модели разработки, планирование, этапы и сроки

Кейсовое задание:

Ваша команда получила финансирование на разработку новой MMORPG для PC. У вас есть ограниченный бюджет (указывается) и жесткий срок релиза (указывается). Необходимо:

1. Выбрать подходящую модель разработки (Agile, Waterfall или гибридную). Обоснуйте свой выбор.

2. Разработать план разработки, включая этапы, задачи, распределение ресурсов и временные рамки. Используйте метод критического пути для определения наиболее важных задач и управления сроками. Укажите потенциальные риски и меры по их минимизации.

3. Представить план в виде Gantt-диаграммы или аналогичного инструмента.

Критерии оценивания:

- Обоснованность выбора модели разработки: (20%) Насколько обоснован выбор модели разработки с учетом особенностей проекта.

- Полнота и реалистичность плана разработки: (40%) Насколько полно и детально разработан план, насколько реалистичны временные рамки и распределение ресурсов.

- Правильное применение метода критического пути: (20%) Насколько корректно определен критический путь и учтены риски.

- Качество представления плана: (20%) Наглядность и удобство использования Gantt-диаграммы или другого выбранного инструмента.

Раздел 3: Бюджет, монетизация, дизайн-документация

Кейсовое задание:

Вы – руководитель проекта по разработке мобильной игры-головоломки. Вам необходимо разработать бизнес-план для привлечения инвесторов. Необходимо:

1. Разработать финансовую модель проекта, включая оценку затрат на разработку, маркетинг и поддержку.

2. Выбрать и обосновать модель монетизации (free-to-play, premium, hybrid).

Предложите конкретные механизмы монетизации, учитывая выбранный жанр игры.

3. Разработать краткий гейм-дизайн документ (GDD), описывающий основные механики игры, целевую аудиторию и ключевые особенности.

4. Подготовить презентацию для потенциальных инвесторов, включающую краткое описание проекта, финансовую модель и основные риски.

Критерии оценивания:

- Реалистичность финансовой модели: (30%) Насколько реалистично оценены затраты и доходы, насколько обоснованы прогнозы.
- Обоснованность выбора модели монетизации: (20%) Насколько обоснован выбор модели монетизации с учетом жанра игры и целевой аудитории.
- Качество GDD: (25%) Насколько полно и понятно описаны основные механики и особенности игры.
- Качество презентации: (25%) Насколько ясно и убедительно представлен проект, насколько эффективно изложена информация о финансовой модели и рисках.