

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

АНО ВО «Универсальный Университет»

\_\_\_\_\_  
Е.В.Черкес-Заде

“ \_\_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 2022 г.

Факультет кино, телевидения и анимации

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА И  
ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

Направление подготовки бакалавриата  
42.03.05 Медиакоммуникации

Профиль направления подготовки бакалавриата  
«Создание игр»

Форма обучения очная  
(очная, очно-заочная, заочная)

Москва  
2022

Программа итоговой аттестации (ИА) разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 08.06.2017 г. №527 и учебным планом по направлению подготовки бакалавриата 42.03.05 Медиакоммуникации (профиль «Создание игр»).

Разработчик(и):

Преподаватель: Подшибякин Георгий

Дизайнер образовательных программ Департамента академического качества – Н.Е. Зайцева

СОГЛАСОВАНО:

Декан программ высшего образования \_\_\_\_\_ М.Е.Левин

Руководитель Департамента академического качества \_\_\_\_\_ А.Н.Селиванов

## 1. Цели и задачи государственной итоговой аттестации

Целью итоговой аттестации является определение соответствия результатов освоения обучающимся основной профессиональной образовательной программы соответствующим требованиям федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавриата 42.03.05 Медиакоммуникации, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 08.06.2017 г. №527 (профиль «Создание игр»).

Задачами итоговой аттестации являются:

- оценка способности самостоятельно решать на современном уровне задачи из области своей профессиональной деятельности, профессионально излагать специальную информацию, правильно аргументировать и защищать свою точку зрения;

- решение вопроса о присвоении выпускнику квалификации «Бакалавр» по результатам ИА и выдаче выпускнику документа (диплома) о высшем образовании;

- разработка рекомендаций по совершенствованию подготовки выпускников по данному направлению подготовки на основании результатов работы экзаменационной комиссии.

## 2. Компетенции, выносимые на итоговую аттестацию

В ходе ИА обучающийся должен продемонстрировать сформированность следующих компетенций:

<b>Наименование категории (группы) универсальных компетенций</b>	<b>Код и наименование универсальной компетенции выпускника</b>	<b>Код и наименование индикатора (ов) достижения универсальной компетенции</b>
Системное и критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1 Осуществляет поиск необходимой информации, опираясь на результаты анализа поставленной задачи
		УК-1.2 Разрабатывает варианты решения проблемной ситуации на основе критического анализа доступных источников информации
		УК-1.3 Выбирает оптимальный вариант

		решения задачи, аргументируя свой выбор
Разработка и реализация проектов	УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1 Понимает базовые принципы постановки задач и выработки решений
		УК-2.2 Выбирает оптимальные способы решения задач, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1 Понимает основные аспекты межличностных и групповых коммуникаций
		УК-3.2 Применяет методы командного взаимодействия
Коммуникация	УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	УК-4.1 Выбирает на государственном языке РФ и иностранном(-ых) языках коммуникативно приемлемые стиль и средства взаимодействия в общении с деловыми партнерами
		УК-4.2 Ведет деловую переписку на государственном языке РФ и иностранном(-ых) языках
		УК-4.3 Использует диалог для сотрудничества в социальной и профессиональной сферах
		УК-4.4 Умеет выполнять перевод

		<p>профессиональных текстов с иностранного(-ых) на государственный язык РФ и с государственного языка РФ на иностранный(-ые)</p>
Межкультурное взаимодействие	УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.1 Имеет базовые представления о межкультурном разнообразии общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах
		УК-5.2 Понимает необходимость восприятия и учета межкультурного разнообразия общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах
		УК-5.3 Демонстрирует толерантное восприятие социальных и культурных различий, уважительное и бережное отношение к историческому наследию и культурным традициям
		УК-5.4 Находит и использует необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных

		социальных групп
		УК-5.5 Проявляет в своем поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающиеся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира
		УК-5.6 Сознательно выбирает ценностные ориентиры и гражданскую позицию; аргументированно обсуждает и решает проблемы мировоззренческого, общественного и личностного характера
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.1 Адекватно оценивает временные ресурсы и ограничения и эффективно использует эти ресурсы
		УК-6.2 Выстраивает и реализует персональную траекторию непрерывного образования и саморазвития на его основе
	УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной	УК-7.1 Рассматривает нормы здорового образа жизни как основу для полноценной социальной и профессиональной

	социальной и профессиональной деятельности	<p>деятельности</p> <p>УК-7.2 Выбирает и использует здоровьесберегающие приемы физической культуры для укрепления организма в целях осуществления полноценной профессиональной и другой деятельности</p>
Безопасность жизнедеятельности	УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	УК-8.1 Применяет теоретические и практические знания и навыки для обеспечения безопасных условий жизнедеятельности в бытовой и профессиональной сферах
		УК-8.2 Осуществляет оперативные действия по предотвращению чрезвычайных ситуаций и/или их последствий, в том числе при угрозе и возникновении военных конфликтов
		УК-8.3 Применяет в своей деятельности основные цели устойчивого развития общества
Экономика	УК-9 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-9.1 Понимает базовые принципы функционирования экономики и экономического развития, цели и формы участия государства в экономике
		УК-9.2 Применяет методы личного экономического и

		<p>финансового планирования для достижения текущих и долгосрочных финансовых целей</p> <p>УК-9.3 Использует финансовые инструменты для управления личными финансами, контролирует собственные экономические и финансовые риски</p>
Антикоррупционное поведение	УК-10 Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности	УК-10.1 Реализует гражданские права и осознанно участвует в жизни общества
		УК-10.2 Следует базовым этическим ценностям, демонстрируя нетерпимое отношение к появлением экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности
Продукт профессиональной деятельности	ОПК-1 Способен создавать востребованные обществом и индустрией медиатексты и (или) медиапродукты, и (или) коммуникационные продукты в соответствии с нормами русского и иностранного языков, особенностями иных знаковых систем	ОПК-1.1 Знает принципы и структуру создания медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов
		ОПК-1.2 Выполняет медиатексты и (или) медиапродукты и (или) коммуникационные продукты в соответствии с нормами

		русского и иностранного языков, особенностями иных знаковых систем
		ОПК-1.3 Создает медиатексты и (или) медиапродукты и (или) коммуникационные продукты, востребованные обществом и индустрией
Общество и государство	ОПК-2 Способен учитывать тенденции развития общественных и государственных институтов для их разностороннего освещения в создаваемых медиатекстах и (или) медиапродуктах, и (или) коммуникационных продуктах	ОПК-2.1 Знает современные тенденции развития общественных и государственных институтов
		ОПК-2.2 Использует современные тенденции развития общественных и государственных институтов в создаваемых медиатекстах и (или) медиапродуктах, и (или) коммуникационных продуктах для их разностороннего освещения
Культура	ОПК-3 Способен использовать многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов	ОПК-3.1 Осуществляет сбор, анализ и обработку многообразия достижений отечественной и мировой культуры
		ОПК-3.2 Использует в процессе создания медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов многообразие достижений отечественной и мировой культуры
Аудитория	ОПК-4 Способен отвечать на запросы и	ОПК-4.1 Знает запросы и потребности общества

	<p>потребности общества и аудитории в профессиональной деятельности</p>	<p>и аудитории в профессиональной деятельности</p> <p>ОПК-4.2 Умеет анализировать и обрабатывать запросы и потребности общества и аудитории в профессиональной деятельности</p> <p>ОПК-4.3 Принимает участие в формулировании ответов на запросы и потребности общества и аудитории в профессиональной деятельности</p>
<p>Медиакоммуникационная система</p>	<p>ОПК-5 Способен учитывать в профессиональной деятельности тенденции развития медиакоммуникационных систем региона, страны и мира, исходя из политических и экономических механизмов их функционирования, правовых и этических норм регулирования</p>	<p>ОПК-5.1 Знает тенденции развития медиакоммуникационных систем региона, страны и мира, исходя из политических и экономических механизмов их функционирования</p> <p>ОПК-5.2 Применяет тенденции развития медиакоммуникационных систем региона, страны и мира, исходя из правовых и этических норм регулирования</p> <p>ОПК-5.3 Учитывает тенденции развития медиакоммуникационных систем региона, страны и мира, исходя из политических и экономических механизмов их функционирования, правовых и этических</p>

		норм регулирования в профессиональной деятельности
Технологии	ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1 Понимает основные принципы работы современных информационных технологий
		ОПК-6.2 Использует современные информационные технологии для решения профессиональных задач
Эффекты	ОПК-7 Способен учитывать эффекты и последствия своей профессиональной деятельности, следуя принципам социальной ответственности	ОПК-7.1 Знает принципы социальной ответственности
		ОПК-7.2 Анализирует эффекты и последствия своей профессиональной деятельности, следуя принципам социальной ответственности
		ОПК-7.3 Учитывает эффекты и последствия своей профессиональной деятельности
<b>Профиль: Создание игр</b>		
По видам деятельности:		
проектный	ПК-1 Способен использовать знания в области визуальных искусств, истории игр для создания и визуализации концепции игры	ПК-1.1 Осуществляет сбор, анализ и обработку информации в области визуальных искусств
		ПК-1.2 Создает уникальную концепцию игры, используя знания о процессах, событиях и главных представителей истории визуальных искусств
		ПК-1.3 Применяет знания в области нарративного дизайна и сценаристики для

		создания истории ее реализации
		ПК-1.4 Демонстрирует знания в области визуальных искусств для создания концепции окружения, персонажей, предметов в игре
	ПК-2 Способен разрабатывать 2D и 3D графику для видеоигровых проектов	ПК-2.1 Подбирает референсы, осуществляет поиск идеи, создает концепты персонажей, окружения и предметов
		ПК-2.2 Разрабатывает высокополигональную 3D-модель, используя различные методы
		ПК-2.3 Разрабатывает низкополигональную модель и UV-развертку для нее
		ПК-2.4 Создает текстуры и материалы для 3D-моделей
технологический	ПК-3 Способен использовать принципы функционирования базового программного обеспечения для решения различных задач, обусловленных особенностями игрового проекта	ПК-3.1 Создает прототипы игровых механик для тестирования
		ПК-3.2 Разрабатывает концепцию настройки игрового уровня
		ПК-3.3 Разрабатывает визуальную составляющую игровых уровней/локаций по готовым концептам
	ПК-4 Способен применять современные цифровые инструменты, технологии и программное обеспечение в процессе разработки игрового	ПК-4.1 Умеет выбирать и использовать современные цифровые инструменты, технологии и программное обеспечение,

проекта	применяемые в процессе разработки игрового проекта
	ПК-4.2 Понимает принципы работы современных цифровых инструментов, технологий и программного обеспечения, применяемые в процессе разработки игрового проекта
	ПК-4.3 Адаптирует свою профессиональную деятельность в условиях динамично изменяющейся цифровой среды
ПК-5 Способен участвовать в команде разработки видеоигры, взяв на себя одну или несколько ролей	ПК-5.1 Формулирует перечень задач самостоятельно в зависимости от выбранной роли в команде разработки, демонстрирует понимание алгоритмов производственных процессов и/или выстраивает их самостоятельно для своего и смежного блоков работы
	ПК-5.2 Понимает ключевые задачи других ролей в команде, формулирует для них техническое задание и запрашивает уточняющую информацию для выполнения задачи
	ПК-5.3 Определяет релевантные

		инструменты для реализации проекта и совместной работы с другими участниками команды
--	--	--

### **3. Место итоговой аттестации в структуре ОПОП**

Итоговая аттестация в полном объеме относится к базовой части (Блок 3) учебного плана основной образовательной программы бакалавриата по данному направлению подготовки.

ИА проводится на русском языке.

### **4. Объем, структура и содержание итоговой аттестации**

Итоговая аттестация проводится в форме защиты выпускной квалификационной работы (ВКР).

Общая трудоемкость ИА составляет 6 зачетных единиц или 216 академических часов. Продолжительность ИА составляет 4 недели.

Итоговая аттестация включает:

- подготовку и защиту выпускной квалификационной работы;

#### **4.1. Выпускная квалификационная работа**

Выпускная квалификационная работа (ВКР) представляет собой работу, демонстрирующую уровень подготовленности выпускника к самостоятельной профессиональной деятельности.

Выпускная квалификационная работа выполняется в виде выпускной квалификационной работы бакалавра

Требования к содержанию, объему и структуре ВКР, порядок выполнения и методические рекомендации по ее выполнению определены положением «Положение об организации и проведении итоговой аттестации обучающихся образовательных программ высшего образования – программ бакалавриата и магистратуры в АНО ВО «Универсальный Университет» и «Методическими рекомендациями по написанию выпускной квалификационной работы по программам бакалавриата и магистратуры АНО ВО «Универсальный Университет»»

Тексты ВКР проверяются на объём заимствования и размещаются на Образовательном портале АНО ВО «Универсальный Университет». Порядок проверки ВКР на объём заимствования, в том числе содержательного, выявления неправомерных заимствований и размещения текстов ВКР на Портале Университета, и регламентируются «Положением о порядке проведения проверки работ на наличие неоригинального текста, неправомерных заимствований АНО ВО «Универсальный Университет»».

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы предполагает наличие у бакалавра умений и навыков проводить самостоятельный проект на заданную тему, свидетельствующий об усвоении теоретических знаний и практических навыков, а также умений и навыков разрабатывать и представлять результаты аудиовизуальных проектов, позволяющих решать профессиональные задачи, соответствующие требованиям Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки.

#### **4.2.1. Перечень тем выпускных квалификационных работ**

В рамках подготовки и выполнения ВКР по специальности 42.03.05 Медиакоммуникации, (профиль «Создание игр») предусмотрены следующие темы:

1. Создание игры-головоломки с динамически изменяющимися уровнями.
2. Проектирование и разработка мобильной игры с использованием гироскопа для управления.
3. Разработка онлайн-стратегии с механикой пошаговых боев.
4. Создание игры-аркады с уникальной системой управления с помощью жестов.
5. Проектирование и разработка хоррор-игры с использованием звуковых эффектов для создания атмосферы.
6. Разработка симулятора управления транспортным средством с реалистичной физикой.
7. Создание многопользовательской игры на выживание с динамической сменой времени суток.
8. Проектирование и разработка игры в жанре RPG с системой выбора и развития персонажа.
9. Разработка игры-шутера от первого лица с уникальной системой искусственного интеллекта.
10. Создание игры-симулятора фермы с управлением ресурсами и развитием.
11. Проектирование и разработка многопользовательской игры в стиле MOBA с различными персонажами.
12. Разработка VR-игры с использованием виртуальной реальности для взаимодействия с игровым миром.
13. Создание аркадного рейсинга с реалистичной физикой автомобилей.
14. Проектирование и разработка казуальной игры для мобильных устройств с простым управлением.
15. Разработка игры-пазла с уникальными головоломками и анимациями.
16. Создание игры с элементами платформера и головоломки, где игроку нужно использовать логику для прохождения уровней.
17. Проектирование и разработка игры в жанре tower defense с различными уровнями сложности.

18. Разработка игры-арены для сражений между игроками с различными классами персонажей.
19. Создание игры-стратегии с управлением городом и ресурсами.
20. Проектирование и разработка игры-симулятора жизни с возможностью создания и управления персонажем.
21. Разработка игры в стиле roguelike с процедурно генерируемыми уровнями.
22. Создание игры-приключения с уникальным сюжетом и персонажами.
23. Проектирование и разработка кинетической игры с использованием движений тела для управления.
24. Разработка игры-симулятора полетов с реалистичной физикой и моделями самолетов.
25. Создание многопользовательской игры для совместного выживания в постапокалиптическом мире.
26. Проектирование и разработка игры с элементами песочницы, где игрок может создавать и изменять игровой мир.
27. Разработка игры-арканоида с уникальными уровнями и бонусами.
28. Создание игры-стратегии в реальном времени с уникальной системой управления армией.
29. Проектирование и разработка игры в жанре градостроительного симулятора.
30. Разработка игры-платформера с элементами паркура и быстрыми реакциями.
31. Создание игры-головоломки с использованием физики и различных механик.
32. Проектирование и разработка игры с использованием генерации процедурных уровней.
33. Разработка игры-стратегии с уникальной системой управления ресурсами и армией.
34. Создание игры-симулятора путешествий по открытому миру с разнообразными локациями.
35. Проектирование и разработка игры-гонки с различными трассами и автомобилями.
36. Разработка игры-аркады с уникальными мини-играми и бонусами.
37. Создание игры-приключения с интересным сюжетом и различными концовками.
38. Проектирование и разработка мобильной игры с использованием геолокации для игровых механик.
39. Разработка VR-игры с уникальным взаимодействием с окружающим миром и объектами.

Обязательный состав каждого проекта:

- Введение - обоснование актуальности выбранной темы, постановка проблемы и цели проекта.
- Обзор литературы - анализ существующих исследований и работ в

области разработки игр.

- Методология - описание используемых методов и подходов к созданию игры, обоснование выбора технологий.
- Техническое задание - подробное описание функциональных и нефункциональных требований к игре.
- Проектирование - схемы, диаграммы, мокапы игрового процесса, персонажей и уровней.
- Реализация - описание процесса разработки игры, использованные технологии, код, арт и звуковые ресурсы.
- Тестирование - результаты тестирования игры на ошибки, баги, баланс игрового процесса.
- Заключение - обобщение результатов, выводы по исследованию и разработке игры.
- Список использованных источников - перечисление литературы, интернет-ресурсов, статей, использованных при написании.
- Приложения - дополнительные материалы, такие как исходный код игры, скриншоты, дополнительные диаграммы и прочее.

#### 4.2.2. Критерии оценивания выпускной квалификационной работы

- *Выполнение дипломного проекта в качестве разработчика компьютерной игры.*

При выставлении оценки за дипломный проект будут учитываться следующие критерии:

- Соблюдение технических требований к реализованному проекту (формат аудио, технические характеристики, соответствие выбранному жанру)
- Творческая составляющая проекта (креативность)

№	Оцениваемое средство	Образовательные результаты	Код контролируемого индикатора достижения компетенций
1	<b>ВКР</b>	1. Способность разрабатывать игровые концепции и механики с учетом интересов и потребностей целевой аудитории. 2. Умение использовать специализированные программные средства для создания игровых проектов.	УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; УК-2.1; УК-2.2; УК-3.1; УК-3.2; УК-4.1; УК-4.2; УК-4.3; УК-4.4; УК-5.1; УК-5.2; УК-5.3; УК-5.4; УК-5.5; УК-5.6; УК-6.1; УК-6.2; УК-7.1; УК-7.2; УК-8.1; УК-8.2; УК-8.3;

		<p>3. Навык проектирования и реализации игровых уровней с учетом баланса сложности и интереса игроков.</p> <p>4. Знание основных принципов геймдизайна и их влияния на игровой процесс.</p> <p>5. Умение создавать и анимировать персонажей, объекты и окружающий мир игры.</p> <p>6. Способность адаптировать игровой контент для различных платформ и устройств.</p> <p>7. Навык работы с графическими и звуковыми ресурсами для создания атмосферы игры.</p> <p>8. Умение проводить тестирование игровых проектов на ошибки и баги.</p> <p>9. Знание принципов создания многопользовательских игр и совместной игровой среды.</p> <p>10. Навык разработки игровых сценариев и диалогов между персонажами.</p> <p>11. Способность оптимизировать игровые проекты для достижения оптимальной производительности.</p> <p>12. Умение работать в команде разработчиков и эффективно взаимодействовать с коллегами.</p> <p>13. Знание принципов монетизации игровых проектов и создания дополнительных контентов.</p>	<p>УК-9.1; УК-9.2; УК-9.3; УК-10.1; УК-10.2; ОПК-1.1; ОПК-1.2; ОПК-1.3; ОПК-2.1; ОПК-2.2; ОПК-3.1; ОПК-3.2; ОПК-4.1; ОПК-4.2; ОПК-4.3; ОПК-5.1; ОПК-5.2; ОПК-5.3; ОПК-6.1; ОПК-6.2; ОПК-7.1; ОПК-7.2; ОПК-7.3; ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3</p>
--	--	--	---

		<p>14. Навык анализа рынка игровой индустрии и трендов в разработке игр.</p> <p>15. Способность применять принципы дизайна интерфейсов для удобства игрового процесса.</p> <p>16. Умение работать с искусственным интеллектом и создавать непротиворечивое поведение в игре.</p> <p>17. Знание основ программирования и использование различных языков для создания игровых проектов.</p> <p>18. Навык создания аудиоэффектов и музыкального сопровождения для игровых сцен.</p> <p>19. Способность анализировать и учитывать обратную связь от игроков для улучшения игрового процесса.</p> <p>20. Умение использовать генеративные алгоритмы для создания процедурно генерируемых уровней.</p> <p>21. Знание принципов взаимодействия с виртуальной и дополненной реальностью в игровой разработке.</p> <p>22. Навык создания эффективных систем сохранения игрового прогресса и управления данными.</p> <p>23. Способность анализировать рыночную конкуренцию и разрабатывать</p>	
--	--	--	--

		<p>уникальные игровые концепции.</p> <p>24. Умение создавать адаптивный геймплей и управление для различных типов игроков.</p> <p>25. Знание принципов защиты интеллектуальной собственности и законодательства в области игровой индустрии.</p>	
--	--	--	--

Выпускная квалификационная работа оценивается по 4-х балльной шкале («отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно») с учетом параметров оценки и требований к уровню профессиональной подготовки выпускника.

Показатель оценивания ВКР	Критерий			
	Отлично	Хорошо	Удовлетворительно	Неудовлетворительно
Соблюдение технических требований к реализованному проекту	Работа выполнена с соблюдением всех технических требований и решает практическую задачу, соответствующую профилю направления подготовки	Работа выполнена с соблюдением технических требований и решает практическую задачу, соответствующую профилю направления подготовки, но содержит ряд технических недочетов, мешающих восприятию материала	В работе в основном соблюдены технические требования и она соответствует профилю направления подготовки, но содержит ряд технических недочетов, мешающих восприятию материала	В работе не соблюдены технические требования и она не может соответствовать профилю направления подготовки, потому что содержит грубые технические ошибки

Творческая составляющая проекта (креативность)	Работа выполнена на высоком творческом уровне, все решения соответствуют жанровой специфике и заявленному творческому решению	Работа выполнена на высоком творческом уровне, но содержит недочеты, и не вполне соответствует жанровой специфике и заявленному творческому решению	Работа выполнена посредственно, и содержит грубые ошибки недочеты, и не вполне соответствует жанровой специфике и заявленному творческому решению	Работа выполнена плохо, и не соответствует жанровой специфике и заявленному творческому решению
Степень самостоятельности	Все поставленные руководителем ВКР задачи решены самостоятельно в полном объеме	Поставленные руководителем ВКР задачи решены самостоятельно с частичным его участием	Поставленные руководителем ВКР задачи решены самостоятельно со значительным его участием	Не решены поставленные руководителем задачи
Полнота и наглядность представленной документации и проекта	Вся документация проекта представлена в полном объеме	Документация проекта представлена в полном объеме, но часть разделов содержат ошибки	Документация проекта представлена в полном объеме, но большая часть разделов содержат ошибки	Документация проекта представлена в не в полном объеме

## 5. Учебно-методическое и информационное обеспечение итоговой аттестации

### 5.1. Основная литература:

1. 80 level <https://80.lv/>
2. Дубровин, В. М. Основы изобразительного искусства. Композиция : учебное пособие для вузов / В. М. Дубровин ; под научной редакцией В. В. Корешкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 313 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18015-2.
3. Коленько, С. Г. Менеджмент в социально-культурной сфере : учебник и практикум для среднего профессионального образования / С. Г. Коленько. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 370 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-01181-4.
4. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов /

- Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 182 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18905-6.
5. Одинцова, М. И. Институциональная экономика : учебник для вузов / М. И. Одинцова. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 459 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-6666-4
6. Тугендхольд, Я. А. Живопись и зритель / Я. А. Тугендхольд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 120 с. — (Открытая наука). — ISBN 978-5-534-09608-8.
7. Хворостов, А. С. Живопись. Пейзаж : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. С. Хворостов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 169 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12013-45.2.

## 5.2 Дополнительная литература:

1. 3D Game Environments: Create Professional 3D Game Worlds, Luke Ahearn. A K Peters/CRC Press 2017
2. Гамма Э., Хелм Р., Джонсон Р., Влиссидес Д. «Паттерны объектно-ориентированного проектирования». — Москва : Издательство Библиотека программиста, 2024. — 448 с. — ISBN 978-5-4461-1595-2
3. Джейсон Шейер «Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр». 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Бомбора, 2022. — 368 с. — ISBN 978-5-04-098960-7
4. Джесси Шелл «Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все». — Москва : Издательство Альпина пাবлишер, 2022. — 640 с. — ISBN 978-5-9614-1209-3
5. Хидео Кодзима «Гены гения». — Спб : Издательство Питер, 2022. — 320 с. — ISBN 978-5-00116-536-1

## 5.3 Интернет-ресурсы

1. Российское образование (федеральный портал) [www.edu.ru](http://www.edu.ru)
2. Unity Learn - <https://learn.unity.com/>
3. Unreal Engine Learning - <https://docs.unrealengine.com/en-US/Learning>
4. Khan Academy - <https://www.khanacademy.org/computing/computer-programming>
5. Gamedev.tv - <https://gamedev.tv/>
6. GameDev.net - <https://www.gamedev.net/>
7. Indie Game Developer - <https://indiegamereview.com/>
8. GameFromScratch.com - <http://www.gamefromscratch.com/>
- www.edu.ru - Российское образование (федеральный портал)
10. <https://scholar.google.ru/> - Google Академия (бесплатная поисковая система по полным текстам научных публикаций всех форматов и дисциплин)
11. <https://elibrary.ru/> - eLIBRARY.RU (научная электронная библиотека - журналы и статьи)

12. <https://ria.ru/> - Российское Информационное Агентство, государственное новостное агентство.
13. <https://tass.ru/>- еще одно государственное новостное агентство, принадлежащее правительству России.
14. <https://www.gazeta.ru/> - общественно-политическая газета и новостной сайт.
15. <https://www.kommersant.ru/> - новостной ресурс газеты “Коммерсант”.
16. <https://lenta.ru/> - один из крупнейших российских новостных порталов.
17. <https://www.rbc.ru/>- Российский Бизнес Консалтинг, ведущая российская медиакомпания.

## **6. Программное обеспечение государственной итоговой аттестации**

Обучающиеся обеспечены доступом к электронной информационно-образовательной среде Университета из любой точки, в которой имеется доступ к сети «Интернет», как на территории организации, так и вне ее.

### ***лицензионное программное обеспечение:***

- Microsoft Windows 7 pro;
- Операционная система Microsoft Windows 10 pro;
- Операционная система Microsoft Windows Server 2012 R2;
- Программное обеспечение Microsoft Office Professional 13;
- Программное обеспечение Microsoft Office Professional;
- Комплексная Система Антивирусной Защиты Kaspersky Total Security

для бизнеса Russian Edition

### ***электронно-библиотечная система:***

- Электронная библиотечная система (ЭБС) «Университетская библиотека ONLINE» <http://biblioclub.ru/>

### ***современные профессиональные баз данных:***

- Официальный интернет-портал базы данных правовой информации <http://pravo.gov.ru>.

### ***информационные справочные системы:***

- Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования <http://fgosvo.ru>.

Компьютерная справочная правовая система «КонсультантПлюс» (<http://www.consultant.ru/>)

## **7. Материально-техническое обеспечение государственной итоговой аттестации**

Материально-техническое обеспечение включает в себя:

### **Учебный кабинет**

*Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций, итоговой аттестации*

### **Основное оборудование:**

мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), стол преподавателя, стул преподавателя; учебно-наглядные пособия (комплекты плакатов по дисциплине, набор раздаточных дидактических материалов);

Технические средства обучения:

персональный компьютер; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран);

**Помещения для самостоятельной работы обучающихся**

Оснащенность которых:

компьютерная техника с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета; мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная).

## **8. Особенности проведения итоговой аттестации для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья**

Для обучающихся из числа инвалидов итоговая аттестация проводится с учетом особенностей их психофизического развития, их индивидуальных возможностей и состояния здоровья (далее - индивидуальные особенности).

Порядок проведения итоговой аттестации для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья указан в «Положение об организации и проведении итоговой аттестации обучающихся образовательных программ высшего образования – программ бакалавриата и магистратуры в АНО ВО «Универсальный Университет».