МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования**
**«КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
**(ФГБОУ ВО «КГЭУ»)**

К Г Э У

Подписан: ФГБОУ ВО «КГЭУ»,
КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСИЙ УНИВЕРСИТЕТ
Владелец: Зайнуллин Радик Рустэмович,
Директор института цифровых технологий и экономики,
Сертификат: 28C40A82922670A2466A21B6019CE75F
Действителен с 13.03.2026 по 13.03.2027

УТВЕРЖДАЮ
Директор Института цифровых технологий и экономики
_____ Р.Р. Зайнуллин

«24»февраля 2026 г.

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДЭ.01.02.03 Левел-дизайн

| | |
|---|---|
| Направление подготовки | 38.04.02 Менеджмент |
| Направленность(и) * (профиль(и)) | Media project production and game design/Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн |
| Квалификация | Магистр |

Казань, 2026

| Наименование кафедры | Должность, уч.степень, уч.звание | ФИО разработчика |
|---|---|---|
| Философия и медиакоммуникации | профессор, д.филос.н., доцент | Авдошин Г.В. |

| Согласование | Наименование подразделения | Дата | № протокола | Подпись |
|---|---|---|---|---|
| Одобрена | Философия и медиакоммуникации | 17.02.2026 | 2 | Зав.каф., д.филос.н., доцент Миннуллина Э.Б. |
| Согласована | Философия и медиакоммуникации | 17.02.2026 | 2 | Зав.каф., д.филос.н., доцент Миннуллина Э.Б. |
| Согласована | Учебно-методический совет ИЦТЭ | 24.02.2026 | 6 | Директор, к.физ-мат.н., доцент Зайнуллин Р.Р. |
| Одобрена | Ученый совет ИЦТЭ | 24.02.2026 | 6 | Директор, к.физ-мат.н., доцент Зайнуллин Р.Р |

**1. Цель, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине:**

**Цель** освоения дисциплины «Левел-дизайн» - формирование у студентов профессиональных компетенций в области проектирования и разработки игровых уровней для цифровых медиа и игровой продукции, развитие навыков творческого и технического мышления при создании интерактивных пространств и пользовательского игрового опыта.

**Задачи:**

- Изучить теоретические основы и принципы левел-дизайна, включая пространственное проектирование, игровую механику и нарративный дизайн;
- Сформировать понимание методологии работы с профессиональными инструментами для создания игровых уровней и интерактивных пространств;
- Освоить техники построения игровых сценариев и интеграции их в пространственную структуру уровня;
- Научить студентов разрабатывать концептуальные решения интерфейсов взаимодействия пользователя с игровым миром и навигации в виртуальном пространстве;
- Развить навыки тестирования и итеративного улучшения игровых уровней на основе пользовательского опыта и обратной связи;

Компетенции, формируемые у обучающихся, запланированные результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с индикаторами достижения компетенций:

| Код и наименование компетенции | Код и наименование индикатора достижения компетенции | Запланированные результаты обучения по дисциплине (знать, уметь, владеть) |
|---|---|---|
| **Профессиональные компетенции (ПК)** | | |
| ПК-1 Способен разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции, производить творческие пилотные проекты | ПК-1.2: Осуществляет концептуальное проектирование сложных графических пользовательских интерфейсов | *Знать*: Фундаментальные принципы проектирования игровых уровней и пространств, теорию пользовательского интерфейса, методологию создания игрового опыта и закономерности восприятия виртуальных сред игроками. (З.1)<br>*Уметь*: Разрабатывать концепции и прототипы игровых уровней, интегрировать в них функциональные и интуитивно понятные пользовательские интерфейсы, а также анализировать и |

| | | |
|---|---|---|
| | | оптимизировать игровой опыт на основе тестирования. (У1)<br>*Владеть*: Профессиональными навыками создания интерактивных пространств с комплексными пользовательскими интерфейсами в современных игровых движках и инструментах левел-дизайна, обеспечивая баланс между эстетическими качествами и функциональностью. (В.1) |
| | ПК-1.3: Создает востребованные обществом и индустрией игровые и (или) медиапродукты | *Знать*: Актуальные тенденции игровой индустрии, запросы целевой аудитории, теорию геймдизайна и левел-дизайна, а также принципы создания коммерчески успешных и культурно значимых игровых продуктов. (З.1)<br>*Уметь*: Проектировать и создавать оригинальные игровые уровни и пространства, которые отвечают современным стандартам качества, способствуют эмоциональной вовлеченности игрока и соответствуют рыночным и социокультурным требованиям. (У.1)<br>*Владеть* Комплексными навыками реализации полного цикла разработки игровых уровней — от концепции до финальной версии, включая инструменты прототипирования, тестирования и итерации на основе аналитических данных и обратной связи от пользователей. (В.1) |

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Левел-дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана по направлению подготовки 38.04.02 Менеджмент.

| Код компетенции | Предшествующие дисциплины (модули), практики, НИР, др. | Последующие дисциплины (модули), практики, НИР, др. |
|---|---|---|
| ПК-1 | Продюсирование видеоматериалов<br>Продакт-менеджмент в игровой индустрии | Игровая графика и концепт-арт<br>Производственная практика (преддипломная) |

Для освоения дисциплины обучающийся должен:

**знать:**

- фундаментальные принципы проектирования игровых уровней и пространств, теорию пользовательского интерфейса и геймдизайна;
- методологию создания игрового опыта, закономерности восприятия виртуальных сред игроками;
- актуальные тенденции индустрии и принципы создания коммерчески успешных и культурно значимых игровых продуктов;

**уметь**:

- разрабатывать концепции и прототипы игровых уровней, интегрировать в них функциональные и интуитивно понятные пользовательские интерфейсы;
- создавать оригинальные игровые пространства, отвечающие современным стандартам качества, способствующие эмоциональной вовлеченности игрока и соответствующие рыночным и социокультурным требованиям;
- анализировать и оптимизировать игровой опыт на основе тестирования;

**владеть:**

- профессиональными навыками создания интерактивных пространств с комплексными пользовательскими интерфейсами в современных игровых движках;
- навыками реализации полного цикла разработки игровых уровней – от концепции до финальной версии;
- инструментами прототипирования, тестирования и итерации на основе аналитических данных и обратной связи от пользователей, обеспечивая баланс между эстетическими качествами и функциональностью.

## 3. Структура и содержание дисциплины

### 3.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц (ЗЕ), всего 108 часов, из которых 46 часов составляет контактная работа обучающегося с преподавателем (занятия лекционного типа 26 час., занятия семинарского типа (практические, семинарские занятия, лабораторные работы и т.п.) 20 час., прием экзамена (КПА) экзамена – 36 час., самостоятельная работа обучающегося – 26 час.

| Вид учебной работы | Всего ЗЕ | Всего часов | Семестр |
|---|---|---|---|
| | | | 4 |
| **ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ** | 3 | 108 | 108 |
| КОНТАКТНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ, в том числе: | | 46 | 46 |
| Лекции (Лек) | | 26 | 26 |
| Практические (семинарские) занятия (Пр) | | 20 | 20 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Контроль самостоятельной работы и иная контактная работа (КСР)* | | | |
| Консультации (Конс) | | | |
| Контактные часы во время аттестации (КПА) | | | |
| САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ (СРС), в том числе: | | 26 | 26 |
| Подготовка к промежуточной аттестации в форме: *(экзамен)* | | 36 | 36 |
| ФОРМА ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ | | Эк | Эк |

### 3.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам и видам занятий

| Разделы дисциплины | **Семестр** | **Распределение трудоемкости (в часах) по видам учебной работы, включая СРС** | | | | | | | | **Формируемые результаты обучения (знания, умения, навыки)** | **Литература** | **Формы текущего контроля успеваемости** | **Формы промежуточной аттестации** | **Максимальное количество баллов по балльно рейтинговой системе** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Занятия лекционного типа | Занятия практического и семинарского типа | Групповые консультации | Самостоятельная работа студента, в т.ч. | Контроль самостоятельной работы (КСР) | *подготовка к промежуточной* | Сдача зачета / экзамена | **Итого** | | | | | |
| **Раздел 1.Пространственное проектирование** | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.Введение в левел-дизайн: история, эволюция и современные подходы | 4 | 4 | 2 | | 4 | | | | 10 | ПК-1.2 -З1, ПК-1.2 -У1 ПК-1.2 -В1<br>ПК-1.3 -З1, ПК-1.3 -У1 ПК-1.3 -В1 | Л1.1 , Л1.2, Л2.1 Л.2.2 | Практическое задание; Тест | | 30 |
| 2.Фундаментальные принципы проектирования игровых пространств | | 4 | 2 | | 6 | | | | 12 | ПК-1.2 -З1, ПК-1.2 -У1 ПК-1.2 -В1<br>ПК-1.3 -З1, ПК-1.3 -У1 ПК-1.3 -В1 | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3. Архитектура и композиция в проектировании игровых пространств | | 4 | 4 | | 4 | | | | 12 | | | | | |
| Раздел 2. **Нарративное структурирование** | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Психология восприятия виртуальных сред игроками. Методология создания эмоционально-вовлекающего игрового опыта | 4 | 4 | 4 | | 2 | | | | 10 | ПК-1.2 -З1, ПК-1.2 -У1 ПК-1.2 -В1<br>ПК-1.3 -З1, ПК-1.3 -У1 ПК-1.3 -В1 | Л.1.1, Л.1.2, Л.2.1 Л.2.2 | Практическое задание; Тест | | 30 |
| 5. Нарративный дизайн и его интеграция в игровые уровни | | 6 | 4 | | 2 | | | | 12 | ПК-1.2 -З1, ПК-1.2 -У1 ПК-1.2 -В1 ПК-1.3 -З1, ПК-1.3 -У1 ПК-1.3 -В1 | | | | |
| 6. Интеграция игровых механик в пространственную структуру уровня | | 4 | 4 | | 8 | | | | 16 | ПК-1.2 -З1, ПК-1.2 -У1 ПК-1.2 -В1<br>ПК-1.3 -З1, ПК-1.3 -У1 ПК-1.3 -В1 | | | | |
| Экзамен | | | | | | | | 36 | 36 | ПК-1.2 -З1, ПК-1.2 -У1 ПК-1.2 -В1 ПК-1.3 -З1, ПК-1.3 -У1 ПК-1.3 -В1 | | экзамен | | 40 |
| **ИТОГО** | | 26 | 20 | | 26 | | | 36 | 108 | | | | | 100 |

## 3.3. Тематический план лекционных занятий

| № п/п | Темы лекционных занятий | Трудоемкость, час. |
|---|---|---|
| 1 | Введение в левел-дизайн: история, эволюция и современные подходы | 4 |
| 1 | Фундаментальные принципы проектирования игровых пространств | 4 |
| 3 | Архитектура и композиция в проектировании игровых пространств | 4 |

| | | |
|---|---|---|
| | | |
| 4 | Психология восприятия виртуальных сред игроками. Методология создания эмоционально-вовлекающего игрового опыта | 4 |
| 5 | Нарративный дизайн и его интеграция в игровые уровни | 6 |
| 6 | Интеграция игровых механик в пространственную структуру уровня | 4 |
| | Всего | 26 |

## 3.4. Тематический план практических занятий

| Номер раздела дисциплины | Темы практических занятий | Трудоемкость, час. |
|---|---|---|
| 1 | Прототипирование базовой структуры игрового уровня | 2 |
| 1 | Создание концепт-документа и визуального языка игрового пространства | 2 |
| 1 | Моделирование потока игрока и системы навигации в виртуальном пространстве | 2 |
| 1 | Разработка интуитивных пользовательских интерфейсов для игрового уровня | 2 |
| 2 | Интеграция нарративных элементов в структуру игрового уровня | 2 |
| 2 | Техники оптимизации игрового опыта на основе тестирования и аналитики | 2 |
| 2 | Создание эмоциональных триггеров и динамического баланса в левел-дизайне | 2 |
| 2 | Проектирование многоуровневого игрового опыта с прогрессией сложности | 2 |
| 2 | Реализация полного цикла разработки игрового уровня в выбранном игровом движке | 2 |
| 2 | Финальный проект: презентация и защита оригинального игрового уровня | 2 |
| | Всего | 20 |

## 3.5. Тематический план лабораторных работ

Данный вид работы не предусмотрен учебным планом

### 3.6. Самостоятельная работа студента

| Номер раздела дисциплины | Вид СРС | Содержание СРС | Трудоемкость, час. |
|---|---|---|---|
| 1 | Культурный контекст в левел-дизайне: влияние национальных архитектурных традиций на создание виртуальных пространств | Реферат-создать концепт-документ | 4 |
| 1 | Визуальная навигация и интуитивное руководство игроком через пространство | | 2 |
| 1 | Пространственное повествование: техники интеграции истории в архитектуру игрового уровня | | 4 |
| 1 | Интеграция UI и игрового пространства: дизайн диегетических интерфейсов | | 4 |
| 2 | Психологические триггеры в левел-дизайне: создание эмоциональных точек напряжения и разрядки | | 2 |
| 2 | Адаптивный левел-дизайн: проектирование уровней с динамической сложностью | | 2 |
| 2 | Методология итеративного тестирования и оптимизации игрового уровня | | 4 |
| 2 | Вертикальный срез игрового уровня: создание прототипа с полным спектром геймплейных механик | | 4 |
| | | **Всего** | 26 |

### 4. Образовательные технологии

При проведении учебных занятий используются традиционные образовательные технологии (практические занятия, самостоятельное изучение определённых разделов) и современные образовательные технологии, направленные на обеспечение развития у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств: групповые дискуссии, анализ ситуаций и имитационных моделей, работа в команде, преподавание дисциплины на основе результатов научных исследований с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей и т.п.

При реализации дисциплины «Левел-дизайн» по образовательной программе «Media project production and game design/Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн» направления подготовки магистров 38.04.02 «Менеджмент» применяются электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

В образовательном процессе используются:

- электронные образовательные ресурсы (ЭОР), размещенные в личных кабинетах студентов Электронного университета КГЭУ, URL: http://e.kgeu.ru/

## 5. Оценивание результатов обучения

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в рамках текущего контроля успеваемости, проводимого по балльно-рейтинговой системе (БРС).

Текущий контроль успеваемости осуществляется в течение семестра, включает: задания, выполненные индивидуально на практических (семинарских) занятиях – практические задания, проведение компьютерного тестирования, контроль самостоятельной работы обучающихся в устной форме (реферат - концепт-документ с описанием истории, которую должен “прочитать” игрок; презентации – с обоснованием принятых решений и сравнением с реальными архитектурными примерами).

Итоговой оценкой результатов освоения дисциплины является оценка, выставленная во время промежуточной аттестации обучающегося (экзамен) с учетом результатов текущего контроля успеваемости. Промежуточная аттестация в форме экзамена проводится письменно по билетам. На экзамен выносятся теоретические и практические задания, проработанные в течение сестра на учебных занятиях и в процессе самостоятельной работы обучающихся. Экзаменационные билеты содержат 2 теоретических вопроса.

Обобщенные критерии и шкала оценивания уровня сформированности компетенции (дескрипторы достижения компетенции) по итогам освоения дисциплины:

| Планируемые результаты обучения | Обобщенные критерии и шкала оценивания результатов обучения | | | |
|---|---|---|---|---|
| | неудовлетворительно | удовлетворительно | хорошо | отлично |
| | не зачтено | зачтено | | |
| Полнота знаний | Уровень знаний ниже минимальных требований, имеют место грубые ошибки | Минимально допустимый уровень знаний, имеет место много негрубых ошибок | Уровень знаний в объеме, соответствующем программе, имеет место несколько негрубых ошибок | Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки, без ошибок |
| Наличие умений | При решении стандартных задач не продемонстрированы основные умения, имеют место грубые ошибки | Продемонстрированы основные умения, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объеме | Продемонстрированы все основные умения, решены все основные задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами | Продемонстрированы все основные умения, решены все основные задачи с отдельными несущественными недочетами, выполнены все задания в полном объеме |
| Наличие навыков (владение опытом) | При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые навыки, имеют место грубые ошибки | Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми недочетами | Продемонстрированы базовые навыки при решении стандарт-ных задач с некото-рыми недочетами | Продемонстрированы навыки при решении нестандартных задач без ошибок и недочетов |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Характеристика сформированности компетенции (индикатора достижения компетенции) | Компетенция в полной мере не сформирована. Имеющихся знаний, умений, навыков недостаточно для решения практических (профессиональных) задач | Сформированность компетенции соответствует минимальным требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач, но требуется дополнительная практика по большинству практических задач | Сформированность компетенции в целом соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков и мотивации в целом достаточно для решения стандартных практических (профессиональных) задач | Сформированность компетенции полностью соответствует требова-ниям. Имеющихся знаний, умений, навыков и мотивации в полной мере достаточно для решения сложных практических (профессиональных) задач |
| Уровень сформированности компетенции (индикатора достижения компетенции) | Низкий | Ниже среднего | Средний | Высокий |

Шкала оценки результатов обучения по дисциплине:

| Код компетенции | Код индикатора достижения | Запланированные результаты обучения по дисциплине | Уровень сформированности компетенции (индикатора достижения компетенции) | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Высокий | Средний | Ниже среднего | Низкий |
| | | | Шкала оценивания | | | |
| | | | отлично | хорошо | удовлет-ворительно | неудовлет-ворительно |
| | | | зачтено | | | не зачтено |
| **ПК - 1** | **ПК 1.2.** | **Знать** | | | | |
| | | фундаментальные принципы проектирования игровых уровней и пространств, теорию пользовательского интерфейса, методологию создания игрового опыта и закономерности восприятия виртуальных сред игроками. | На высоком уровне знает фундаментальные принципы проектирования игровых уровней и пространств, теорию пользовательского интерфейса, методологию создания игрового опыта и закономерности восприятия виртуальных сред игроками. | На хорошем уровне знает фундаментальные принципы проектирования игровых уровней и пространств, теорию пользовательского интерфейса, методологию создания игрового опыта и закономерности восприятия виртуальных сред игроками. | Не достаточно хорошо знает фундаментальные принципы проектирования игровых уровней и пространств, теорию пользовательского интерфейса, методологию создания игрового опыта и закономерности восприятия виртуальных сред игроками. | Не знает фундаментальные принципы проектирования игровых уровней и пространств, теорию пользовательского интерфейса, методологию создания игрового опыта и закономерности восприятия виртуальных сред игроками. |
| | | **Уметь** | | | | |
| | | Разрабатывать концепции и прототипы игровых уровней, | На высоком уровне умеет разрабатывать концепции и прототипы игровых | На хорошем уровне умеет разрабатывать концепции и прототипы игровых | Не достаточно хорошо умеет разрабатывать концепции и прототипы игровых уровней, | Не умеет использовать разрабатывать концепции и прототипы игровых уровней, интегрировать в них |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | интегрировать в них функциональные и интуитивно понятные пользовательские интерфейсы, а также анализировать и оптимизировать игровой опыт на основе тестирования. | уровней, интегрировать в них функциональные и интуитивно понятные пользовательские интерфейсы, а также анализировать и оптимизировать игровой опыт на основе тестирования | уровней, интегрировать в них функциональные и интуитивно понятные пользовательские интерфейсы, а также анализировать и оптимизировать игровой опыт на основе тестирования | интегрировать в них функциональные и интуитивно понятные пользовательские интерфейсы, а также анализировать и оптимизировать игровой опыт на основе тестирования | функциональные и интуитивно понятные пользовательские интерфейсы, а также анализировать и оптимизировать игровой опыт на основе тестирования |
| | **Владеть** | | | | |
| | профессиональными навыками создания интерактивных пространств с комплексными пользовательскими интерфейсами в современных игровых движках и инструментах левел-дизайна, обеспечивая баланс между эстетическими качествами и функциональностью. | На высоком уровне владеет навыками создания интерактивных пространств с комплексными пользовательскими интерфейсами в современных игровых движках и инструментах левел-дизайна, обеспечивая баланс между эстетическими качествами и функциональностью. | На хорошем уровне владеет навыками создания интерактивных пространств с комплексными пользовательскими интерфейсами в современных игровых движках и инструментах левел-дизайна, обеспечивая баланс между эстетическими качествами и функциональностью. | Не достаточно хорошо владеет навыками создания интерактивных пространств с комплексными пользовательскими интерфейсами в современных игровых движках и инструментах левел-дизайна, обеспечивая баланс между эстетическими качествами и функциональностью. | Не владеет навыками создания интерактивных пространств с комплексными пользовательскими интерфейсами в современных игровых движках и инструментах левел-дизайна, обеспечивая баланс между эстетическими качествами и функциональностью. |
| **ПК-1.3** | **Знать** | | | | |
| | Актуальные тенденции игровой индустрии, запросы целевой аудитории, теорию геймдизайна | На высоком уровне знает актуальные тенденции игровой индустрии, запросы целевой аудитории, | На хорошем уровне знает актуальные тенденции игровой индустрии, запросы целевой аудитории, | Не достаточно хорошо знает актуальные тенденции игровой индустрии, запросы целевой аудитории, | Не знает актуальные тенденции игровой индустрии, запросы целевой аудитории, теорию геймдизайна и левел-дизайна, |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | и левел-дизайна, а также принципы создания коммерчески успешных и культурно значимых игровых продуктов | теорию геймдизайна и левел-дизайна, а также принципы создания коммерчески успешных и культурно значимых игровых продуктов | теорию геймдизайна и левел-дизайна, а также принципы создания коммерчески успешных и культурно значимых игровых продуктов | теорию геймдизайна и левел-дизайна, а также принципы создания коммерчески успешных и культурно значимых игровых продуктов | а также принципы создания коммерчески успешных и культурно значимых игровых продуктов |
| | | **Уметь** | | | | |
| | | Проектировать и создавать оригинальные игровые уровни и пространства, которые отвечают современным стандартам качества, способствуют эмоциональной вовлеченности игрока и соответствуют рыночным и социокультурным требованиям. | На высоком уровне умеет проектировать и создавать оригинальные игровые уровни и пространства, которые отвечают современным стандартам качества, способствуют эмоциональной вовлеченности игрока и соответствуют рыночным и социокультурным требованиям. | На хорошем уровне умеет проектировать и создавать оригинальные игровые уровни и пространства, которые отвечают современным стандартам качества, способствуют эмоциональной вовлеченности игрока и соответствуют рыночным и социокультурным требованиям. | Не достаточно хорошо умеет проектировать и создавать оригинальные игровые уровни и пространства, которые отвечают современным стандартам качества, способствуют эмоциональной вовлеченности игрока и соответствуют рыночным и социокультурным требованиям. | Не умеет проектировать и создавать оригинальные игровые уровни и пространства, которые отвечают современным стандартам качества, способствуют эмоциональной вовлеченности игрока и соответствуют рыночным и социокультурным требованиям. |
| | | **Владеть** | | | | |
| | | Комплексными навыками реализации полного цикла разработки игровых уровней — от концепции до финальной версии, включая | На высоком уровне владеет комплексными навыками реализации полного цикла разработки игровых уровней — от концепции до финальной версии, | На хорошем уровне владеет комплексными навыками реализации полного цикла разработки игровых уровней — от концепции до | Не достаточно хорошо владеет комплексными навыками реализации полного цикла разработки игровых уровней — от концепции до финальной версии, включая инструменты | Не владеет комплексными навыками реализации полного цикла разработки игровых уровней — от концепции до финальной версии, включая инструменты прототипирования, |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | инструменты прототипирования, тестирования и итерации на основе аналитических данных и обратной связи от пользователей. | включая инструменты прототипирования, тестирования и итерации на основе аналитических данных и обратной связи от пользователей. | финальной версии, включая инструменты прототипирования, тестирования и итерации на основе аналитических данных и обратной связи от пользователей. | прототипирования, тестирования и итерации на основе аналитических данных и обратной связи от пользователей. | тестирования и итерации на основе аналитических данных и обратной связи от пользователей. |

Оценочные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации приведены в Приложении к рабочей программе дисциплины. Полный комплект заданий и материалов, необходимых для оценивания результатов обучения по дисциплине, хранится на кафедре-разработчике в бумажном и электронном виде.

## 6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 6.1. Учебно-методическое обеспечение

**1. Основная литература**

1. Васильева Е. В. Дизайн-мышление: методология креативного развития : учебник / Е. В. Васильева. — Москва : КноРус, 2025. — 560 с. — ISBN 978-5-406-13635-5. — URL: https://book.ru/book/955428 (дата обращения: 27.02.2026). — Текст : электронный.

2. Интернет-предпринимательство: практика применения дизайн-мышления в создании проекта : учебно-практическое пособие / Е. В. Васильева, Н. Ф. Алтухова, А. А. Громова [и др.] ; под ред. Е. В. Васильевой. — Москва : КноРус, 2025. — 306 с. — ISBN 978-5-406-13595-2. — URL: https://book.ru/book/955983 (дата обращения: 27.02.2026). — Текст : электронный.

**2. Дополнительная литература**

1. Филенко Ц. С. Дизайн-проектирование в социальных коммуникациях: теория, аналитика, практика : монография / Ц. С. Филенко, Е. Н. Дергилева, А. Н. Тимохович. — Москва : Русайнс, 2024. — 200 с. — ISBN 978-5-466-08301-9. — URL: https://book.ru/book/956283 (дата обращения: 27.02.2026). — Текст : электронный.

2. Кузнецова Л. В. Лекции по современным веб-технологиям: учебное пособие / Л. В. Кузнецова. - 2-е изд., испр.- Москва: Национальный Открытый Университет "ИНТУИТ", 2016. - 187 с.-URL: https://e.lanbook.com/book/100629. - Текст: электронный.

## 6.2. Информационное обеспечение

### 6.2.1. Электронные и интернет-ресурсы

| № п/п | Наименование электронных и интернет-ресурсов | Ссылка |
|---|---|---|
| 1 | • Энциклопедии, словари, справочники | http://www.rubricon.com |
| 2 | • Портал «Открытое образование» | http://npoed.ru |
| 3 | • Единое окно доступа к образовательным ресурсам | http://window.edu.ru |

### 6.2.2. Профессиональные базы данных

| № п/п | Наименование профессиональных баз данных | Адрес | Режим доступа |
|---|---|---|---|
| 1 | Федеральный образовательный портал «Экономика, социология, менеджмент» | http://ecsocman.hse.ru/ | http://ecsocman.hse.ru/ |
| 2 | Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования | http://fgosvo.ru | http://fgosvo.ru |
| 3 | Электронная библиотека диссертаций (РГБ) | diss.rsl.ru | diss.rsl.ru |
| 4 | Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU | http://elibrary.ru | http://elibrary.ru |
| 5 | Официальный сайт Государственной Думы Федерального собрания Российской Федерации | http://duma.gov.ru/ | http://duma.gov.ru/ |
| 6 | Web of Science | https:// webofknowledge.com/ | https:// webofknowledge.com/ |
| 7 | Scopus | https://www.scopus.com | https://www.scopus.com |

### 6.2.3. Информационно-справочные системы

| № п/п | Наименование информационно-справочных систем | Адрес | Режим доступа |
|---|---|---|---|
| 1 | «Консультант Плюс» | http://consultant.ru | http://www.consultant.ru/ |
| 2 | «Гарант» | http://www.garant.ru/ | http://www.garant.ru/ |

### 6.2.4. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение дисциплины

| № п/п | Наименование программного обеспечения | Описание | Реквизиты подтверждающих документов |
|---|---|---|---|
| 1 | Windows 7 Профессиональная (Pro) | Пользовательская операционная система | ЗАО «СофтЛайнТрейд» №2011.25486 от 28.11.2011. Неискл. право. Бессрочно |
| 2 | Office Professional Plus 2007 Windous32 Russian DiskKit MVL CD | Пакет программных продуктов содержащий в себе необходимые офисные программы | ЗАО «СофтЛайнТрейд» №225/10 от 28.01.2010. Неискл. право. Бессрочно |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 | Браузер Chrome | Система поиска информации в сети интернет | Свободная лицензия. Неискл. право. Бессрочно |
| 4 | Браузер Firefox | Система поиска информации в сети интернет | Свободная лицензия. Неискл. право. Бессрочно |
| 5 | OpenOffice | Пакет офисных приложений | Свободная лицензия. Неискл. право. Бессрочно |
| 6 | LMS Moodle | ПО для эффективного онлайн-взаимодействия преподавателя и студента | Свободная лицензия. Неискл. право. Бессрочно |

## 7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

| № п/п | Вид учебной работы | Наименование специальных помещений и помещений для СРС | Оснащенность специальных помещений и помещений для СРС |
|---|---|---|---|
| 1 | Лекционные занятия, текущий контроль | Помещение для проведения занятий лекционного типа, текущего контроля | Оснащение: доска аудиторная (2 шт.), акустическая система, усилитель-микшер для систем громкой связи, миникомпьютер, монитор, проектор, экран настенно-потолочный, микрофон.<br>Программное обеспечение:<br>1. Windows 7 Профессиональная (Pro): договор №2011.25486 от 28.11.2011, лицензиар – ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии – неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.<br>2. Office Standard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор №21/2010 от 04.05.2010, лицензиар - ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.<br>3. Браузер Chrome. Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.<br>4. LMS Moodle: Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно. |
| | | Помещение для проведения занятий лекционного типа | Оснащение: доска аудиторная (2 шт.), акустическая система, усилитель-микшер для систем громкой связи, миникомпьютер, монитор, проектор, экран настенно-потолочный, микрофон.<br>Программное обеспечение:<br>1. Windows 7 Профессиональная (Pro): договор №2011.25486 от 28.11.2011, лицензиар – ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии – неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.<br>2. Office Standard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор №21/2010 от 04.05.2010, лицензиар - ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | бессрочно.<br>3. Браузер Chrome. Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.<br>4. LMS Moodle: Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно. |
| 2 | Практические (семинарские) занятия | Помещения для проведения занятий семинарского типа | Моноблок (15 шт.), проектор, экран. |
| | | | Доска аудиторная, компьютер в комплекте с монитором, проектор, экран. |
| | | | Интерактивная доска, проектор, процессор, доска аудиторная. |
| | | | Программное обеспечение:<br>1. Операционная система Windows 7 Профессиональная (сертифицированная ФСТЭК): №ПО-ЛИЦ 0000/2014 от 27.05.2014, лицензиар - ЗАО "ТаксНет-Сервис", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно<br>2. OfficeProfessionalPlus 2007 Windous32 RussianDiskKit MVL CD: договор №225/10 от 28.01.2010, лицензиар - ЗАО "СофтЛайнТрейд", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно<br>3. Браузер Chrome. Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно<br>4. LMS Moodle. Свободная лицензия, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно |
| 3 | Самостоятельная работа обучающегося | Помещение для проведения самостоятельной работы студента | Моноблок (30 шт.), система виденаблюдения (6 видеокамер), проектор, экран. |
| | | | Программное обеспечение:<br>1. Windows 10: договор № Tr096148 от 29.09.2020, лицензиар - ООО "Софтлайн трейд", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - до 14.09.2021<br>2. OfficeStandard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор №21/2010 от 04.05.2010, лицензиар - ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно<br>3. Браузер Chrome, свободная лицензия, тип (вид) лицензии – неискл.право, срок действия лицензии – бессрочно.<br>4. LMS Moodle, свободная лицензия, тип (вид) лицензии – неискл.право, срок действия лицензии - бессрочно. |
| 4 | | Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования | Комплект оборудования для диагностики оргтехники и медиатехники, комплект оборудования и инструмента для ремонта оргтехники и медиатехники, комплектующие для ремонта, комплект электроинструмента для проведения монтажных работ |

## 8. Особенности организации образовательной деятельности для

**лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

Лица с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и инвалиды имеют возможность беспрепятственно перемещаться из одного учебно-лабораторного корпуса в другой, подняться на все этажи учебно-лабораторных корпусов, заниматься в учебных и иных помещениях с учетом особенностей психофизического развития и состояния здоровья.

Для обучения лиц с ОВЗ и инвалидов, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата, обеспечены условия беспрепятственного доступа во все учебные помещения. Информация о специальных условиях, созданных для обучающихся с ОВЗ и инвалидов, размещена на сайте университета www//kgeu.ru.Имеется возможность оказания технической помощи ассистентом, а также услуг сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Для адаптации к восприятию лицами с ОВЗ и инвалидами с нарушенным слухом справочного, учебного материала по дисциплине обеспечиваются следующие условия:

- для лучшей ориентации в аудитории, применяются сигналы оповещения о начале и конце занятия (слово «звонок» пишется на доске);
- внимание слабослышащего обучающегося привлекается педагогом жестом (на плечо кладется рука, осуществляется нерезкое похлопывание);
- разговаривая с обучающимся, педагогический работник смотрит на него, говорит ясно, короткими предложениями, обеспечивая возможность чтения по губам.

Компенсация затруднений речевого и интеллектуального развития слабослышащих обучающихся проводится путем:

- использования схем, диаграмм, рисунков, компьютерных презентаций с гиперссылками, комментирующими отдельные компоненты изображения;
- регулярного применения упражнений на графическое выделение существенных признаков предметов и явлений;
- обеспечения возможности для обучающегося получить адресную консультацию по электронной почте по мере необходимости.

Для адаптации к восприятию лицами с ОВЗ и инвалидами с нарушениями зрения справочного, учебного, просветительского материала, предусмотренного образовательной программой по выбранному направлению подготовки, обеспечиваются следующие условия:

- ведется адаптация официального сайта в сети Интернет с учетом особых потребностей инвалидов по зрению, обеспечивается наличие крупношрифтовой справочной информации о расписании учебных занятий;
- педагогический работник, его собеседник (при необходимости), присутствующие на занятии, представляются обучающимся, при этом каждый раз называется тот, к кому педагогический работник обращается;
- действия, жесты, перемещения педагогического работника коротко и ясно комментируются;
- печатная информация предоставляется крупным шрифтом (от 18 пунктов), тотально озвучивается;
- обеспечивается необходимый уровень освещенности помещений;

- предоставляется возможность использовать компьютеры во время занятий и право записи объяснений на диктофон (по желанию обучающихся).

Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов определяется педагогическим работником в соответствии с учебным планом. При необходимости обучающемуся с ОВЗ, инвалиду с учетом их индивидуальных психофизических особенностей дается возможность пройти промежуточную аттестацию устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п., либо предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

## Лист внесения изменений

Дополнения и изменения в рабочей программе дисциплины на 20___ /20____ учебный год

В программу вносятся следующие изменения:

1. _____

2. _____

3. _____

*Указываются номера страниц, на которых внесены изменения, и кратко дается характеристика этих изменений*

Программа одобрена на заседании кафедры –разработчика «____» _____ 20_г., протокол № _____

Зав. кафедрой_____ И.О. Фамилия

Подпись, дата

Программа одобрена методическим советом института _____ «___»_____ 20____г., протокол № _____

Зам. директора по УМР_____ И.О. Фамилия

Подпись, дата

Согласовано:

Руководитель ОПОП _____ И.О. Фамилия

Подпись, дата

*Приложение к рабочей программе дисциплины*

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования**
КГЭУ **«КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
**(ФГБОУ ВО «КГЭУ»)**

# ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

**по дисциплине**

**«ЛЕВЕЛ-ДИЗАЙН»**

| | |
|---|---|
| Направление подготовки | 38.04.02 «Менеджмент» |
| Направленность | Media project production and game design/Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн |
| Квалификация выпускника | магистр |

Казань, 2026

Оценочные материалы по дисциплине «Цифровой маркетинг» - комплект контрольно-измерительных материалов, предназначенных для оценивания результатов обучения на соответствие индикаторам достижения компетенции(й):

ПК-1.2: Осуществляет концептуальное проектирование сложных графических пользовательских интерфейсов

ПК-1.3: Создает востребованные обществом и индустрией игровые и (или) медиапродукты

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в рамках текущего контроля успеваемости, проводимого по балльно-рейтинговой системе (БРС), и промежуточной аттестации.

Текущий контроль успеваемости обеспечивает оценивание процесса обучения по дисциплине. При текущем контроле успеваемости используются следующие оценочные средства: практическое задание, тест.

Промежуточная аттестация имеет целью определить уровень достижения запланированных результатов обучения по дисциплине за 4 семестр. Форма промежуточной аттестации экзамен.

Оценочные материалы включают задания для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся, разработанные в соответствии с рабочей программой дисциплины.

## 1.Технологическая карта

Семестр _4_

| Номер раздела/ темы дис-циплины | Вид СРС | Наименование оценочного средства | Запланированные дескрипторы освоения дисциплине | Уровень освоения дисциплины, баллы | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | неудовлетворительно | удовлетворительно | хорошо | отлично |
| | | | | не зачтено | зачтено | | |
| | | | | низкий | ниже среднего | средний | высокий |
| Текущий контроль успеваемости | | | | | | | |
| Раздел1. Тема 1 | Изучение теоретического материала, самостоятельное решение кейс-задач, подготовка к тестированию | ПЗ,Тест | ПК-1.1 -З1, ПК-1.1 -У1 ПК-1.1 -В1 ПК-1.3 -З1, ПК-1.3 -У1 ПК-1.3 -В1 | менее 17 | 17 - 24 | 20 - 27 | 22-30 |
| Раздел 1. Тема 2 | | | ПК-1.1 -З1, ПК-1.1 -У1 ПК-1.1 -В1 ПК-1.3 -З1, ПК-1.3 -У1 ПК-1.3 -В1 | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Раздел 1. Тема 3 | | | ПК-1.1 -З1, ПК-1.1 -У1 ПК-1.1 -В1 ПК-1.3 -З1, ПК-1.3 -У1 ПК-1.3 -В1 | | | | |
| Раздел 2. Тема 4 | Изучение теоретического материала, самостоятельное решение кейс-задач, подготовка к тестированию | ПЗ,Тест | ПК-1.1 -З1, ПК-1.1 -У1 ПК-1.1 -В1 ПК-1.3 -З1, ПК-1.3 -У1 ПК-1.3 -В1 | менее 17 | 18-25 | 20-27 | 23-30 |
| Раздел 2. Тема 5 | | | ПК-1.1 -З1, ПК-1.1 -У1 ПК-1.1 -В1 ПК-1.3 -З1, ПК-1.3 -У1 ПК-1.3 -В1 | | | | |
| Раздел 2. Тема 6 | | | ПК-1.1 -З1, ПК-1.1 -У1 ПК-1.1 -В1 ПК-1.3 -З1, ПК-1.3 -У1 ПК-1.3 -В1 | | | | |
| | | | | **менее 35** | **35-49** | **40-54** | **45-60** |
| | Подготовка к экзамену | Экзаменационные билеты | ПК-1.1 -З1, ПК-1.1 -У1 ПК-1.1 -В1 ПК-1.3 -З1, ПК-1.3 -У1 ПК-1.3 -В1 | менее 20 | 20 | 30 | 40 |
| | | | **Всего баллов** | **менее 54** | **55-69** | **70-84** | **85-100** |

## 2. Перечень оценочных средств

Краткая характеристика оценочных средств, используемых при текущем контроле успеваемости обучающегося по дисциплине:

| Наименование оценочного средства | Краткая характеристика оценочного средства | Описание оценочного средства |
|---|---|---|
| Практическое задание (ПЗ) | Средство оценки умения применять полученные теоретические знания в практической ситуации. Задание направлено на оценивание компетенций по дисциплине, содержит четкую инструкцию по выполнению или алгоритм действий | Комплект задач и заданий |
| Тест (Тест) | Система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня | Комплект тестовых заданий |

| | | |
|---|---|---|
| | знаний и умений обучающегося | |

## 3. Фонд оценочных средств текущего контроля успеваемости обучающихся

## 3. Фонд оценочных средств текущего контроля успеваемости обучающихся

| Наименование оценочного средства | Практическое задание (ПЗ) |
|---|---|
| Представление и содержание оценочных материалов | • **Тема 1: “Пространственное повествование: техники интеграции истории в архитектуру игрового уровня”**<br>**Задания для студентов:**<br>1. **Анализ существующих примеров:**Выбрать и проанализировать 3 игры с сильным environmental storytelling (например, BioShock, The Last of Us, What Remains of Edith Finch). Составить отчет с примерами и разбором техник.<br>2. **Практическое упражнение:** Создать небольшую локацию, рассказывающую историю без слов (например, заброшенную комнату, которая повествует о событиях, произошедших с ее обитателем).<br>3. **Групповой проект:** В группах разработать концепт-документ для уровня, где основная сюжетная информация передается через окружение. Подкрепить эскизами ключевых сюжетных точек.<br>4. **Тест по теории:** Письменный опрос на знание основных приемов пространственного повествования и их эффективности в разных жанрах.<br>**Тема 2: “Психологические триггеры в левел-дизайне: создание эмоциональных точек напряжения и разрядки”**<br>**Задания для студентов:**<br>1. **Карта эмоций:** Разработать схему уровня с обозначением эмоциональных состояний, которые должен испытывать игрок в разных зонах.<br>2. **Практическая работа:** Создать две версии одного игрового пространства - вызывающую тревогу и успокаивающую, используя только элементы окружения (освещение, геометрию, звуки).<br>3. **Исследовательский проект:** Провести небольшое тестирование с фокус-группой, демонстрируя различные игровые пространства и документируя эмоциональные реакции.<br>4. **Разработка сценария напряжения:** Спроектировать игровую последовательность с нарастающим напряжением и последующей эмоциональной разрядкой.<br>**Тема 3: “Адаптивный левел-дизайн: проектирование уровней с динамической сложностью”**<br>**Задания для студентов:**<br>1. **Концепт-документ:** Разработать систему динамической сложности для определенного жанра игры (например, шутер, |

| | |
|---|---|
| | платформер) с детализацией параметров адаптации.<br>2. **Прототип:** Создать простой прототип уровня с элементами, меняющими свое поведение в зависимости от успехов/неудач игрока.<br>3. **Блок-схема:** Составить алгоритм принятия решений для адаптивной системы сложности с учетом различных игровых метрик.<br>4. **Аналитическое задание:** Проанализировать существующую игру с адаптивной сложностью, выявить и описать механизмы ее работы.<br>**Тема 4: “Визуальная навигация и интуитивное руководство игроком через пространство”**<br>**Задания для студентов:**<br>1. **Практический тест:** Создать уровень без использования карты, компаса или указателей, где игрок должен интуитивно находить путь к цели.<br>2. **Анализ движения:** Провести тестирование прототипа с записью перемещения игроков, проанализировать “проблемные зоны” навигации.<br>3. **Дизайн-документ:** Разработать систему визуальных подсказок для направления внимания игрока в открытом игровом мире.<br>4. **Переработка существующего уровня:** Взять существующий уровень из известной игры и предложить улучшения системы визуальной навигации, подкрепляя их схемами и иллюстрациями.<br>**Тема 5: “Интеграция UI и игрового пространства: дизайн диегетических интерфейсов”**<br>**Задания для студентов:**<br>1. **Концептуальный проект:** Разработать диегетический пользовательский интерфейс для конкретного игрового жанра с обоснованием решений.<br>2. **Прототипирование:** Создать интерактивный прототип диегетического интерфейса для отображения здоровья, боеприпасов или других игровых показателей.<br>3. **Анализ примеров:** Исследовать 3-5 игр с эффективными диегетическими интерфейсами, провести сравнительный анализ их преимуществ и недостатков.<br>4. **Интеграционный проект:** Разработать и реализовать в игровом движке небольшой уровень, где все элементы UI органично встроены в игровой мир.<br>**Формы оценивания:**<br>1. **Портфолио проектов:** Студенты собирают все выполненные работы в единое портфолио с пояснениями и рефлексией.<br>2. **Peer review:** Организация взаимной оценки работ студентами для развития критического мышления и обмена опытом.<br>3. **Прототипы и демонстрации:** Практическая демонстрация созданных уровней и интерфейсов.<br>4. **Презентации исследований:** Представление результатов анализа и исследований в форме презентаций с дискуссией.<br>5. **Рефлективные отчеты:** Самоанализ проделанной работы, осмысление приобретенных навыков и понимание областей для дальнейшего развития. |

| | |
|---|---|
| Критерии оценки и шкала оценивания в баллах | При оценке выполненного задания учитываются следующие критерии:<br>1. Умение пользоваться материалом<br>- использование имеющихся в распоряжении данных, чтобы разработать подробный и обоснованный план действий- 8 баллов;<br>- использование имеющихся в распоряжении данных, для разработки подробного и обоснованного плана действий с помощью преподавателя- 4 балла;<br>- неумение использовать имеющиеся в распоряжении данные – 0 баллов.<br>2. Решение кейс-задачи<br>- проведение тщательного анализа ситуации, непосредственного решения в установленные временные рамки – 8 баллов;<br>- проведение не полного анализа ситуации, непосредственного решения задачи в установленные временные рамки – 4 балла;<br>- отсутствие решения кейс-задачи – 0 баллов.<br>3. Последовательность изложения<br>-содержание материала раскрыто последовательно, достаточно хорошо продумано – 8 баллов;<br>-последовательность изложения материала недостаточно продумана – 4 балла;<br>-путаница в изложении материала – 0 баллов;<br>4. Владение речью и терминологией<br>-материал изложен грамотным языком, с точным использованием терминологии – 8 баллов;<br>-в изложении материала имелись затруднения и допущены ошибки в определении понятий и в использовании терминологии – 4 балла;<br>-допущены ошибки в определении понятий – 0 баллов;<br>5. Уровень теоретического анализа<br>-показано умение делать обобщение, выводы, сравнение – 8 баллов;<br>-обобщение, выводы, сравнение делаются с помощью преподавателя – 1 балл;<br>-полное неумение делать обобщение, выводы, сравнения – 0 баллов;<br>**Количество баллов: максимум – 40** |
| **Наименование оценочного средства** | **Тест** |
| Представление и содержание оценочных материалов | Раздел 1: Введение в левел-дизайн<br>1. Какой период считается началом осознанного левел-дизайна в видеоиграх?<br><br>A) 1970-е годы<br>B) 1980-е годы<br>C) 1990-е годы<br>D) 2000-е годы<br>Правильный ответ: B) 1980-е годы<br>2. Какая игра часто упоминается как один из первых примеров выдающегося левел-дизайна?<br><br>A) Tetris<br>B) Space Invaders<br>C) Super Mario Bros.<br>D) Pong<br>Правильный ответ: C) Super Mario Bros. |

| | |
|---|---|
| | 3. Какой подход к левел-дизайну характеризуется созданием уровней с фиксированной последовательностью испытаний?<br><br>A) Процедурная генерация<br>B) Линейный дизайн<br>C) Открытый мир<br>D) Метроидвания<br>Правильный ответ: B) Линейный дизайн<br>Раздел 2: Фундаментальные принципы проектирования<br>4. Что из перечисленного является одним из базовых принципов левел-дизайна?<br><br>A) Стремление к максимальной сложности<br>B) Равномерное распределение интенсивности<br>C) Избегание визуальных ориентиров<br>D) Обеспечение одинакового темпа для всей игры<br>Правильный ответ: B) Равномерное распределение интенсивности<br>5. Что такое “gating” в терминологии левел-дизайна?<br><br>A) Система монетизации игрового контента<br>B) Ограничение доступа к определенным областям уровня до выполнения условий<br>C) Процесс создания ворот на уровне<br>D) Метод тестирования производительности игры<br>Правильный ответ: B) Ограничение доступа к определенным областям уровня до выполнения условий<br>6. Концепция “визуальной иерархии” в левел-дизайне означает:<br><br>A) Размещение важных объектов в порядке их значимости<br>B) Организацию визуальных элементов для направления внимания игрока<br>C) Распределение текстур по качеству отрисовки<br>D) Категоризацию графических ассетов<br>Правильный ответ: B) Организацию визуальных элементов для направления внимания игрока<br>Раздел 3: Психология восприятия виртуальных сред<br>7. Какой психологический принцип описывает тенденцию игроков следовать по хорошо освещенным путям?<br><br>A) Принцип пиковой памяти<br>B) Закон близости<br>C) Принцип следования свету<br>D) Эффект Зейгарник<br>Правильный ответ: C) Принцип следования свету<br>8. Что такое “когнитивная карта” в контексте левел-дизайна?<br><br>A) Физическая карта, выдаваемая игроку<br>B) Ментальное представление игрока о пространстве и навигации<br>C) Схема распределения предметов на уровне<br>D) Диаграмма для разработчиков<br>Правильный ответ: B) Ментальное представление игрока о пространстве и навигации<br>9. Какое понятие описывает явление, когда игрок сосредотачивается так |

| | |
|---|---|
| | глубоко на игре, что теряет ощущение времени?<br><br>A) Иммерсия<br>B) Поток (flow)<br>C) Вовлеченность<br>D) Геймплейный транс<br>Правильный ответ: B) Поток (flow)<br>Раздел 4: Теория пользовательского интерфейса<br>10. Что такое “диегетический интерфейс” в играх?<br>- A) Интерфейс, который существует как часть игрового мира<br>- B) Интерфейс, видимый только разработчикам<br>- C) Интерфейс, доступный только в главном меню<br>- D) Любой графический интерфейс в игре<br>-Правильный ответ: A) Интерфейс, который существует как часть игрового мира<br><br>11. Какое правило UI дизайна нарушается, когда игрок не получает четкой обратной связи на свои действия?<br>- A) Правило простоты<br>- B) Правило видимости<br>- C) Правило обратной связи<br>- D) Правило доступности<br>-Правильный ответ: C) Правило обратной связи<br><br>12. Какой принцип пользовательского интерфейса предполагает, что элементы управления должны соответствовать ожидаемым результатам?<br>- A) Принцип естественного сопоставления<br>- B) Принцип согласованности<br>- C) Принцип видимости<br>- D) Принцип контраста<br>-Правильный ответ: A) Принцип естественного сопоставления<br><br>Раздел 5: Нарративный дизайн и интеграция<br>13. Какой тип повествования в играх характеризуется тем, что история раскрывается через предметы и объекты окружения?<br>- A) Линейное повествование<br>- B) Разветвленное повествование<br>- C) Эмерджентное повествование<br>- D) Экологическое повествование<br>-Правильный ответ: D) Экологическое повествование<br><br>14. Что такое “луденарративный диссонанс”?<br>- A) Противоречие между игровым процессом и повествованием<br>- B) Техническая проблема в нарративном дизайне<br>- C) Метод создания контраста между персонажами<br>- D) Отсутствие повествования в игре<br>-Правильный ответ: A) Противоречие между игровым процессом и повествованием<br><br>15. Какой элемент обычно используется для усиления нарративного воздействия в пространственном дизайне уровня?<br>- A) Случайная генерация объектов |

| | |
|---|---|
| | - B) Масштабные битвы с боссами<br>- C) Контрастирующие визуальные образы<br>- D) Множество случайных NPC<br>-Правильный ответ: C) Контрастирующие визуальные образы<br><br>Раздел 6: Эмоционально-вовлекающий игровой опыт<br>16. Какая концепция предполагает чередование напряженных и спокойных моментов в структуре уровня?<br>- A) Эмоциональная синусоида<br>- B) Линейная прогрессия<br>- C) Эмоциональный каскад<br>- D) Форсированное напряжение<br>-Правильный ответ: A) Эмоциональная синусоида<br><br>17. Что из перечисленного является приемом создания эмоционально-вовлекающего опыта?<br>- A) Избегание любых рисков для игрока<br>- B) Создание моментов сильного контраста<br>- C) Поддержание одинаковой сложности на протяжении всей игры<br>- D) Минимизация влияния звукового дизайна<br>-Правильный ответ: B) Создание моментов сильного контраста<br><br>18. Какое понятие описывает реакцию игрока на неожиданное открытие большого или впечатляющего пространства после узкого прохода?<br>- A) Эффект катарсиса<br>- B) Эффект ошеломления (awe effect)<br>- C) Явление клаустрофобии<br>- D) Парадокс Зейгарник<br>-Правильный ответ: B) Эффект ошеломления (awe effect)<br><br>Раздел 7: Архитектура и композиция<br>19. Какой архитектурный принцип предполагает использование заметных объектов для ориентации игрока?<br>- A) Принцип симметрии<br>- B) Принцип ландшафтных доминант<br>- C) Принцип золотого сечения<br>- D) Принцип функционализма<br>-Правильный ответ: B) Принцип ландшафтных доминант<br><br>20. Что из перечисленного относится к базовым элементам композиции в левел-дизайне?<br>- A) Процедурная генерация<br>- B) Ритм и повторение<br>- C) Система сохранения<br>- D) Количество врагов<br>-Правильный ответ: B) Ритм и повторение<br><br>21. Какой принцип композиции используется, когда дизайнер создает уровень с центральными объектами, к которым ведут различные пути?<br>- A) Линейная композиция<br>- B) Радиальная композиция<br>- C) Интерактивная композиция<br>- D) Фрактальная композиция |

| | |
|---|---|
| | -Правильный ответ: B) Радиальная композиция<br><br>Раздел 8: Мотивационные и поведенческие модели<br>22. Согласно таксономии Бартла, игрок, который получает удовольствие от социального взаимодействия, относится к типу:<br>- A) Киллер<br>- B) Исследователь<br>- C) Социализатор<br>- D) Достигатор<br>-Правильный ответ: C) Социализатор<br><br>23. Какая из перечисленных моделей описывает поведение игроков с точки зрения динамики, механик и эстетики?<br>- A) Модель MDA<br>- B) Модель PENS<br>- C) Модель Бартла<br>- D) Модель Ютербаха<br>-Правильный ответ: A) Модель MDA<br><br>24. Что такое “зона ближайшего развития” в контексте левел-дизайна?<br>- A) Точка спауна игрока<br>- B) Область, где сложность задач оптимальна для обучения<br>- C) Локация с максимальной концентрацией ресурсов<br>- D) Участок с сильнейшими противниками<br>-Правильный ответ: B) Область, где сложность задач оптимальна для обучения<br><br>Раздел 9: Интеграция игровых механик<br>25. Что означает термин “эмерджентный геймплей”?<br>- A) Игровые ситуации, которые возникают из взаимодействия базовых механик<br>- B) Геймплей, основанный на повествовании<br>- C) Игровой процесс без определенных правил<br>- D) Геймплей с постоянно меняющимися правилами<br>-Правильный ответ: A) Игровые ситуации, которые возникают из взаимодействия базовых механик<br><br>26. Какой принцип предполагает, что игровая механика должна быть интуитивно понятна игроку?<br>- A) Принцип прозрачности механик<br>- B) Принцип сложности<br>- C) Принцип вознаграждения<br>- D) Принцип разнообразия<br>-Правильный ответ: A) Принцип прозрачности механик<br><br>27. Какой метод интеграции игровых механик в уровень основан на постепенном усложнении задач на основе одной механики?<br>- A) Метод рандомизации<br>- B) Метод итерации<br>- C) Метод эскалации сложности<br>- D) Метод конвергенции<br>-Правильный ответ: C) Метод эскалации сложности |

| | |
|---|---|
| | Раздел 10: Актуальные тенденции и инновации<br>28. Какая технология считается одной из самых перспективных для будущего левел-дизайна?<br>- A) Процедурная генерация с использованием ИИ<br>- B) Статические предварительно отрендеренные сцены<br>- C) Двухмерная графика<br>- D) Текстовые описания уровней<br>-Правильный ответ: A) Процедурная генерация с использованием ИИ<br><br>29. Какая современная тенденция в левел-дизайне связана с персонализацией игрового опыта?<br>- A) Динамическая балансировка сложности<br>- B) Стандартизация уровней<br>- C) Уменьшение вариативности<br>- D) Увеличение линейности<br>-Правильный ответ: A) Динамическая балансировка сложности<br><br>30. Какая инновация значительно расширила возможности левел-дизайна в последние годы?<br>- A) Возврат к двухмерным играм<br>- B) Отказ от нарративного дизайна<br>- C) Системы физически корректного разрушения и деформации<br>- D) Уменьшение размера игровых миров<br>-Правильный ответ: C) Системы физически корректного разрушения и деформации<br><br>Раздел 11: Коммерческий аспект левел-дизайна<br>31. Какой метрик часто используется для оценки успешности левел-дизайна с коммерческой точки зрения?<br>- A) Количество ассетов на уровне<br>- B) Время, проведенное игроком на уровне<br>- C) Количество строк кода<br>- D) Стоимость разработки<br>-Правильный ответ: B) Время, проведенное игроком на уровне<br><br>32. Что такое “воронка конверсии” в контексте левел-дизайна для условно-бесплатных игр?<br>- A) Визуальный эффект на уровне<br>- B) Процесс преобразования игрового опыта в монетизацию<br>- C) Система оптимизации графики<br>- D) Метод привлечения новых игроков<br>-Правильный ответ: B) Процесс преобразования игрового опыта в монетизацию<br><br>33. Какой подход к левел-дизайну обычно считается коммерчески успешным для мобильных игр?<br>- A) Создание обширных открытых миров<br>- B) Короткие, но интенсивные уровни с четкими целями<br>- C) Отсутствие системы прогрессии<br>- D) Максимальная сложность с самого начала<br>-Правильный ответ: B) Короткие, но интенсивные уровни с четкими целями |

| | |
|---|---|
| | Раздел 12-13: Кросс-платформенность, этика и культурные аспекты<br>34. Какой аспект левел-дизайна требует наибольшей адаптации при переносе игры с ПК на мобильные устройства?<br>- A) Нарративная структура<br>- B) Управление и интерфейс<br>- C) Цветовая палитра<br>- D) Имена персонажей<br>-Правильный ответ: B) Управление и интерфейс<br><br>35. Что такое “культурная сенситивность” в контексте левел-дизайна?<br>- A) Учет культурных особенностей и ценностей различных аудиторий<br>- B) Создание уровней исключительно на основе одной культуры<br>- C) Игнорирование культурного контекста при создании игр<br>- D) Использование только абстрактных элементов дизайна<br>-Правильный ответ: A) Учет культурных особенностей и ценностей различных аудиторий<br><br>36. Какой этический принцип особенно важен при проектировании систем вознаграждения в условно-бесплатных играх?<br>- A) Прозрачность и честность механик монетизации<br>- B) Максимизация прибыли любой ценой<br>- C) Создание зависимости у игроков<br>- D) Ограничение доступа к игровому контенту<br>-Правильный ответ: A) Прозрачность и честность механик монетизации |
| Критерии оценки и шкала оценивания в баллах | - выполнено 91-100% заданий– 10 баллов(за каждый тест)<br>- выполнено 71- 90% заданий – 8 баллов (за каждый тест);<br>- выполнено 51-70% заданий – 5 баллов (за каждый тест);<br>- выполнено менее 50% заданий – 0 баллов.<br>**В семестре тестирование проводится 4 раза.**<br>**За каждое тестирование максимальное количеств баллов - 10, соответственно максимально количество баллов за семестр - 40.** |

## 4. Фонд оценочных средств промежуточной аттестации

| **Наименование оценочного средства** | **Экзамен** |
|---|---|
| Представление и содержание оценочных материалов | Например, оценочные материалы, вынесенные на экзамен, состоят из экзаменационных билетов с заданиями теоретического характера, проработанные в течение семестра на учебных занятиях и в процессе самостоятельной работы обучающихся.<br>Всего 13 экзаменационных билетов, содержащих 2 теоретических задания.<br><br>**Примерные вопросы к экзамену (4 семестр):**<br><br>1. Как фундаментальные принципы композиции влияют на восприятие игрового пространства?<br>2. Опишите методы создания эффективных точек интереса в |

| | |
|---|---|
| | игровых уровнях.<br>3. Какие способы направления внимания игрока наиболее эффективны в левел-дизайне?<br>4. Как принцип контраста реализуется в проектировании игровых пространств?<br>5. Опишите роль негативного пространства в левел-дизайне и приведите примеры его использования.<br>6. Какие психологические факторы влияют на восприятие масштаба в виртуальных средах?<br>7. Как теория цвета применяется в левел-дизайне для управления эмоциями игрока?<br>8. Каковы основные принципы создания интуитивной навигации в игровых пространствах?<br>9. Как когнитивные особенности восприятия человека учитываются при проектировании игровых уровней?<br>10. Опишите методику тестирования пользовательского опыта в контексте левел-дизайна.<br>11. Какие элементы пользовательского интерфейса могут быть интегрированы в архитектуру игрового уровня?<br>12. Как принципы иерархии информации реализуются в дизайне игровых пространств?<br>13. Опишите методы диегетического представления информации в игре через окружение.<br>14. Как нарративные элементы могут быть интегрированы в структуру геймплея через левел-дизайн?<br>15. В чем заключаются основные принципы environmental storytelling и как они реализуются?<br>16. Какие техники позволяют создать эмоциональный резонанс между игроком и игровым пространством?<br>17. Как принципы градации напряжения и разрядки реализуются в проектировании игровых уровней?<br>18. Опишите методы использования архитектурных концепций в левел-дизайне.<br>19. Как учитываются различные типы мотивации игроков при проектировании уровней?<br>20. Какие стратегии применяются для создания ощущения прогресса в игровом пространстве?<br>21. Как интегрировать игровые механики в пространственные головоломки?<br>22. Опишите принципы проектирования многоуровневых пространств с разветвленной структурой.<br>23. Какие современные инновации в левел-дизайне наиболее значимы для индустрии?<br>24. Как метрики игрового поведения могут быть использованы для оптимизации дизайна уровней?<br>25. Опишите особенности левел-дизайна для различных платформ и |

| | |
|---|---|
| | устройств.<br>26. Каковы этические аспекты проектирования виртуальных пространств в контексте влияния на игрока?<br>**Примеры экзаменационных билетов**<br>**Билет №1**<br>1. Как фундаментальные принципы композиции влияют на восприятие игрового пространства?<br>2. Как нарративные элементы могут быть интегрированы в структуру геймплея через левел-дизайн?<br>**Билет №2**<br>1. Опишите методы создания эффективных точек интереса в игровых уровнях.<br>2. Как учитываются различные типы мотивации игроков при проектировании уровней?<br>**Билет №3**<br>1. Какие способы направления внимания игрока наиболее эффективны в левел-дизайне?<br>2. В чем заключаются основные принципы environmental storytelling и как они реализуются?<br>**Билет №4**<br>1. Как принцип контраста реализуется в проектировании игровых пространств?<br>2. Какие стратегии применяются для создания ощущения прогресса в игровом пространстве?<br>**Билет №5**<br>1. Опишите роль негативного пространства в левел-дизайне и приведите примеры его использования.<br>2. Как интегрировать игровые механики в пространственные головоломки?<br>**Билет №6**<br>1. Какие психологические факторы влияют на восприятие масштаба в виртуальных средах?<br>2. Опишите принципы проектирования многоуровневых пространств с разветвленной структурой.<br>**Билет №7**<br>1. Как теория цвета применяется в левел-дизайне для управления эмоциями игрока?<br>2. Какие современные инновации в левел-дизайне наиболее значимы для индустрии?<br>**Билет №8**<br>1. Каковы основные принципы создания интуитивной навигации в игровых пространствах?<br>2. Как метрики игрового поведения могут быть использованы для оптимизации дизайна уровней?<br>**Билет №9**<br>1. Как когнитивные особенности восприятия человека |

| | |
|---|---|
| | учитываются при проектировании игровых уровней?<br>2. Опишите особенности левел-дизайна для различных платформ и устройств.<br>**Билет №10**<br>1. Опишите методику тестирования пользовательского опыта в контексте левел-дизайна.<br>2. Каковы этические аспекты проектирования виртуальных пространств в контексте влияния на игрока?<br>**Билет №11**<br>1. Какие элементы пользовательского интерфейса могут быть интегрированы в архитектуру игрового уровня?<br>2. Как фундаментальные принципы композиции влияют на восприятие игрового пространства?<br>**Билет №12**<br>1. Как принципы иерархии информации реализуются в дизайне игровых пространств?<br>2. Опишите методы создания эффективных точек интереса в игровых уровнях.<br>**Билет №13**<br>1. Опишите методы диегетического представления информации в игре через окружение.<br>2. Какие способы направления внимания игрока наиболее эффективны в левел-дизайне? |
| Критерии оценки и шкала оценивания в баллах | При выставлении баллов за ответы на задания в билете учитываются следующие критерии:<br>1. Правильность выполнения практического(их) задания(ий)<br>2. Владение методами и технологиями, запланированными в рабочей программе дисциплины<br>3. Владение специальными терминами и использование их при ответе.<br>4. Умение объяснять, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы<br>5. Логичность и последовательность ответа<br>От 16 до 20 баллов оценивается ответ, который показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа.<br>От 11 до 15 баллов оценивается ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна – две неточности в ответе. |

| | |
|---|---|
| | От 6 до 10 баллов оценивается ответ, свидетельствующий, в основном, о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа.<br>**Максимально количество баллов за ответы на теоретические вопросы билета- 20 баллов (по 10 баллов за каждый вопрос в билете).**<br>**Максимальное количество баллов за выполнение практического задания (решение задачи) – 20 баллов.**<br><br>**Максимальное количество баллов за экзамен - 40** |