Министерство образования Самарской области

АССОЦИАЦИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ "ИНСТИТУТ НАПРАВО.РУ"

УТВЕРЖДЕНО
Приказ директора
от 07.08.2024 № 012/2/с

Воробьев К.А.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

УП.02.01 Учебная практика по модулю ПМ.02

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. Паспорт фонда оценочных средств 3

1.1. Назначение и область применения 3

1.2. Сведения об образовательной программе 3

1.3. Объём подготовки и формы аттестации 3

1.4. Нормативные и учебно-методические основания 3

2. Проверяемые результаты и средства оценивания 3

3. Организация текущего контроля 4

4. Практические задания 5

5. Промежуточная аттестация и шкала оценивания 8

6. Вопросы для защиты результатов практики 9

Приложение 1. Индивидуальное задание 10

Приложение 2. Дневник практики 10

Приложение 3. Отчёт и протокол проверки 10

Приложение 4. Аттестационный лист 10

1. Паспорт фонда оценочных средств

1.1. Назначение и область применения

Фонд оценочных средств предназначен для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по практике «УП.02.01 Учебная практика по профессиональному модулю ПМ.02 «Разработка графического интерфейса пользователя»».

1.2. Сведения об образовательной программе

Основная образовательная программа подготовки специалистов среднего звена по специальности 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности» реализуется ИНСТИТУТ НАПРАВО.РУ. Присваиваемая квалификация — разработчик компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности.

1.3. Объём подготовки и формы аттестации

Общий объём практики — 72 академических часов.

2-й курс, 4-й семестр: 11.05.2026–24.05.2026; объём — 72 академических часов.

Форма промежуточной аттестации — дифференцированный зачёт в 4-м семестре. Защита проводится в пределах часов практики.

1.4. Нормативные и учебно-методические основания

— Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности», утверждённый приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 25 июня 2024 г. № 441.

— Учебный план по программе подготовки специалистов среднего звена 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

— Рабочая программа практики «УП.02.01 Учебная практика по профессиональному модулю ПМ.02 «Разработка графического интерфейса пользователя»» по специальности 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

— Положение о практической подготовке обучающихся, утверждённое приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 885/390.

2. Проверяемые результаты и средства оценивания

Компетенция	Практическое подтверждение	Оценочное средство
ПК 2.1. Систематизировать данные о потребностях пользователей и предметной области	Описание аудитории, результаты учебного интервью, перечень требований.	Задание 1; демонстрация и защита
ПК 2.2. Разрабатывать дизайн-концепции интерфейса пользователя в соответствии с корпоративным стилем заказчика	Доска визуальных ориентиров, руководство по стилю, обоснование решений.	Задание 2; демонстрация и защита
ПК 2.3. Создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	Библиотека компонентов и экраны меню.	Задание 3; демонстрация и защита
ПК 2.4. Подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс	Комплект ресурсов, атлас, таблица параметров экспорта.	Задание 4; демонстрация и защита
ПК 2.5. Разрабатывать прототип интерфейса пользователя	Интерактивный прототип, сценарии и протокол проверки.	Задание 5; демонстрация и

		защита

Общая компетенция	Подтверждение
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	Наблюдение за работой; дневник; документация; обсуждение решений
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	Наблюдение за работой; дневник; документация; обсуждение решений
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	Наблюдение за работой; дневник; документация; обсуждение решений
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	Наблюдение за работой; дневник; документация; обсуждение решений
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	Наблюдение за работой; дневник; документация; обсуждение решений
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения	Наблюдение за работой; дневник; документация; обсуждение решений
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	Наблюдение за работой; дневник; документация; обсуждение решений
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности	Наблюдение за работой; дневник; документация; обсуждение решений
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	Наблюдение за работой; дневник; документация; обсуждение решений

3. Организация текущего контроля

Руководитель проверяет готовность рабочего места, понимание задания, соблюдение безопасности, ход работы, промежуточные версии и ведение дневника. Для каждой работы фиксируются дата, выполненное действие, практический результат и выявленные замечания. Ошибки устраняются с повторной проверкой.

Оценивание опирается на фактически выполненные действия. Конфиденциальные данные заменяются разрешёнными учебными данными; сведения об авторстве и лицензиях сохраняются. Для обучающихся с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья предоставляются необходимые специальные условия и доступные материалы с сохранением проверяемых результатов.

4. Практические задания

4.1. Исходные условия и материалы практических заданий

Работы выполняются в рамках связанного проекта. Ниже приведены требования и исходные данные, необходимые для создания учебного прототипа и его проверки. Обучающийся сохраняет исходный проект, промежуточные результаты и протоколы. При использовании проекта профильной организации исходные данные и ограничения фиксируются в индивидуальном задании; проверяемые действия сохраняются.

ПМ.02. Интерфейс игрового продукта

Подготовьте интерфейс прототипа с экранами «Главное меню», «Настройки», «Игра», «Пауза». Обязательные действия: начало, изменение громкости, возврат, продолжение и выход с подтверждением. Выберите целевое разрешение и укажите его в задании.

Персона пользователя: начинающий игрок, впервые запускающий приложение; дополнительный сценарий — управление без мыши. Проверьте последовательность переходов и видимость текущего выбора. Подписи должны однозначно выражать действие.

Создайте набор: четыре кнопки, два состояния выделения, значок звука и индикатор здоровья. Подготовьте исходные редактируемые материалы и экспорт. Оформите таблицу состояний компонентов, макеты и рабочий интерактивный прототип.

Проведите три проверки сценария возврата из настроек. Значение громкости должно сохраняться, пользователь не должен попадать на несуществующий экран. Зафиксируйте замечания, исправления и повторную проверку.

На учебной практике действия выполняются с предусмотренными консультациями и демонстрацией каждого этапа. На производственной практике обучающийся самостоятельно планирует работу, согласует изменения, обосновывает решения и подтверждает результат на рабочем месте. Заимствованные ресурсы сопровождаются сведениями об авторстве и лицензии.

4.2. Задания и показатели выполнения

Задание 1. Исследование пользователей

Проверяемый результат: умение систематизировать данные о потребностях пользователей и предметной области.

Задание. Составьте сценарии работы трёх групп пользователей игрового меню. Подготовьте вопросы интервью и выделите функциональные требования.

Представляемые материалы. Описание аудитории, результаты учебного интервью, перечень требований.

Показатели правильного выполнения. Каждое требование связано со сценарием; отделены факты и предположения; учтены ограничения доступности.

Порядок выполнения: проанализировать условие; подготовить проект и исходные данные; выполнить действия; проверить результат по контрольным сценариям; сохранить исходники и доказательства проверок; пояснить принятые решения.

Показатель	Максимальный балл
Соответствие результата условию и полнота реализации	4
Корректность проверки и воспроизводимость результата	3
Качество исходных материалов и документации	2
Обоснование решений при защите	1
Всего	10

Ответ для проверяющего. Каждое требование связано со сценарием; отделены факты и предположения; учтены ограничения доступности. Оценка подтверждается исходным проектом, демонстрацией выполнения сценариев и протоколом проверок. Скриншот без работоспособного результата не подтверждает выполнение задания.

Задание 2. Дизайн-концепция

Проверяемый результат: умение разрабатывать дизайн-концепции интерфейса пользователя в соответствии с корпоративным стилем заказчика.

Задание. Разработайте концепцию интерфейса игрового меню по брифу: настроение, цвет, типографика, сетка и состояния элементов.

Представляемые материалы. Доска визуальных ориентиров, руководство по стилю, обоснование решений.

Показатели правильного выполнения. Единый стиль прослеживается на всех экранах; контраст и размеры текста обеспечивают читаемость; решения отвечают брифу.

Порядок выполнения: проанализировать условие; подготовить проект и исходные данные; выполнить действия; проверить результат по контрольным сценариям; сохранить исходники и доказательства проверок; пояснить принятые решения.

Показатель	Максимальный балл
Соответствие результата условию и полнота реализации	4
Корректность проверки и воспроизводимость результата	3
Качество исходных материалов и документации	2
Обоснование решений при защите	1
Всего	10

Ответ для проверяющего. Единый стиль прослеживается на всех экранах; контраст и размеры текста обеспечивают читаемость; решения отвечают брифу. Оценка подтверждается исходным проектом, демонстрацией выполнения сценариев и протоколом проверок. Скриншот без работоспособного результата не подтверждает выполнение задания.

Задание 3. Компоненты интерфейса

Проверяемый результат: умение создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса.

Задание. Создайте кнопки, поля, индикаторы и модальные окна в нормальном, активном, недоступном и ошибочном состояниях.

Представляемые материалы. Библиотека компонентов и экраны меню.

Показатели правильного выполнения. Состояния различимы; компоненты переиспользуются; выравнивание, интервалы и типографика согласованы.

Порядок выполнения: проанализировать условие; подготовить проект и исходные данные; выполнить действия; проверить результат по контрольным сценариям; сохранить исходники и доказательства проверок; пояснить принятые решения.

Показатель	Максимальный балл
Соответствие результата условию и полнота реализации	4
Корректность проверки и воспроизводимость результата	3
Качество исходных материалов и документации	2
Обоснование решений при защите	1
Всего	10

Ответ для проверяющего. Состояния различимы; компоненты переиспользуются; выравнивание, интервалы и типографика согласованы. Оценка подтверждается исходным проектом, демонстрацией выполнения сценариев и протоколом проверок. Скриншот без работоспособного результата не подтверждает выполнение задания.

Задание 4. Подготовка графических ресурсов

Проверяемый результат: умение подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс.

Задание. Подготовьте иконки и текстуры интерфейса в заданных разрешениях. Настройте прозрачность, имена, атласы и параметры импорта.

Представляемые материалы. Комплект ресурсов, атлас, таблица параметров экспорта.

Показатели правильного выполнения. Нет обрезанных краёв и артефактов прозрачности; размеры и форматы соответствуют назначению; ресурсы корректно импортируются.

Порядок выполнения: проанализировать условие; подготовить проект и исходные данные; выполнить действия; проверить результат по контрольным сценариям; сохранить исходники и доказательства проверок; пояснить принятые решения.

Показатель	Максимальный балл
Соответствие результата условию и полнота реализации	4
Корректность проверки и воспроизводимость результата	3
Качество исходных материалов и документации	2
Обоснование решений при защите	1
Всего	10

Ответ для проверяющего. Нет обрезанных краёв и артефактов прозрачности; размеры и форматы соответствуют назначению; ресурсы корректно импортируются. Оценка подтверждается исходным проектом, демонстрацией выполнения сценариев и протоколом проверок. Скриншот без работоспособного результата не подтверждает выполнение задания.

Задание 5. Интерактивный прототип

Проверяемый результат: умение разрабатывать прототип интерфейса пользователя.

Задание. Соберите прототип пути пользователя: запуск, настройки, выбор уровня и возврат. Проведите проверку пяти сценариев.

Представляемые материалы. Интерактивный прототип, сценарии и протокол проверки.

Показатели правильного выполнения. Все переходы достижимы; предусмотрены возврат и отмена; ошибки пользователя объясняются понятным сообщением.

Порядок выполнения: проанализировать условие; подготовить проект и исходные данные; выполнить действия; проверить результат по контрольным сценариям; сохранить исходники и доказательства проверок; пояснить принятые решения.

Показатель	Максимальный балл
Соответствие результата условию и полнота реализации	4
Корректность проверки и воспроизводимость результата	3
Качество исходных материалов и документации	2
Обоснование решений при защите	1
Всего	10

Ответ для проверяющего. Все переходы достижимы; предусмотрены возврат и отмена; ошибки пользователя объясняются понятным сообщением. Оценка подтверждается исходным проектом, демонстрацией выполнения сценариев и протоколом проверок. Скриншот без работоспособного результата не подтверждает выполнение задания.

5. Промежуточная аттестация и шкала оценивания

Для дифференцированного зачёта обучающийся представляет индивидуальное задание, дневник, отчёт, исходные материалы, работающий результат и протоколы проверок. Руководитель оформляет характеристику и аттестационный лист. При защите проверяются личный вклад, правильность решений, воспроизводимость результата и ответы на вопросы.

Каждое практическое задание оценивается максимум в 10 баллов по приведённым показателям. Итоговый процент равен сумме полученных баллов, делённой на максимально возможную сумму за обязательные задания соответствующего периода и умноженной на 100. Перечень обязательных заданий и их связь с компетенциями фиксируются в индивидуальном задании до начала работ.

Выполнение заданий, %	Оценка
90–100%	Отлично
75–менее 90%	Хорошо
60–менее 75%	Удовлетворительно
Менее 60%	Неудовлетворительно

Для положительной оценки должны быть представлены обязательные работы и подтверждены основные действия по каждому проверяемому результату. Если обязательное действие не выполнено или результат не представлен, соответствующая компетенция не подтверждается независимо от общей суммы. Нарушение безопасности требует остановки работы и устранения опасности; невыполненные действия оцениваются по фактически достигнутому результату.

Результаты фиксируются в аттестационном листе и ведомости. Порядок повторного прохождения промежуточной аттестации определяется установленной процедурой ИНСТИТУТ НАПРАВО.РУ. При комплексной аттестации по каждому входящему компоненту отдельно фиксируются результаты; часы не суммируются повторно.

6. Вопросы для защиты результатов практики

Вопросы используются совместно с демонстрацией выполненных работ и анализом отчётных материалов. Ответ связывается с собственной реализацией, исходными данными и проверками. Приведённые пояснения являются ориентирами для проверяющего.

1. Каковы ключевые этапы разработки пользовательского интерфейса, и какие методы используются на каждом из них? Ответ: Этапы включают исследование (анализ целевой аудитории), прототипирование (создание вайрфреймов), дизайн (разработка визуального стиля), реализация (кодирование) и тестирование (юзабилити- тестирование). Методы могут варьироваться от опросов до A/B тестирования.

2. Что такое "пользовательская история", и как она используется в процессе проектирования? Ответ: Пользовательская история — это описание потребностей пользователя от имени конечного пользователя. Она используется для определения функциональности продукта и помогает команде сосредоточиться на реальных потребностях пользователей.

3. Что такое "грид-система" в дизайне интерфейсов, и как она используется при разработке макетов? Ответ: Грид-система — это структура сетки, которая помогает организовать элементы на странице; она обеспечивает согласованность компоновки и упрощает восприятие информации пользователями.

6.1. Дополнительные вопросы по выполненным работам

ПК 2.1. Какие решения приняты при выполнении работы «Исследование пользователей», чем подтверждено качество результата и как воспроизвести его проверку? Ориентир: Каждое требование связано со сценарием; отделены факты и предположения; учтены ограничения доступности.

ПК 2.2. Какие решения приняты при выполнении работы «Дизайн-концепция», чем подтверждено качество результата и как воспроизвести его проверку? Ориентир: Единый стиль прослеживается на всех экранах; контраст и размеры текста обеспечивают читаемость; решения отвечают брифу.

ПК 2.3. Какие решения приняты при выполнении работы «Компоненты интерфейса», чем подтверждено качество результата и как воспроизвести его проверку? Ориентир: Состояния различимы; компоненты переиспользуются; выравнивание, интервалы и типографика согласованы.

ПК 2.4. Какие решения приняты при выполнении работы «Подготовка графических ресурсов», чем подтверждено качество результата и как воспроизвести его проверку? Ориентир: Нет обрезанных краёв и артефактов прозрачности; размеры и форматы соответствуют назначению; ресурсы корректно импортируются.

ПК 2.5. Какие решения приняты при выполнении работы «Интерактивный прототип», чем подтверждено качество результата и как воспроизвести его проверку? Ориентир: Все переходы достижимы; предусмотрены возврат и отмена; ошибки пользователя объясняются понятным сообщением.

Приложение 1. Индивидуальное задание

ИНСТИТУТ НАПРАВО.РУ. Обучающийся: _____. Группа: _____. Вид и индекс практики: _____. Место проведения: _____. Период и объём: _____.

Тема проекта: _____. Исходные данные и целевая платформа: _____. Виды работ и проверяемые компетенции: _____. Требования к результату и контрольные сроки: _____.

Руководитель практики: _____. Руководитель от профильной организации (при проведении практики в профильной организации): _____. Дата выдачи и подписи: _____.

Приложение 2. Дневник практики

Дата	Выполненная работа	Полученный результат	Подпись

Приложение 3. Отчёт и протокол проверки

Структура отчёта: титульный лист; индивидуальное задание; содержание; характеристика рабочего места и применённых средств; описание выполненных работ и личного вклада; результаты испытаний и исправления дефектов; выводы; список использованных источников; приложения. Материалы отражают фактически выполненную работу.

Проверяемое требование	Действия / условия	Ожидаемый результат	Фактический результат

Приложение 4. Аттестационный лист

Обучающийся: _____. Практика и период: _____. Руководитель: _____.

Компетенция	Выполненная работа и подтверждение	Баллы / заключение
ПК 2.1	Исследование пользователей	
ПК 2.2	Дизайн-концепция	
ПК 2.3	Компоненты интерфейса	
ПК 2.4	Подготовка графических ресурсов	
ПК 2.5	Интерактивный прототип	

Общие компетенции: применение способов решения задачи; поиск и оценка информации; организация собственной деятельности; взаимодействие; устная и письменная коммуникация; ответственное и безопасное выполнение работ; использование документации. Наблюдения и примеры: _____.

Характеристика самостоятельности, качества работы и соблюдения безопасности: _____. Итоговый результат: _____. Дата и подписи руководителей: _____. Печать профильной организации — при наличии.