

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 18.06.2025 14:39:56
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)»

Институт	Институт информационных технологий и цифровой трансформации
Кафедра	Информационных технологий и компьютерного дизайна

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

для проведения текущей и промежуточной аттестации
по учебной дисциплине

Гейм-дизайн

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки/Специальность	09.03.02 Информационные технологии и системы
Направленность (профиль)/Специализация	Информационные технологии и дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	5 лет
Форма(-ы) обучения	очно-заочная

Оценочные материалы по дисциплине «Гейм-дизайн» основной профессиональной образовательной программы высшего образования, рассмотрены и одобрены на заседании кафедры, протокол № 9 от 14.03.2025 г.

Составитель оценочных материалов учебной дисциплины/учебного модуля:

- | | |
|----------------------|----------------|
| 1. Ст. преподаватель | А.Г. Кузьмин |
| 2. Доцент | Л.Б. Каршакова |

Заведующий кафедрой: А.В. Фирсов

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Учебная дисциплина «Гейм-дизайн» изучается в шестом семестре.

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Курсовая работа – не предусмотрена.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ, ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ

Оценочные средства являются частью рабочей программы учебной дисциплины и предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших компетенции, предусмотренные программой.

Целью оценочных средств является установление соответствия фактически достигнутых обучающимся результатов освоения дисциплины, планируемым результатам обучения по дисциплине, определение уровня освоения компетенций.

Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи:

- оценка уровня освоения профессиональных компетенций, предусмотренных рабочей программой учебной дисциплины;
- обеспечение текущего и промежуточного контроля успеваемости;
- оперативного и регулярного управления учебной, в том числе самостоятельной деятельностью обучающегося;
- соответствие планируемых результатов обучения задачам будущей профессиональной деятельности через совершенствование традиционных и внедрение инновационных методов обучения в образовательный процесс.

Оценочные материалы по учебной дисциплине включают в себя:

- перечень формируемых компетенций, соотнесённых с планируемыми результатами обучения по учебной дисциплине;
- типовые контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки результатов обучения;
- *методические материалы: индивидуальных заданий, типовых расчетов; методические указания по использованию различных образовательных ресурсов;*

Оценочные материалы сформированы на основе ключевых принципов оценивания:

- валидности: объекты оценки соответствуют поставленным целям обучения;
- надежности: используются единообразные стандарты и критерии для оценивания достижений;
- объективности: разные обучающиеся имеют равные возможности для достижения успеха.

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ, ИНДИКАТОРЫ ДОСТИЖЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ, СООТНЕСЁННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ /МОДУЛЮ И ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Код компетенции, код индикатора достижения компетенции ¹	Планируемые результаты обучения по дисциплине ²	Наименование оценочного средства ³	
		текущий контроль (включая контроль самостоятельной работы обучающегося)	промежуточная аттестация
ПК-2 Способен реализовывать проекты цифровой трансформации предприятий в самостоятельно выбранной предметной области, в том числе разрабатывать новые информационные и цифровые продукты путем применения существующих	ИД-ПК-2.1 Определение принадлежности задачи профессиональной деятельности заданному классу и предметной области ИД-ПК-2.2 Выбор оптимального набора инструментальных средств и ИТ-методов решения профессиональной задачи в рамках предметной области ИД-ПК-2.3 Адаптация современных методов и алгоритмов под конкретные задачи выбранной предметной области	коллоквиум, контрольная работа, индивидуальное задание	Тестирование, практическое задание, контрольная работа, проектная работа

¹ В соответствии с п. 3.4 рабочей программы дисциплины

² В соответствии с п. 2.1 рабочей программы дисциплины

³ Раздел 3, пункты 3.4, 3.8 РПД

Код компетенции, код индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Наименование оценочного средства	
		текущий контроль (включая контроль самостоятельной работы обучающегося)	промежуточная аттестация
информационных и цифровых технологий, а также их адаптации под заданные условия, требования и ограничения			

4. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ И ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ И УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

4.1. Оценочные материалы **текущего контроля** успеваемости по учебной дисциплине, в том числе самостоятельной работы обучающегося, типовые задания

4.1.1.Формируемая компетенция: ИД-ПК-2.1, ИД-ПК-2.2, ИД-ПК-2.3

ДПри проведении контроля самостоятельной работы обучающихся, текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине «Гейм-дизайн» проверяется уровень сформированности у обучающихся компетенций и запланированных результатов обучения по дисциплине, указанных в разделе 2 настоящей программы.

4.2. Формы текущего контроля успеваемости, примеры типовых заданий:

№ п п	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий
1	Тестирование	Тестирование на темы: 1. Текстурирование 2. 3D-моделирование 3. VFX-эффекты 4. 3D-сканирование
2	Презентация	Темы презентаций: 1. Приемы работы с отсканированными объектами 2. Инструменты низкополигонального моделирования в Blender 3. Цифровая антропометрия: алгоритм создания цифрового двойника.
	Лабораторная работа «3D-сканирование», «Реверс-инжиниринг»	Лабораторные работы по практическим занятиям: Создание трехмерной модели, цветокоррекция, 3D-сканирование.
	Проектная работа	Индивидуальные проекты с применением изученных технологий.

Форма промежуточной аттестации	Типовые контрольные задания и иные материалы для проведения промежуточной аттестации:
Устное собеседование	Темы: 1. Основы инструментария Blender 2. 3D-моделирование 3. VFX-эффекты 4. 3D-сканирование
Тестирование	Тестирование на темы: 1. Модификаторы в Blender 2. 3D-моделирование низкополигональных объектов 3. Цветокоррекция 4. 3D-сканирование Пример тестирования «3D-моделирование»: 1.Назовите модификатор сглаживания 3D-модели в программе Blender. 2.Какой инструмент необходим для слияния 2х и более моделей в

	одну. 3. Что представляет собой текстура трехмерной модели? 4. Чем отличается твердотельное моделирование от полигонального? 5. Перечислите форматы экспорта 3D-модели. 6. Что такое визуализация в САПР? 7. Что такое скетч?
Проектная работа	Требования: 1. Создание трехмерной сцены в соответствии с техническим заданием. Экспорт сцены. Рендеринг сцены. 2. Сканирование человека. Импорт скана в Blender. Оптимизация скана и экспорт в соответствии с требованиями. 3. Проектная презентация.

**ЛИСТ УЧЕТА ОБНОВЛЕНИЙ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ УЧЕБНОЙ
ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

В оценочные средства *учебной дисциплины/учебного модуля* внесены
изменения/обновления, утверждены на заседании кафедры:

№ пп	год обновления оценочных средств	номер протокола и дата заседания кафедры