Министерство образования Самарской области

АССОЦИАЦИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ "ИНСТИТУТ НАПРАВО.РУ"

УТВЕРЖДЕНО
Приказ директора
от 07.08.2024 № 012/2/с

Воробьев К.А.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

СГ.02 Иностранный язык в профессиональной деятельности

Специальность 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности
Квалификация: разработчик компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности
Форма обучения: очная
На базе основного общего образования
Срок получения образования: 3 года 10 месяцев

Тольятти, 2024г.

Содержание

1. Назначение и организация практикума 3

2. Состав работ и представление результатов 3

3. Практические работы 3

Работа 1. Presenting a development team 3

Работа 2. Clarifying requirements 4

Работа 3. Reading a technical instruction 5

Работа 4. Writing a defect report 6

Работа 5. Explaining a test result 6

Работа 6. Applying for a junior role 7

Работа 7. Handling a support request 8

Работа 8. Presenting a project and its limits 8

4. Комплексное учебное задание 9

5. Термины и понятия 10

6. Исходные данные и учебные примеры 10

7. Использованные источники 10

1. Назначение и организация практикума

Чтение профессиональных текстов, письменная и устная коммуникация команды разработки, тестирования и поддержки.

Указания предназначены для обучающихся по специальности 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности», квалификация — разработчик компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности.

Компонент	Учебная нагрузка
Индекс и наименование	СГ.02 Иностранный язык в профессиональной деятельности
Общий объём	184 академических часов
Практические занятия	174 академических часов
Промежуточная аттестация	Дифференцированный зачёт — семестр 4, 6, 8

Перед работой изучаются её исходные данные и проверяемые результаты. Затем выполняются последовательные действия, сопоставляется учебный пример и решаются самостоятельные варианты. Ответ включает ход работы и подтверждение результата. Использование готового примера без выполнения своего варианта не подтверждает освоение действия.

Подготовленные материалы: Письменные профессиональные тексты; Диалоги и устная демонстрация; Глоссарий с примерами употребления.

2. Состав работ и представление результатов

Работа	Тема и результат
1	Presenting a development team. Current features and planned features are not confused.
2	Clarifying requirements. Questions request information rather than inventing an answer.
3	Reading a technical instruction. The condition and prohibition are preserved.
4	Writing a defect report. The report is reproducible.
5	Explaining a test result. Failed and blocked are distinguished.
6	Applying for a junior role. The personal contribution is explicit.
7	Handling a support request. The next step is clear.
8	Presenting a project and its limits. A claim is supported by the demonstration.

В отчёте указываются тема, вариант, исходные данные, ход выполнения, проверка результата и вывод. Таблицы и графики снабжаются названиями и единицами измерения, где они применимы. Результаты оцениваются по критериям фонда оценочных средств.

3. Практические работы

Работа 1. Presenting a development team

Краткие теоретические сведения

A project introduction answers who the team is, what the product does and who will use it. A technical role should be described through responsibilities rather than a long list of tools.

Исходные данные

Our team is building a small puzzle game for desktop computers. Anna designs the levels, Pavel writes the game logic, and Irina tests each build. The player moves blocks to open a path to the exit. The first release will contain ten levels and a local progress file. It will not require an online account. We meet twice a week and record agreed changes in the project log.

Порядок выполнения

1. Find the product, audience and responsibilities.

2. Write five questions about missing requirements.

3. Prepare a one-minute team introduction.

4. Answer a partner without reading the text.

Разбор учебного примера

Model: We are developing a desktop puzzle game. My responsibility is to test saved progress. The current build includes three levels, while ten are planned for the first release.

Задания для самостоятельного выполнения

А: replace the puzzle game with an educational quiz.

Б: present a two-person team and divide five responsibilities.

Проверка результата

— Current features and planned features are not confused.

— Answers identify who does each action.

Вопросы для самоконтроля

1. Why is an online account unnecessary here?

2. What is the difference between a responsibility and a tool?

Работа 2. Clarifying requirements

Краткие теоретические сведения

A clarification request turns an ambiguous wish into a testable requirement. Use polite questions, examples and confirmation of the agreed meaning.

Исходные данные

The client asks for a fast and simple menu. The game can be played with a mouse or keyboard. Some players use a small screen. Before designing the menu, the team needs to know which actions must be available on the first screen, how keyboard focus should move, and what happens when a saved file is missing. A clear agreement prevents repeated changes during implementation.

Порядок выполнения

1. Underline ambiguous words.

2. Write six polite clarification questions.

3. Create a dialogue with a client.

4. Summarise three agreed requirements in writing.

Разбор учебного примера

Model: Could you clarify what should happen when no save file exists? Should the Continue button be hidden or disabled? We agreed to disable it and show a short explanation.

Задания для самостоятельного выполнения

A: clarify a request for a leaderboard.

Б: clarify how a player changes sound settings.

Проверка результата

— Questions request information rather than inventing an answer.

— The summary contains observable behaviour.

Вопросы для самоконтроля

1. Which words in the request are ambiguous?

2. Why should the team confirm the agreement?

Работа 3. Reading a technical instruction

Краткие теоретические сведения

In a procedure, sequence words describe order, while conditions explain when a step applies. A warning is part of the instruction, not an optional comment.

Исходные данные

To import a level, close the running test scene and select the level file. Check that the file name matches the supported extension. Import the data into a temporary folder first. If the validation report contains errors, correct the source file and repeat the import. Do not replace the current level until validation succeeds. Keep the previous version so that it can be restored if the new level behaves incorrectly.

Порядок выполнения

1. List the steps in the correct order.

2. Identify the condition that prevents replacement.

3. Translate the warning without changing its meaning.

4. Write a shorter instruction for a new team member.

Разбор учебного примера

Model: Replace the current level only after successful validation. If errors occur, correct the source file and import it again.

Задания для самостоятельного выполнения

A: write instructions for exporting a screenshot.

Б: write instructions for restoring a backup.

Проверка результата

— The condition and prohibition are preserved.

— A reader can reproduce the sequence.

Вопросы для самоконтроля

1. What should happen if validation fails?

2. Why is a temporary folder used?

Работа 4. Writing a defect report

Краткие теоретические сведения

A defect report distinguishes observed behaviour from assumptions about the cause. Include environment, steps, expected result and actual result.

Исходные данные

In build 0.3, the sound setting returns to its default value after restarting the game. The tester starts the game, sets volume to twenty percent, closes the application and opens it again. The volume is at one hundred percent. The issue occurs in three consecutive attempts. The tester has not yet checked a new user profile and should not claim that all profiles are affected.

Порядок выполнения

1. Extract steps and observations.

2. Write a concise title.

3. Prepare the full report.

4. Ask two questions that could narrow the cause.

Разбор учебного примера

Model title: Volume setting is not preserved after restart. Actual result: volume returns to 100%. Expected result: the selected 20% value is restored.

Задания для самостоятельного выполнения

А: the game loads a wrong level after restart.

Б: a button cannot be reached with the keyboard.

Проверка результата

— The report is reproducible.

— The cause is not asserted without evidence.

Вопросы для самоконтроля

1. Which part is an observation?

2. What has not yet been tested?

Работа 5. Explaining a test result

Краткие теоретические сведения

A test summary states scope, outcome and limitations. Passing selected tests does not prove the absence of all defects.

Исходные данные

The team ran twenty checks on build 0.4. Eighteen passed, one failed and one was blocked because the test device was unavailable. The failed check concerns saved progress after an interrupted write operation. The main menu and keyboard navigation passed. The team plans to fix the save issue and repeat related checks before release. Network behaviour was outside the scope because this product works offline.

Порядок выполнения

1. Create a result table.

2. Explain failed and blocked results.

3. Write a short status message.

4. Present a retest plan in four sentences.

Разбор учебного примера

Model: Eighteen checks passed. One check failed and requires a fix. One check could not be completed. We will repeat the affected save checks after the fix.

Задания для самостоятельного выполнения

А: report results 12 passed, 2 failed, 1 blocked.

Б: explain why a passed interface test does not prove correct saving.

Проверка результата

— Failed and blocked are distinguished.

— The limitation of the test scope is stated clearly.

Вопросы для самоконтроля

1. Why is a blocked check not a pass?

2. What should be repeated after a fix?

Работа 6. Applying for a junior role

Краткие теоретические сведения

A professional application connects a specific skill with evidence. A portfolio description should state the applicant’s own contribution and avoid claiming work done by others.

Исходные данные

The vacancy asks for a junior developer who can implement simple game mechanics, use version control and explain test results. A student has built a local quiz, written the score calculation and added checks for invalid input. Two classmates created the pictures. The student can present the source history and a short demonstration. The application should describe these contributions accurately.

Порядок выполнения

1. Match vacancy requirements with evidence.

2. Write a portfolio paragraph.

3. Prepare three interview answers.

4. Revise exaggerated claims.

Разбор учебного примера

Model: I implemented score calculation and input checks in a team quiz project. My classmates created the artwork. I can demonstrate the code and explain the tests.

Задания для самостоятельного выполнения

А: apply for a junior tester role.

Б: describe a user-interface prototype instead of game logic.

Проверка результата

— The personal contribution is explicit.

— Claims can be supported by a project artefact.

Вопросы для самоконтроля

1. Why should the artwork authors be identified?

2. What evidence supports the testing skill?

Работа 7. Handling a support request

Краткие теоретические сведения

Support communication acknowledges the problem, asks focused questions and gives a safe next step. Never ask a user to publish a password or private account data.

Исходные данные

A player reports that a saved game cannot be opened. The support specialist needs the game version, operating system, time of the failure and the exact message. The player should keep a copy of the save file before attempting recovery. A screenshot may help, but personal details should be hidden. The specialist should explain what will be checked and when the player can expect an update.

Порядок выполнения

1. Identify necessary diagnostic information.

2. Write five focused questions.

3. Prepare a polite reply.

4. Remove an unsafe request for a password.

Разбор учебного примера

Model: Please keep a copy of the save file. Could you send the exact error message and your game version? Do not include passwords or personal account details.

Задания для самостоятельного выполнения

А: a controller is not detected.

Б: a visual resource is missing after an update.

Проверка результата

— The next step is clear.

— No secret data are requested.

Вопросы для самоконтроля

1. Which information is actually needed?

2. Why should the original save be preserved?

Работа 8. Presenting a project and its limits

Краткие теоретические сведения

A demonstration links a claim to a visible result. Limitations are stated precisely, without promising unimplemented features.

Исходные данные

This prototype demonstrates an interactive museum room. A visitor can move between three exhibits, open a description and return to the entrance. The current version uses keyboard and

mouse controls. A virtual-reality mode is planned, but it has not been tested on a headset. The demonstration therefore covers only desktop interaction. The next stage will examine comfort, readable text and safe movement in the virtual environment.

Порядок выполнения

1. List implemented and planned features.

2. Prepare a two-minute presentation.

3. Answer questions about limitations.

4. Write the next-stage plan.

Разбор учебного примера

Model: The desktop mode is implemented and tested. Headset interaction is planned and has not yet been validated. Today I will demonstrate the three exhibit screens.

Задания для самостоятельного выполнения

A: present an inventory prototype.

Б: present a tested interface with one known limitation.

Проверка результата

— A claim is supported by the demonstration.

— Planned functionality is not presented as completed.

Вопросы для самоконтроля

1. Which mode can be demonstrated now?

2. What evidence would support a future VR claim?

4. Комплексное учебное задание

Подготовьте англоязычный пакет игрового проекта: описание продукта 120–150 слов, инструкцию пользователя, два отчёта о дефектах, письмо заказчику и устную демонстрацию на три минуты. Используйте один согласованный набор терминов; разделите готовые возможности и планы.

Этапы и предъявляемые материалы

Этап	Результат
1	Письменные профессиональные тексты
2	Диалоги и устная демонстрация
3	Глоссарий с примерами употребления

Выполненная работа представляется с исходными данными, объяснением принятых решений и проверками. Изменения исходного условия согласуются до выполнения расчётов или реализации. При защите обучающийся воспроизводит один основной и один граничный либо отрицательный сценарий и объясняет полученный результат.

Контроль готовности

— Current features and planned features are not confused.

— Questions request information rather than inventing an answer.

— The condition and prohibition are preserved.

— The report is reproducible.

— Failed and blocked are distinguished.

— The personal contribution is explicit.

— The next step is clear.

— A claim is supported by the demonstration.

5. Термины и понятия

Термин	Содержание
Requirement	Требование к продукту или процессу.
Build	Собранная версия программного продукта.
Expected result	Ожидаемое поведение по условию проверки.
Actual result	Фактически наблюдаемое поведение.
Backup	Копия для восстановления.
Scope	Границы рассматриваемой работы или проверки.

6. Исходные данные и учебные примеры

Используйте таблицу терминов при выполнении упражнений по профессиональной лексике.

glossary.csv

```
term,meaning
requirement,требование
build,сборка
expected result,ожидаемый результат
actual result,фактический результат
reproduce,воспроизвести
backup,резервная копия
save file,файл сохранения
scope,границы проверки
blocked,проверка недоступна
release,выпуск
```

7. Использованные источники

1. Английский язык: учеб. пособие для студентов учреждений сред. проф. образования (Planet of English): учебное издание / Безкоровайная Г. Т., Соколова Н.И., Койранская Е. А., Лаврик Г.В. - Москва: Академия, 2024. - 272 с. — ISBN 978-5-0054-2171-5

2. Голубев А.П. Английский язык: учебное издание / Голубев А.П., Балюк Н.В., Смирнова И.Б. - Москва: Академия, 2024. - 368 с. — ISBN 978-5-0054-2840-0.

3. Карпова, Т. А., English for Colleges = Английский язык для колледжей: учебник / Т. А. Карпова. — Москва: КноРус, 2024. — 311 с. — ISBN 978-5-406-12612-7

4. Куряева, Р. И. Английский язык. Лексика и грамматика: учебник для среднего профессионального образования / Р. И. Куряева. — 8-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 497 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16553-1.