

Документ подписан простой электронной подписью Информация о владельце: ФИО: Таскаев Сергей Валерьевич Должность: Ректор Дата подписания: 25.06.2026 12:57:11	МИНОБРНАУКИ РОССИИ Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)	
Уникальный идентификатор документа: 04c19ed8b09819bb0b77a7486b9a678808522523	Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине "Геймдизайн" по направлению подготовки (специальности) "38.03.05 Бизнес-информатика" направленности (профилю) Информационные системы и технологии бизнес-аналитики ФГБОУ ВО «ЧелГУ»	стр. 1

**Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине  
Геймдизайн**

Направление подготовки (специальность)

38.03.05 Бизнес-информатика

Направленность (профиль)

Информационные системы и технологии бизнес-аналитики

Присваиваемая квалификация (степень)

бакалавр

Форма обучения

очная форма обучения

Год(ы) набора 2026

Челябинск 2026 г.

**38.03.05 Бизнес-информатика профиль Информационные системы и технологии бизнес-аналитики, дисциплина Геймдизайн, 2026 год набора, очная форма обучения**

**Фонд оценочных средств дисциплины (модуля) одобрен и рекомендован:**

Проректор по учебной работе                      утверждено 27.02.2026                      А.А. Саламатов

Ученым советом института информационных технологий

Протокол заседания № 7 от 26.02.2026

Председатель Ученого совета  
института информационных  
технологий

согласовано

Ю.В. Петриченко

**Заседанием кафедры информационных технологий и экономической информатики**

Протокол заседания №7 от 26.02.2026

Заведующий кафедрой

согласовано

С.А. Скрипов

Автор (составитель)

А.В. Митянина

**Структура фондов оценочных средств соответствует приказу ректора ФГБОУ ВО «ЧелГУ» от 27 сентября 2022 № 573-1**



## Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств .....	3
2. Перечень формируемых компетенций .....	4
3. Содержание оценочных средств по дисциплине .....	5
3.1. Виды оценочных средств .....	5
3.2. Содержание оценочных средств .....	5
4. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации .....	6
4.1. Порядок проведения промежуточной аттестации .....	6
4.2. Критерии оценивания промежуточной аттестации по видам оценочных средств .....	6
4.3. Результаты промежуточной аттестации и уровни сформированности компетенций .....	6



## 1. Паспорт фонда оценочных средств

Направление подготовки: 38.03.05 Бизнес-информатика.

Направленность: Информационные системы и технологии бизнес-аналитики.

Дисциплина: Геймдизайн.

Семестры: 6

Форма промежуточной аттестации: зачёт

Для оценивания результатов обучения используется балльно-рейтинговая система.



## 2. Перечень формируемых компетенций

Изучение дисциплины «Геймдизайн» направлено на формирование компетенций, приведённых в таблице 1.

Таблица 1. Результаты обучения по дисциплине.

Коды компетенции согласно ФГОС (ОПОП ВО)	Содержание компетенций согласно ФГОС (ОПОП ВО)	Индикаторы достижения компетенции согласно ОПОП	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
1	2	3	4
ПК-1	Способен разрабатывать контент информационных ресурсов, анализировать информационные потребности потребителей	Результаты обучения по дисциплине направлены на достижение индикаторов: ПК-1.1 Демонстрирует знание основных методов сбора требований к сайту, анализу предметной области; ПК-1.2 Выявляет и анализирует структуру сайта, контента; ПК-1.3 Имеет опыт по подготовке отчетности по сайту.	Знать: Основные методы сбора требований к игре Уметь: Анализировать и предлагать структуру разрабатываемой игры Владеть: Навыками разработки документации к разрабатываемому продукту



### 3. Содержание оценочных средств по дисциплине

#### 3.1. Виды оценочных средств

Таблица 2. Виды оценочных средств.

№ п/п	Код компетенции/ планируемые результаты обучения	Контролируемые темы/ разделы	Наименование оценочного средства для текущего контроля	Наименование оценочного средства на промежуточной аттестации/№ задания
1	ПК-1: Способен разрабатывать контент информационных ресурсов, анализировать информационные потребности потребителей Знать: Основные методы сбора требований к игре Уметь: Анализировать и предлагать структуру разрабатываемой игры Владеть: Навыками разработки документации к разрабатываемому продукту	Основы геймдизайна. Разработка игры от идеи до тестирования. Самостоятельная разработка игры на Unity	Тесты, доклады	Итоговая презентация проекта

Типовые задания, критерии и показатели оценивания в рамках текущего контроля представлены в рабочей программе дисциплины (модуля).

#### 3.2. Содержание оценочных средств

При проведении текущего учебного процесса используется работа в команде, в рамках которой обсуждаются различные вопросы по темам дисциплины, вырабатываются решения, в которых учитываются мнения каждого из участников команды, делаются доклады на темы посвященные проектированию игр.

В ходе выдачи материала часть лекций ведется с использованием презентаций, терминологии на английском языке.

В итоговой презентации проекта студент должен отобразить 4 раздела: идея, история, интерфейс и механика игры

Идея игры должна показать ее актуальность и концептуальную составляющую игры.

История должна раскрывать некоторую предысторию игры, показывать, что предшествовало текущему моменту начала игры. Тем самым создается заинтересованность игрока.

Интерфейс должен отражать удобство управления в игре. Важную роль здесь следует уделить понятным и удобным алгоритмам управления персонажем, в противном случае игра будет не интересной. У качественной игры процесс привыкания к интерфейсу происходит нативно.

Механика игры должна раскрывать механизм балансировки различных объектов, тактик и стратегий внутри игры. Должна отражать финансовый и экономический баланс внутри игры.



#### 4. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

##### 4.1. Порядок проведения промежуточной аттестации

Зачёт проводится в виде итоговой презентации игры. Студент в своей презентации должен раскрыть 4 основных пункта игры: Идея, история, интерфейс и механики игры.

##### 4.2. Критерии оценивания промежуточной аттестации по видам оценочных средств

###### Критерии оценивания итоговой презентации

За каждый из разделов игры максимум можно получить 5 баллов. Суммарно можно набрать 20 баллов

Оценка	Зачтено	Незачтено
Баллы	12-20 баллов	0-11 баллов
Уровень освоения проверяемых компетенций	высокий	низкий

##### 4.3. Результаты промежуточной аттестации и уровни сформированности компетенций

При подведении итогов учитываются результаты только промежуточной аттестации:

0-11 баллов – незачет;

12-20 баллов – зачет;

Особенности проведения процедуры оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обозначены в рабочей программе дисциплины (модуля).

Уровни сформированности компетенций определяется следующим образом:

1. Высокий уровень сформированности компетенций соответствует оценке зачтено:
  - предполагает формирование компетенций на высоком уровне;
  - знание теоретических разделов изучаемой дисциплины на уровне не ниже оценки удовлетворительно;
  - студент умеет применять на практике знания, полученные в рамках изучения дисциплины
  - формируются навыки использования теоретических и практических разделов дисциплины для решения задач профессиональной деятельности;
2. Низкий уровень соответствует оценке незачтено.