

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Порохня Андрей Алексеевич
Должность: И.о. директора института перспективной инженерии
Дата подписания: 17.06.2026 14:34:15
Уникальный программный ключ:
990bea3aeess48c23bd8699e48288f8d1960c608

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

И.о. директора института, кандидат
технических наук, доцент

А.А. Порохня

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Разработка игровых приложений

название дисциплины

Направление подготовки
Направленность (профиль)
Год начала обучения
Форма обучения
Реализуется в семестре

09.03.03 Прикладная информатика
Прикладная информатика в экономике
2026
очная
7

Введение

1. Назначение: ФОС предназначен для объективной оценки уровня сформированности компетенций.

2. ФОС является приложением к программе дисциплины «Разработка игровых приложений»

3. Разработчик, Орлова А.Ю. доцент департамента цифровых, робототехнических систем и электроники.

4. Проведена экспертиза ФОС.

Члены экспертной группы:

Председатель Азаров И.В., и.о. директора департамента цифровых, робототехнических систем и электроники

Члены комиссии:

Амироков С.Р., доцент департамента цифровых, робототехнических систем и электроники

Орлинская О.Г., доцент департамента цифровых, робототехнических систем и электроники

Представитель организации-работодателя Черевко С.А., генеральный директор ООО "КРАФТКОД"
(Ф.И.О., должность)

Экспертное заключение: ФОС по дисциплине позволяет оценить уровень сформированности компетенций. Приступить к апробации.

5. Срок действия ФОС определяется сроком реализации образовательной программы.

1. Описание критериев оценивания компетенции на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Уровни сформированности компетенци(ий), индикатора (ов)	Дескрипторы			
	Минимальный уровень не достигнут (Неудовлетворительно) 2 балла	Минимальный уровень (удовлетворительно) 3 балла	Средний уровень (хорошо) 4 балла	Высокий уровень (отлично) 5 баллов
ПК-2				
ИД-1 ПК-2 разрабатывать прикладное программное обеспечение.	С трудом разрабатывает прикладное программное обеспечение.	Не в полном объеме разрабатывает прикладное программное обеспечение	В целом разрабатывает прикладное программное обеспечение	разрабатывает прикладное программное обеспечение
ИД-2 ПК-2. адаптировать прикладное программное обеспечение.	С трудом адаптирует прикладное программное обеспечение.	Не в полном объеме адаптирует прикладное программное обеспечение.	В целом адаптирует прикладное программное обеспечение.	адаптирует прикладное программное обеспечение.

Оценивание уровня сформированности компетенции по дисциплине осуществляется на основе «Положения о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры - в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Северо-Кавказский федеральный университет» в актуальной редакции.

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕРКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Номер задания	Правильный ответ	Содержание вопроса	Компетенция
		Форма обучения очная, семестр 7	
1.	d)	Какой элемент является основным строительным блоком для создания игрового мира в геймдизайне? a) Текстуры b) Модели персонажей c) Звуковые эффекты d) Пространство	ПК-2
2.	d)	Что такое «game mechanics» в контексте разработки игр? a) Технология создания игровых движков b) Искусственный интеллект c) Геймдизайнеры d) Игровые механики	ПК-2
3.	c)	Какой из перечисленных этапов разработки игры включает в себя создание прототипов и тестирование идей? a) Продвижение игры b) Маркетинговые исследования c) Проектирование d) Программирование	ПК-2
4.	c)	Что такое «level design» в геймдизайне? a) Графическое оформление уровней b) Тестирование уровней игры c) Создание и расстановка элементов игрового уровня d) Методы монетизации	ПК-2
5.	d)	Какой аспект геймдизайна отвечает за создание внутренней экономики в игре? a) Балансировка уровней b) Сценарий игры c) Исследование рынка d) Игровая экономика	ПК-2

6.	c)	Что представляет собой «gameh2lay» в контексте игровой индустрии? a) Графическое оформление игры b) Искусственный интеллект персонажей c) Игровой процесс d) Технология создания игровых миров	ПК-2
7.	d)	Какой аспект геймдизайна связан с определением целей и задач игрока в игровом мире? a) Анимация персонажей b) Звуковое сопровождение c) Сюжетная линия d) Game objectives (цели игры)	ПК-2
8.	d)	Что представляет собой «h2laytesting» в разработке игр? a) Разработка графики игры b) Тестирование игровых движков c) Исследование рынка d) Тестирование игры на предмет выявления ошибок и улучшений	ПК-2
9.	d)	Что такое «sandbox» в игровой индустрии? a) Мобильные игры b) Игры в реальном времени c) Симуляторы d) Открытый мир, где игрок может свободно взаимодействовать с окружающим миром	ПК-2
10.	d)	Какой элемент игрового дизайна отвечает за определение целей и задач игрока? a) Арт-стиль b) Геймплей c) Музыкальное сопровождение d) Дизайн уровней	ПК-2
11.	c)	Что представляет собой «game looh2» в контексте программирования игр? a) Звуковой эффект b) Алгоритм искусственного интеллекта c) Основной цикл игры d) Генерация случайных чисел	ПК-2

12.	b)	Какой вид искусственного интеллекта часто используется для принятия решений Nh2C в играх? a) Искусственная жизнь b) Древовидная структура принятия решений c) Экспертные системы d) Генетические алгоритмы	ПК-2
13.	c)	Что такое «ragdoll h2hysics» в контексте разработки игр? a) Метод анимации персонажей b) Модель физических свойств материалов c) Модель поведения объектов с мягкими телами d) Технология виртуальной реальности	ПК-2
14.	c)	Какой элемент интерфейса обеспечивает информацию о текущем состоянии персонажа или игрового объекта? a) Карта уровня b) Экран загрузки c) Худ (интерфейс игрока) d) Меню настроек	ПК-2
15.	b)	Что представляет собой «monetization» в контексте игровой индустрии? a) Разработка монстров b) Методы заработка денег в игре c) Моделирование окружающей среды d) Использование монет в игровом процессе	ПК-2
16.	b)	Какой из перечисленных видов тестирования направлен на выявление ошибок и недочетов в игре перед её выпуском? a) Тестирование производительности b) Бета-тестирование c) Тестирование совместимости d) Тестирование безопасности	ПК-2
17.	c)	Какой аспект геймдизайна отвечает за балансировку сложности игры? a) Сценарий b) Арт-дизайн c) Гейм-баланс d) Мультиплеерный режим	ПК-2

18.	d)	Какие элементы включают в себя «эксплорейшн» в играх? a) Быстрые рефлексy b) Блокировка целей c) Сбор ресурсов d) Исследование и обследование мира	ПК-2
19.	a)	Какой формат широко используется для создания и хранения 3D-моделей в играх? a) FBX b) Mh23 c) h2DF d) Jh2EG	ПК-2
20.	b)	Какой тип искусственного интеллекта широко применяется в поведенческих аспектах игровых персонажей? a) Сильный искусственный интеллект b) Нейронные сети c) Генетические алгоритмы d) Фyззи-логика	ПК-2
21.	d)	Какое понятие описывает пространство, в котором действуют и взаимодействуют объекты игры? a) Загрузочный экран b) Логика уровней c) Дизайн интерфейса d) Игровая сцена	ПК-2
22.	b)	Что такое «игровая механика»? a) Сложные визуальные эффекты b) Система правил и взаимодействий в игре c) Элементы персонализации персонажа d) Определение уровня сложности	ПК-2
23.	b)	Что такое «прототипирование» в контексте разработки игр? a) Создание конечной версии игры b) Создание предварительной версии игры для тестирования и оценки c) Интеграция многопользовательского режима d) Определение уровня сложности	ПК-2

24.	Game Design Document (диздок)	... — это краткое и ёмкое описание концепции (идеи) игры, то есть, максимально сжатый документ, в котором рассказывается о том, какой будет игра, чем она будет интересна и как она должна выглядеть после разработки.	ПК-2
25.	Pipeline (Пайплайн)	... — это формализованный процесс разработки, пошаговый план; ему можно обучить новичков. Если художники в команде придерживаются одного пайплайна, стиль проекта более однородный. Пример: “Для персонажей у меня вот такой пайплайн: сначала делаю скетч, потом лайн, потом заливаю цветами, потом рендерю мелочи”	ПК-2
26.	Софтлонч (soft-launch)	...— запуск приложения в ограниченном ряде стран для «обкатки» того как ведет себя игра на рынке	ПК-2
27.	Майлстоун (milestone)	... — точка в разработке, которой обозначают промежуточный этап разработки проекта. Процесс разработки разбивается майлстоунами согласно специальному плану с целью минимизировать риски и успеть в заданные сроки. Каждый майлстоун подразумевает список задач, которые должны быть решены и воплощены в проекте до дедлайна. Если решить все задачи не успевают, происходит срыв майлстоуна.	ПК-2
28.	WIP (вип, work-in-progress)	... — этими тремя буквами подписывают незаконченную работу, работу в процессе, когда хотят поделиться ею в сети.	ПК-2
29.	Пропсы	... — отдельные объекты, иконки предметов. Одна из самых легких задач на старте. Пример: «Новичкам проще всего попасть в геймдев, рисуя пропсы».	ПК-2