

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Минцаев Минерал Шарипович

Должность: Ректор

Дата подписания: 07.02.2025 14:39:46

Уникальный программный ключ:

236bcc35c296f119d6aafdc22836b21db52dbc07971a86865a3825f9aa4304cc

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ГРОЗНЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НЕФТЯНОЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ

УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ АКАДЕМИКА М.Д.МИЛЛИОНЩИКОВА»

Информационные технологии

УТВЕРЖДЕН

на заседании кафедры
«20» июня 2024 г., протокол № 10

 Заведующий кафедрой
Н.А. Моисеенко

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

«Игровые среды»

Направление / специальность подготовки

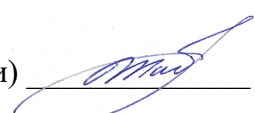
44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль)

«Цифровые образовательные технологии»

Квалификация

магистр

Составитель (и)  И. М. Шабазов

Грозный – 2024

ПАСПОРТ
ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

«Игровые среды»

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
1.	Введение в игровые среды	ПК-2	Лабораторные работы Проект Зачет
2.	Геймификация и проектирование образовательного контента	ПК-2	Лабораторные работы Проект Зачет
3.	Разработка игровых элементов и интеграция с образовательными платформами	ПК-2	Лабораторные работы Проект Зачет

ПЕРЕЧЕНЬ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

№ п/п	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Перечень оценочных средств
1.	Лабораторная работа	Средство для закрепления и практического освоения материала по определенному разделу	Комплект лабораторных заданий
2.	Проект	Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой выполнения задания повышенной сложности по заданной теме	Комплект заданий
3.	Зачет	Итоговая форма оценки знаний	Вопросы к зачету

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ

Лабораторное занятие 1: Введение в игровые движки

- Темы:
 - Знакомство с популярными игровыми движками: Unity, Unreal Engine.
 - Создание простого игрового проекта: создание сцены, объектов, освещения.
- Цели:
 - Основы работы с игровым движком Unity.
 - Создание базовых объектов в среде Unity и настройка сцены.

Лабораторное занятие 2: Разработка концепции образовательной игры

- Темы:
 - Разработка концепции образовательной игры на основе выбранной темы.
 - Составление дизайна игры: механики, задачи, цели, награды.
 - Прототипирование простой игры с использованием движка.
- Цели:
 - Научить студентов проектировать игровые элементы, ориентированные на обучение.
 - Сформировать представление о том, как образовательные цели интегрируются в игровую механику.

Лабораторное занятие 3: Разработка и внедрение игровых механик в проект

- Темы:
 - Разработка диалоговой системы для игры с использованием скриптов.
 - Создание NPC.
 - Интеграция физики и взаимодействия объектов.
- Цели:
 - Научить студентов внедрять сложные игровые механики в прототипы.
 - Освоить создание скриптов и алгоритмов для более глубокого взаимодействия игрока с игровым миром.

Критерии оценки ответов на лабораторные работы:

- не зачтено **выставляется студенту, если дан неполный ответ**, представляющий собой разрозненные знания по теме вопроса с существенными ошибками в определениях. Присутствуют фрагментарность, нелогичность изложения. Студент не осознает связь данного понятия, теории, явления с другими объектами дисциплины. Отсутствуют выводы, конкретизация и доказательность изложения. Речь неграмотная. Дополнительные и уточняющие вопросы преподавателя не приводят к коррекции ответа студента не только на поставленный вопрос, но и на другие вопросы дисциплины.

- зачтено **выставляется студенту, если дан полный, развернутый ответ** на поставленный вопрос, показана совокупность осознанных знаний об объекте, доказательно раскрыты основные положения темы; в ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, теорий, явлений. *Знание об объекте демонстрируется на фоне понимания его в системе данной науки и междисциплинарных связей.* Ответ изложен литературным языком в терминах науки. *Могут быть допущены недочеты в определении понятий, исправленные студентом самостоятельно в процессе ответа.*

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

«Игровые среды»

Способ организации самостоятельной работы: создание простой образовательной игры, направленной на решение конкретной образовательной задачи по заданной теме. Обучаемым необходимо выбрать тему, разработать концепцию игры, определить ключевые механики и целевую аудиторию, а также создать прототип игры с использованием игрового движка Unity (или другого на свое усмотрение).

Темы с/р:

1. Создание образовательной игры по математике для школьников.
2. Интерактивный тренажер для изучения иностранных слов.
3. Создание игры для тренировки навыков критического мышления.
4. Образовательная игра для изучения истории.
5. Игра для обучения основам географии.
6. Создание простого тренажера для изучения программирования.
7. Разработка симулятора для обучения финансовой грамотности.
8. Создание игры для изучения биологии.
9. Образовательная игра для изучения экологии и охраны окружающей среды.
10. Игровая система для изучения химии и реакции веществ.

Критерии оценки ответов по самостоятельные работы

- не зачтено выставляется студенту, если дан неполный ответ, представляющий собой разрозненные знания по теме вопроса с существенными ошибками в определениях. Присутствуют фрагментарность, нелогичность изложения. Студент не осознает связь данного понятия, теории, явления с другими объектами дисциплины. Отсутствуют выводы, конкретизация и доказательность изложения. Речь неграмотная. Дополнительные и уточняющие вопросы преподавателя не приводят к коррекции ответа студента не только на поставленный вопрос, но и на другие вопросы дисциплины. Подготовленная презентация не соответствует теме самостоятельной работы.

- зачтено выставляется студенту, если дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, показана совокупность осознанных знаний об объекте, доказательно раскрыты основные положения темы; в ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, теорий, явлений. Знание об объекте демонстрируется на фоне понимания его в системе данной науки и междисциплинарных связей. Ответ изложен литературным языком в терминах науки. Могут быть допущены недочеты в определении понятий, исправленные студентом самостоятельно в процессе ответа. Подготовленная презентация соответствует теме самостоятельной работы.

**ГРОЗНЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НЕФТЯНОЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ АКАДЕМИКА М.Д. МИЛЛИОНЩИКОВА**

Институт прикладных информационных технологий

Кафедра «Информационные технологии»

Вопросы к зачету по дисциплине

«Игровые среды»:

1. Что такое игровые технологии?
2. История их эволюцию компьютерных игр.
3. Основные виды игровых сред.
4. Различия между 2D играми и виртуальной реальностью.
5. Виртуальная реальность и как она используется в играх?
6. Преимущества игры с использованием VR/AR в образовательном процессе.
7. Что такое геймификация? Как она влияет на мотивацию обучающихся?
8. Основные компоненты образовательной игры.
9. Игровые механики и их использование в образовательных играх
10. Уровни, задача и награды в структуре образовательной игры
11. Виды взаимодействий пользователей с игрой
12. NPC, примеры применения.
13. Задачи физических моделей в играх
14. Диалоговые системы в играх и их использование.
15. Игровые сценарии, принципы построения и использования
16. Игровая экономика и ее интеграция в образовательные игры
17. Взаимодействия объектов в игровом процессе

Критерии оценки ответов на зачете

Оценка «**зачтено**» выставляется студенту, сформулировавшему достаточно полные и правильные ответы на поставленные вопросы. При ответе студент продемонстрировал владение основными терминами, логически верно и аргументировано выстраивал свой ответ, знал содержание учебной и научной литературы. Студент также правильно ответил на уточняющие и дополнительные вопросы.

Оценка «**не зачтено**» выставляется студенту, если он не дал ответа хотя бы по одному вопросу билета, либо дал неверные, содержащие фактические ошибки ответы на все вопросы, не смог ответить на дополнительные и уточняющие вопросы. Оценка «**незачет**» ставится студенту, отказавшемуся отвечать по билету или не явившемуся на зачёт.

КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«Игровые среды»

Тестовые задания к зачету

Вариант №1

1. Какой принцип лежит в основе эволюции игровых технологий?
 - A) Появление новых платформ
 - B) Развитие графики и физики
 - C) Усложнение механик
 - D) Интеграция обучающих элементов
2. Что такое 2D игры?
 - A) Игры с трёхмерной графикой и физикой
 - B) Игры, в которых объекты отображаются в двух измерениях
 - C) Игры с изменяющимися уровнями сложности
 - D) Игры, где объекты являются сплошными текстурами
3. Какая игровая среда является наиболее типичной для виртуальной реальности?
 - A) Двумерное пространство
 - B) Реалистичные сцены, создаваемые через шлемы VR
 - C) Игры с текстовыми интерфейсами
 - D) Картографическое моделирование мира
4. Какой из следующих элементов не является частью теории геймификации?
 - A) Награды за выполнение задач
 - B) Использование игровых механик в образовательном процессе
 - C) Жесткие правила, ограничивающие поведение
 - D) Мотивация через игровые элементы
5. Что такое уровни в структуре образовательных игр?
 - A) Разделы игры, требующие выполнения одной задачи
 - B) Этапы, на которых происходит прогресс обучения
 - C) Уровни сложности, изменяющие условия игры
 - D) Физические локации внутри игры
6. В каком случае игровая механика будет более эффективной в образовательных играх?
 - A) Когда она полностью имитирует реальные действия
 - B) Когда она не зависит от уровня сложности
 - C) Когда она позволяет пользователю взаимодействовать с различными объектами
 - D) Когда она использует множество различных техник управления

7. Какую задачу выполняет система искусственного интеллекта для NPC в игре?
- A) Управление физическими объектами
 - B) Реализация сложных диалогов
 - C) Обработка поведения неигровых персонажей
 - D) Динамическая генерация ландшафтов
8. Какая из характеристик не относится к механике взаимодействия пользователя с игровым миром?
- A) Сценарий игры
 - B) Управление персонажем
 - C) Создание новых объектов
 - D) Динамические изменения мира в реальном времени
9. Какой элемент образовательных игр помогает мотивировать пользователей?
- A) Визуальные эффекты
 - B) Сложные физические модели
 - C) Степенная награда за выполнение заданий
 - D) Периодическое обновление графики
10. Что из нижеперечисленного является ключевым при создании диалоговых систем в играх?
- A) Простота интерфейса
 - B) Возможность случайных встреч
 - C) Реалистичность ответов NPC
 - D) Логичность процесса взаимодействия
11. Какое из следующих утверждений верно относительно физических моделей в играх?
- A) Они всегда связаны с графическими эффектами
 - B) Они описывают движение и взаимодействие объектов
 - C) Они не имеют значения для игрового процесса
 - D) Они включают в себя только визуальные элементы
12. Какой из элементов является наиболее важным в дизайне образовательной игры?
- A) Графика и анимация
 - B) Структура уровней и задачи
 - C) Сюжет и диалоговые системы
 - D) Аудиовизуальное оформление
13. В чем заключается роль геймификации в образовательных играх?
- A) Увеличение времени игры
 - B) Мотивация студентов через игровые элементы
 - C) Повышение сложности игры
 - D) Улучшение графического интерфейса

14. Что из следующего является примером сложной игровой механики?
- A) Использование различных типов управления
 - B) Система динамического изменения окружающей среды
 - C) Простой платформер с ограниченной физикой
 - D) Задачи, которые игрок должен решить на одном уровне
15. Какой тип диалоговых систем чаще всего используется в современных играх?
- A) Линейные диалоги с фиксированным ответом
 - B) Открытые диалоги с возможностью выбора реплик
 - C) Диалоги с автоматическим генератором текста
 - D) Редкие диалоги, не влияющие на игру
16. В чем заключается главная цель системы взаимодействия объектов в игре?
- A) Создание красивых эффектов
 - B) Поддержание интерактивности игрового процесса
 - C) Программирование возможных сценариев
 - D) Организация мультиплеерных сессий

Вариант №2

1. Какую роль играет виртуальная реальность в игровой индустрии?
 - A) Повышает качество текстур
 - B) Улучшает многозадачность
 - C) Создает иммерсивные и интерактивные миры
 - D) Упрощает игровые механики
2. Какие типы взаимодействия пользователя с игрой могут быть использованы в образовательных играх?
 - A) Только текстовые подсказки
 - B) Пассивное наблюдение за процессом
 - C) Активное участие через решения и действия
 - D) Простое перемещение объектов
3. Какой элемент из нижеперечисленных не является частью теории геймификации?
 - A) Уровни и задачи
 - B) Награды за достижения
 - C) Обучение без элементов конкуренции
 - D) Совместное выполнение заданий
4. Какую задачу решает искусственный интеллект в играх с NPC?
 - A) Управление движением камеры
 - B) Генерация случайных уровней
 - C) Реализация поведения персонажей в зависимости от ситуации
 - D) Обработка графических эффектов
5. Что из нижеизложенного характеризует диалоговые системы в играх?
 - A) Создание случайных разговоров между игроками
 - B) Реакция NPC на действия игрока
 - C) Диалоги без выбора вариантов ответа
 - D) Система автоматического добавления текста
6. Какая из характеристик игры на платформе VR отличается от традиционных игр?
 - A) Отсутствие взаимодействия с физическим миром
 - B) Полное погружение в виртуальную среду
 - C) Простота в использовании управления
 - D) Ограниченное количество доступных объектов
7. Какой из элементов является частью структуры образовательной игры?
 - A) Редкие и непредсказуемые события
 - B) Механики, обучающие определенным навыкам
 - C) Неограниченные ресурсы для пользователя

- D) Визуальные эффекты без цели обучения
8. В чем заключается основной принцип создания диалоговых систем?
- A) Линейность диалогов
 - B) Ограничение возможных вариантов ответов
 - C) Реалистичность общения с NPC
 - D) Ограниченная возможность выбора фраз
9. Какую цель преследуют уровни в образовательных играх?
- A) Создание конкурентной среды
 - B) Постепенное усложнение задач для эффективного обучения
 - C) Обеспечение геймеров развлечениями
 - D) Развлечение через соревнования
10. Какие игровые механики наиболее популярны для обучения в играх?
- A) Игры без ограничений
 - B) Механики, предполагающие много повторений
 - C) Механики, основывающиеся на логических задачах
 - D) Простые и быстрые игры на время
11. Какие особенности физической модели важны для образовательных игр?
- A) Точная симуляция всех возможных объектов
 - B) Простота и доступность для обучения
 - C) Высокая детализация физических эффектов
 - D) Использование сложных алгоритмов для анимации
12. В какой из ситуаций геймификация имеет наибольший эффект?
- A) Когда пользователю предоставляется возможность выбирать задания
 - B) Когда обучение проходит без перерывов
 - C) Когда система полностью автоматизирует задания
 - D) Когда результаты не могут быть изменены
13. Какие элементы могут быть использованы для создания интерактивности в играх?
- A) Только текстовые подсказки
 - B) Взаимодействие с окружающим миром
 - C) Элементы пассивного наблюдения
 - D) Жёсткие сценарии, не дающие вариантов
14. Какую функцию выполняет система взаимодействия объектов в игре?
- A) Улучшение графического интерфейса
 - B) Обработка пользовательских команд
 - C) Поддержка физического мира игры
 - D) Переход между уровнями

15. Что из следующего не является типичной игровой механикой?

- A) Моделирование взаимодействий с окружающим миром
- B) Задачи на выживание в изменяющемся мире
- C) Статические объекты без возможности взаимодействия
- D) Решение логических задач

16. Какое взаимодействие игрока с игровым миром будет наибольшим стимулом для обучения?

- A) Простое наблюдение за миром
- B) Активное взаимодействие и решение задач
- C) Использование предсказуемых объектов
- D) Взаимодействие с ограниченными объектами

Вариант №3

1. В чем заключается эволюция игровых технологий?
 - A) Постоянное увеличение сложности графики
 - B) Развитие аппаратных платформ и систем
 - C) Упрощение взаимодействия с пользователем
 - D) Создание глобальных миров без ограничений
2. Что из нижеперечисленного характерно для 2D игр?
 - A) Двумерная плоскость с фиксированным углом обзора
 - B) Сложные физические модели и взаимодействия
 - C) Перемещение объектов в трёх измерениях
 - D) Полное погружение в игровой процесс
3. Какие технологии используются для создания виртуальных миров?
 - A) Моделирование поведения NPC
 - B) Трёхмерная графика и симуляции физики
 - C) Обычные текстуры и стандартные интерфейсы
 - D) Плоские изображения и статичные объекты
4. Какой тип обучения лучше всего реализуется через игровые технологии?
 - A) Пассивное восприятие информации
 - B) Обычные лекции и курсы
 - C) Игровое обучение через взаимодействие
 - D) Чтение теоретических материалов
5. Какой из следующих элементов НЕ является частью теории геймификации?
 - A) Награды
 - B) Четкие и понятные цели
 - C) Классическое объяснение теории
 - D) Элементы игрового процесса
6. Что представляет собой диалоговая система в игре?
 - A) Набор заранее подготовленных фраз
 - B) Ответы NPC, зависящие от выбора игрока
 - C) Простое сообщение в виде текста
 - D) Только диалог с другими игроками
7. В чем заключается значение уровней в образовательных играх?
 - A) Сложность задач на каждом уровне постепенно увеличивается
 - B) Каждый уровень имеет свою уникальную сюжетную линию
 - C) Уровни используются только для развлечения
 - D) Уровни играют роль в обучении, но не влияют на игровой процесс
8. Какую роль играет AI для NPC в современных играх?
 - A) Система предсказания поведения игрока
 - B) Обработка фоновых событий и их влияние на игроков
 - C) Автоматическое управление героями игры
 - D) Моделирование поведения персонажей в зависимости от ситуации

9. Какие из этих механизмов чаще всего используются для повышения вовлеченности игроков в обучающих играх?
- A) Конкуренция
 - B) Задания с вознаграждением
 - C) Обычные задания без поощрений
 - D) Ограничения времени
10. Что является важнейшей задачей системы взаимодействия объектов в игре?
- A) Создание красивых анимаций
 - B) Построение физических законов игры
 - C) Реализация всех видов объектов на одном уровне
 - D) Обеспечение разнообразия управления игроком
11. Какой из следующих элементов не является частью создания образовательной игры?
- A) Использование простых игровых механик
 - B) Включение сложных уровней взаимодействия с объектами
 - C) Отсутствие любой геймификации
 - D) Наличие задач, решаемых через обучение
12. Какая из следующих техник используется для создания динамичных событий в игре?
- A) Использование заранее записанных фраз
 - B) Система случайных изменений в игровом процессе
 - C) Ограничение выбора игрока
 - D) Визуальные эффекты для создания настроения
13. В чем заключается отличие сложных игровых механик от простых?
- A) Множество возможных путей решения задач
 - B) Использование только базовых алгоритмов
 - C) Простой интерфейс
 - D) Меньше возможных взаимодействий
14. В чем заключается основная цель физической модели в играх?
- A) Улучшение графики
 - B) Реалистичное поведение объектов
 - C) Повышение сложности заданий
 - D) Упрощение взаимодействия игрока
15. Что из нижеописанного является основным компонентом геймификации?
- A) Взаимодействие через текст
 - B) Интеграция достижений и наград
 - C) Задания без наград
 - D) Простой интерфейс
16. В чем заключается основная цель системы взаимодействия объектов в игре?
- A) Улучшение визуальных эффектов
 - B) Реализация логики игрового процесса
 - C) Упрощение управления персонажем
 - D) Повышение сложности

Критерии оценки выполнения тестовых заданий:

- 0 баллов – задание не выполнено (не найдено правильное решение).
- 8 баллов - задание выполнено на 50%
- 16 баллов – задание выполнено на 100% (найденное правильное решение).

Баллы за тесты выводятся по следующему критерию - в каждом варианте тестов - 20 вопросов - 1 балл за каждый верный ответ.

Ключи к тестам

№	Вариант 1	Вариант 2	Вариант 3
1	В	С	В
2	В	С	А
3	В	В	В
4	С	С	С
5	В	В	А
6	С	С	С
7	С	С	Д
8	С	В	С
9	С	С	В
10	С	В	С
11	В	В	В
12	В	А	С
13	В	А	В
14	В	С	В
15	С	В	В
16	В	В	В

КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

«Игровые среды»

ЗАЧЕТНО-ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

3 СЕМЕСТР, ЗАЧЕТ

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий

Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 1

1. Различия между 2D играми и виртуальной реальностью.
2. Виды взаимодействий пользователей с игрой

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий

Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 2

1. Что такое геймификация? Как она влияет на мотивацию обучающихся?
2. Диалоговые системы в играх и их использование.

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий

Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 3

1. Виртуальная реальность и как она используется в играх?
2. Что такое геймификация? Как она влияет на мотивацию обучающихся?

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий

Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 4

1. Игровые сценарии, принципы построения и использования
2. История их эволюцию компьютерных игр.

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий

Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 5

1. Уровни, задача и награды в структуре образовательной игры
2. Различия между 2D играми и виртуальной реальностью.

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 6

1. Основные компоненты образовательной игры.
2. Основные виды игровых сред.

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 7

1. Уровни, задача и награды в структуре образовательной игры
2. Преимущества игры с использованием VR/AR в образовательном процессе.

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 8

1. Основные компоненты образовательной игры.
2. Игровые механики и их использование в образовательных играх

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 9

1. Виды взаимодействий пользователей с игрой
2. Диалоговые системы в играх и их использование.

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 10

1. Виды взаимодействий пользователей с игрой
2. NPC, примеры применения.

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 11

1. Основные компоненты образовательной игры.
2. Что такое игровые технологии?

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 12

1. Взаимодействия объектов в игровом процессе
2. Диалоговые системы в играх и их использование.

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 13

1. Диалоговые системы в играх и их использование.
2. Задачи физических моделей в играх

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 14

1. Виды взаимодействий пользователей с игрой
2. Основные виды игровых сред.

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 15

1. Игровые механики и их использование в образовательных играх
2. Различия между 2D играми и виртуальной реальностью.

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 16

1. Основные компоненты образовательной игры.
2. Задачи физических моделей в играх

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 17

1. Что такое геймификация? Как она влияет на мотивацию обучающихся?
2. Игровые механики и их использование в образовательных играх

Подпись преподавателя _____ Подпись заведующего кафедрой _____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 18

1. Основные виды игровых сред.
2. Задачи физических моделей в играх

Подпись преподавателя_____ Подпись заведующего кафедрой_____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 19

1. Диалоговые системы в играх и их использование.
2. История их эволюцию компьютерных игр.

Подпись преподавателя_____ Подпись заведующего кафедрой_____

Грозненский государственный нефтяной технический университет им.акад. М.Д. Миллионщикова
Институт прикладных информационных технологий
Группа "" Семестр "3"
Дисциплина "Игровые среды"
Билет № 20

1. Диалоговые системы в играх и их использование.
2. Что такое игровые технологии?

Подпись преподавателя_____ Подпись заведующего кафедрой_____
