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

ПП.02.01 Производственная практика (по профилю специальности) по модулю ПМ.02

Специальность 09.02.10
Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Квалификация: разработчик компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности
Очная форма обучения
На базе основного общего образования
Срок получения образования: 3 года 10 месяцев

Тольятти, 2024г.

1. Паспорт фонда оценочных средств

Фонд оценочных средств по практике «ПП.02.01 Производственная практика (по профилю специальности) по модулю ПМ.02» предназначен для текущего контроля и промежуточной аттестации по основной образовательной программе ИНСТИТУТ НАПРАВО.РУ по специальности 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности». Квалификация — разработчик компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности.

Фонд применяется совместно с учебным планом и рабочей программой соответствующей практики. Нормативное основание — федеральный государственный образовательный стандарт, утверждённый приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 25 июня 2024 г. № 441.

Курс / семестр	Период	Объём, часы
2 / 4	25.05.2026–21.06.2026	144
Всего		144

Форма промежуточной аттестации: Дифференцированный зачёт — семестр 4. Контроль и защита проводятся в пределах часов соответствующего периода практики.

В 4 семестре проводится комплексный дифференцированный зачёт по компонентам УП.02.01, ПП.02.01. По каждому компоненту выставляется отдельная оценка; повторная процедура не проводится.

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

Общая компетенция	Подтверждение
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую	Наблюдение за работой; дневник; документация; обсуждение решений

Общая компетенция	Подтверждение
деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	
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

Показатель	Максимальный балл
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.

Результат	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. Что такое "визуальный шум" и как его избежать? Визуальный шум — это избыточные элементы дизайна, которые отвлекают внимание пользователя от основной информации или действий. Чтобы избежать визуального шума, важно применять принципы минимализма и четкой структуры дизайна. Это включает в себя использование достаточного пространства между элементами, ограничение количества шрифтов и цветов, а также избегание излишней детализации. Четкая организация элементов помогает

пользователям сосредоточиться на важной информации и снижает уровень стресса при взаимодействии с интерфейсом.

2. Почему важна типографика в дизайне интерфейса? Типографика является критически важным элементом дизайна интерфейса, поскольку она влияет на читаемость текста и общее восприятие информации. Выбор шрифтов, их размеров и стилей может существенно изменить то, как пользователи воспринимают контент. Хорошо подобранная типографика улучшает восприятие информации, облегчает навигацию по интерфейсу и создает единый визуальный стиль. Например, использование разных размеров шрифтов может помочь установить визуальную иерархию, указывая пользователям на важность тех или иных элементов.

3. Что такое векторная графика и как она используется в GUI? Векторная графика состоит из линий и форм, которые можно масштабировать без потери качества; она часто используется для создания логотипов и значков благодаря своей гибкости.

4. Как интегрировать брендинг в графические материалы интерфейса? Интеграция брендинга осуществляется через использование фирменных цветов, шрифтов и логотипов; это помогает создать узнаваемый стиль продукта.

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.