

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о подписи:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 23.05.2025 14:23:50
Уникальный программный ключ:
ca953a0120d891083f939673078ef1a989dae18a

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Российский университет дружбы народов имени Патриса
Лумумбы»**

Филологический факультет

(наименование основного учебного подразделения (ОУП)-разработчика ОП ВО)

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА
ОЦЕНИВАНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО
ДИСЦИПЛИНЕ**

Сценарий видеоигр

(наименование дисциплины/практики)

**Оценочные материалы рекомендованы МССН для направления
подготовки/специальности:**

52.05.04 ЛИТЕРАТУРНОЕ ТВОРЧЕСТВО

(код и наименование направления подготовки/специальности)

**Освоение дисциплины/практики ведется в рамках реализации основной
профессиональной образовательной программы (ОП ВО,
профиль/специализация):**

Сценарист кино и телевидения

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

Оценочные материалы актуализированы для учебного года:

2025

(учебный год)

Москва

1. БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ/ПРАКТИКЕ

Оценивание уровня сформированности компетенций по итогам изучения дисциплины «Сценарий видеоигр» осуществляется в соответствии с действующей в РУДН Балльно-рейтинговой системой (БРС).

Таблица 1.1. Балльно-рейтинговая система оценивания уровня сформированности компетенций по дисциплине

Индикаторы формирования (достижения) компетенций	Раздел дисциплины	Тема	Формы контроля уровня сформированности компетенций								Баллы темы	Баллы раздела	
			Аудиторная работа					Самостоятельная работа		Промежуточная аттестация			
			Устный / письменный опрос	Посещение	Коллоквиум	Контрольная работа	Отчет по лабораторной работе	Доклад	Реферат/ эссе	Защита курсового проекта/ работы			Экзамен/ зачет
УЧЕБНЫЙ МОДУЛЬ													
ОПК-2, ОПК-3, ОПК-5	Раздел 1	Тема 1-3	3	5							8	8	
ОПК-2, ОПК-3, ОПК-5	Раздел 2	Тема 1-3	3	5							8	8	
ОПК-2, ОПК-3, ОПК-5	Раздел 3	Тема 1-3	3	5							8	8	
ОПК-2, ОПК-3, ОПК-5	Раздел 4	Тема 1-3	3	5				6			22	22	
ОПК-2, ОПК-3, ОПК-5	Раздел 5	Тема 1-3	3	5							8	8	
ОПК-2, ОПК-3, ОПК-5	Раздел 6	Тема 1-3	3	5							8	8	
ОПК-2, ОПК-3, ОПК-5	Раздел 7	Тема 1-3	3	5							8	8	
ОПК-2, ОПК-3, ОПК-5	Раздел 8	Тема 1-3	3	5							8	8	
ОПК-2, ОПК-3, ОПК-5	Промежуточная аттестация (зачет)									30	30	30	
	ИТОГО		18	30				6		30	100	100	

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ/ПРАКТИКЕ

Творческое (практическое) задание по одной из тем дисциплины и защищает его в формате выступления-презентации.

Таблица 2.1. Шкала и критерии оценивания выступления с докладом

Шкала	Критерии оценивания
Оценка «зачтено» (начисляются все баллы, запланированные по конкретной лабораторной работе БРС)	- изложение материала логично, грамотно; - свободное владение терминологией; - умение высказывать и обосновать свои суждения при ответе на контрольные вопросы; - умение описывать изучаемые явления и процессы; - умение проводить и оценивать результаты измерений; - способность разрешать конкретные ситуации (допускается наличие малозначительных ошибок или недостаточно полное раскрытие содержания вопроса или погрешность не принципиального характера в ответе на вопросы).
Оценка «не зачтено» (баллы не начисляются)	- отсутствие необходимых теоретических знаний; допущены ошибки в определении понятий и описании изучаемых явлений и процессов, искажен их смысл, неправильно оцениваются результаты измерений; - незнание основного материала учебной программы, допускаются грубые ошибки в изложении.

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ/ПРАКТИКЕ

Промежуточная аттестация по дисциплине «Сценарий видеоигр» проводится в форме аттестационного испытания **по итогам изучения дисциплины**. Виды аттестационного испытания – **экзамен по билетам**. *(в соответствии с утвержденным учебным планом).*

Экзамен нацелен на комплексную проверку освоения дисциплины и проводится в устной форме по билетам, в которых содержатся вопросы (задания) по всем темам курса. Обучающемуся дается время на подготовку (40 минут). Оценивается владение материалом, его системное освоение, способность применять нужные знания, навыки и умения при анализе проблемных ситуаций и решении практических заданий.

По результатам аттестационного испытания обучающийся может получить от 1 до 30 баллов.

Пример экзаменационного билета

ФГАОУ ВО «РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ДРУЖБЫ НАРОДОВ» (РУДН)

БИЛЕТ

для проведения аттестационного испытания

Направление подготовки/специальность:
52.05.04 Литературное творчество

Одобен на заседании кафедры

Профиль/специализация:
«Сценарист кино и телевидения»

Дисциплина (модуль):
«Сценарий видеоигр»

Руководитель БУП

БУП, реализующее дисциплину (модуль):

_____/
подпись Фамилия И.О.

БИЛЕТ № 1

1. Теоретический вопрос
2. Творческое задание

Примеры тем экзаменационных билетов:

1. Повествовательные жанры игр
2. Мотивация игрока
3. Конфликт в сюжете
4. Повествование через окружение
5. Антагонист и злодеи
6. Квестовые предметы
7. Типичные проблемы, связанные с вариативностью
8. Кат-сцены

Примерные творческие задания по дисциплине:

1. Написать сценарий своей игры для ПК
2. Написать сценарий своей игры для мобильного телефона

Таблица 3.1. Шкала и критерии оценивания ответов обучающихся на аттестационном испытании

Критерии оценки ответа	Баллы
------------------------	-------

	Ответ не соответствует критерию	Ответ частично соответствует критерию	Ответ полностью соответствует критерию
Обучающийся дает ответ без наводящих вопросов преподавателя	0	1-5	6
Обучающийся практически не пользуется подготовленной рукописью ответа	0	1-5	6
Ответ показывает уверенное владение обучающего терминологическим и методологическим аппаратом дисциплины/модуля	0	1-5	6
Ответ имеет четкую логическую структуру	0	1-5	6
Ответ показывает понимание обучающимся связей между предметом вопроса и другими разделами дисциплины/модуля и/или другими дисциплинами/модулями ОП	0	1-5	6
ИТОГО			30