

Документ подписан простыми электронными подписями
Информация о владельцах:
ФИО: Кислова Наталья Николаевна
Должность: Проректор по УМР и качеству образования
Дата подписания: 01.09.2026 01:49:40
Уникальный программный ключ:
52802513f5b14a975b3e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Самарский государственный социально-педагогический университет»
Кафедра информатики, прикладной математики и методики их преподавания

Утверждаю
Проректор по учебно-методической
работе и качеству образования
_____ Н.Н. Кислова

Добудько Александр Валерьянович

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
для проведения промежуточной аттестации по дисциплине
«Фиджитал-спорт: теория и практика игр»

Направление подготовки:
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль)
«Информатика» и «Фиджитал-спорт»
Квалификация выпускника
Бакалавр

Рассмотрено
Протокол № 11 от 23.06.2026
Заседания кафедры информатики, прикладной
математики и методики их преподавания

Одобрено
Начальник _____ Управления
образовательных программ
_____ Н.А. Доманина

Пояснительная записка

Фонд оценочных средств (далее – ФОС) для промежуточной аттестации по дисциплине «Фиджитал-спорт: теория и практика игр» разработан в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 февраля 2018 г. № 125, основной профессиональной образовательной программой «Информатика» и «Фиджитал-спорт» с учетом требований профессионального стандарта 01.001 «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. № 544н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 6 декабря 2013 г., регистрационный № 30550), с изменениями, внесенными приказами Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25 декабря 2014 г. № 1115н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 19 февраля 2015 г., регистрационный № 36091) и от 5 августа 2016 г. № 422н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 23 августа 2016 г., регистрационный № 43326),

01.003 «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2012 г. № 652н от 22.09.2021 г. (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 N 66403).

Цель ФОС для промежуточной аттестации – установление уровня сформированности установления части универсальной компетенции УК-3 и общепрофессиональной компетенции ОПК-9.

Задачи ФОС для промежуточной аттестации - контроль качества и уровня достижения результатов обучения по формируемым в соответствии с учебным планом компетенциям:

Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3)

УК-3.1. Понимает эффективность использования стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели, определяет свою роль в команде

Знает: основные типы стратегий командного взаимодействия, применяемые в фиджитал-спорте: функциональное разделение физических и цифровых задач, синхронные и асинхронные тактики, ротация ролей, ситуации «ведущий – ведомый»; классификацию командных ролей в фиджитал-играх и их ключевые функции (физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель), а также факторы, влияющие на выбор роли (индивидуальные качества, игровые условия, требования механики); критерии оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде: скорость и точность выполнения общей задачи, рациональность использования ресурсов, качество коммуникации, способность команды адаптироваться к нестандартным ситуациям;

Умеет: на основе анализа правил, механики и условий конкретной фиджитал-игры определять одну-две оптимальные стратегии сотрудничества и прогнозировать их ожидаемую результативность; идентифицировать собственные сильные и слабые стороны (реакция, выносливость, владение интерфейсом, аналитические способности) и соотносить их с потребностями команды для осознанного выбора и аргументации своей роли перед партнерами.

УК-3.2. Различает особенности поведения разных групп людей, с которыми работает (взаимодействует), учитывает их в своей деятельности

Знает: типологии поведенческих профилей игроков, релевантные фиджитал-среде: по игровому стилю, по доминирующей модальности, по уровню игрового опыта и физической подготовленности; типичные поведенческие реакции, возникающие в условиях совмещения физической и когнитивной нагрузки: изменение скорости принятия решений, смещение фокуса внимания, эмоциональные всплески, коммуникативные сбои, феномены «туннельного зрения» и «сенсорной перегрузки».

УК-3.5. Эффективно взаимодействует с другими членами команды, в т.ч. участвует в обмене информацией, знаниями и опытом, в презентации результатов работы команды

Знает: принципы эффективной игровой коммуникации в фиджитал-среде: оперативность, точность, лаконичность, однозначность терминов, разделение каналов передачи информации о физическом и цифровом пространствах; форматы обмена знаниями и опытом в команде;

Умеет: готовить и проводить устную презентацию результатов игровой сессии: структурированно излагать итоги, наглядно демонстрировать видеоповторы, графики статистики, комментировать принятые тактические решения, отвечать на вопросы оппонентов или экспертов.

Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности (ОПК-9)

ОПК-9.1. Знает принципы функционирования, основные характеристики и возможности аппаратных и программных средств современных информационных технологий; тенденции развития сквозных цифровых технологий и профессионально значимые решения на их основе; этические и правовые нормы при работе с информацией.

Знает: принципы функционирования программного обеспечения фиджитал-игр и турнирных платформ: игровые движки реального времени (применительно к конкретным дисциплинам), системы трекинга и распознавания жестов, серверная архитектура многопользовательских соревнований, интерфейсы судейских панелей и стриминговых инструментов.

ОПК-9.2. Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии для решения профессиональных задач с учетом специфики предметной области; осуществлять выбор необходимых для осуществления профессиональной деятельности аппаратных и программных средств, мобильных приложений, средств сетевой коммуникации на основе стандартов и норм, принятых в профессиональной среде и с учетом требований информационной безопасности.

Умеет: осуществлять обоснованный выбор аппаратного и программного обеспечения, мобильных приложений и средств сетевой коммуникации, опираясь на анализ их характеристик, совместимости и соответствия стандартам, соответствия информационной безопасности; настраивать, калибровать и синхронизировать выбранные аппаратные компоненты, обеспечивая стабильность и минимальную задержку взаимодействия физической и цифровой сред в соответствии с требованиями конкретной фиджитал-дисциплины.

ОПК-9.3. Владеет методами анализа эффективности использования профессионально ориентированных аппаратных и программных средств современных информационных технологий, мобильных приложений, сервисов и ресурсов сети Интернет для сопровождения профессиональной деятельности; технологиями решения актуальных профессиональных задач на их основе.

Владеет: технологией организации фиджитал-матча или мини-турнира с опорой на совокупность интернет-ресурсов (регистрация участников через онлайн-форму, автоматическая жеребьевка, трансляция с интерактивными оверлеями) и проведения пост-событийного анализа эффективности задействованных сервисов с подготовкой рекомендаций по улучшению.

Требования к процедуре оценки:

Помещение: компьютерный класс.

Оборудование: ноутбуки / персональные компьютеры, сетевое оборудование для доступа в Интернет.

Инструменты: особых требований нет.

Расходные материалы: не требуются.

Доступ к дополнительным справочным материалам: не предусмотрен.

Нормы времени: 60 мин.

Комплект оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Курс 2 Семестр 3

Проверяемая компетенция:

Общепрофессиональная компетенция ОПК-9.

Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Проверяемые индикаторы:

ОПК-9.1. Знает принципы функционирования, основные характеристики и возможности аппаратных и программных средств современных информационных технологий; тенденции развития сквозных цифровых технологий и профессионально значимые решения на их основе; этические и правовые нормы при работе с информацией.

ОПК-9.2. Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии для решения профессиональных задач с учетом специфики предметной области; осуществлять выбор необходимых для осуществления профессиональной деятельности аппаратных и программных средств, мобильных приложений, средств сетевой коммуникации на основе стандартов и норм, принятых в профессиональной среде и с учетом требований информационной безопасности.

Проверяемые образовательные результаты:

Знает: принципы функционирования программного обеспечения фиджитал-игр и турнирных платформ: игровые движки реального времени (применительно к конкретным дисциплинам), системы трекинга и распознавания жестов, серверная архитектура многопользовательских соревнований, интерфейсы судейских панелей и стриминговых инструментов.

Умеет: осуществлять обоснованный выбор аппаратного и программного обеспечения, мобильных приложений и средств сетевой коммуникации, опираясь на анализ их характеристик, совместимости и соответствия стандартам, соответствия информационной безопасности; настраивать, калибровать и синхронизировать выбранные аппаратные компоненты, обеспечивая стабильность и минимальную задержку взаимодействия физической и цифровой сред в соответствии с требованиями конкретной фиджитал-дисциплины.

Задание 1.

Тип (форма) задания: тест.

Содержание задания:

1. Что означает термин «фиджитал» (Phygital)?
 - A. Physical + Logical
 - B. Physical + Digital
 - C. Physical + Psychological
 - D. Philosophy + Digital
2. Какова основная философия фиджитал-спорта?
 - A. Полная замена физической активности цифровыми технологиями
 - B. Достижение «гармонии двух миров» — физического и цифрового-
 - C. Преимущество киберспортивной составляющей над физической
 - D. Отказ от традиционных видов спорта
3. В каком порядке проходят сегменты во время спортивных соревнований по фиджитал-спорту?
 - A. Не имеет значения
 - B. Функциональный → Цифровой
 - C. Цифровой → Функциональный
 - D. Зависит от регламентации соревнований
4. Какое количество дисциплин включает в себя вид спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)»?
 - A. 3
 - B. 5
 - C. 16
 - D. 6
5. Из перечисленных дисциплин выберите ту, которая является утверждённой дисциплиной вида спорта «фиджитал спорт»:
 - A. «Интерактивный футбол»
 - B. «Фиджитал-бокс»
 - C. «Фиджитал-хоккей»
 - D. «Двоеборье — тактическая стрельба»
6. Какие требования предъявляются к монитору для проведения соревнований по фиджитал-спорту?
 - A. Диагональ не менее 24 дюймов-
 - B. Диагональ не менее 32 дюймов
 - C. Диагональ не менее 19 дюймов
 - D. Диагональ значения не имеет
7. Для чего используются системы трекинга и распознавания жестов в фиджитал-спорте?
 - A. Только для записи видео трансляции
 - B. Для биомеханического анализа функциональных движений спортсменов и синхронизации физического пространства с цифровым-
 - C. Для оформления протоколов соревнований
 - D. Для связи с судейской коллегией
8. Какой документ определяет требования к оборудованию места проведения соревнований по фиджитал-спорту?
 - A. Регламент соревнований и Правила вида спорта-
 - B. Только устные распоряжения организаторов
 - C. Технический паспорт оборудования
 - D. Соглашение между командами
9. Какие командные роли выделяют в фиджитал-играх?
 - A. Только нападающий и защитник
 - B. Физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель
 - C. Капитан и рядовой игрок
 - D. Тренер и менеджер
10. Что из перечисленного НЕ является фактором, влияющим на выбор роли в фиджитал-команде?
 - A. Индивидуальные качества игрока
 - B. Игровые условия
 - C. Требования механики игры
 - D. Цвет игровой формы команды

11. Какие психофизиологические феномены возникают при совмещении физической и когнитивной нагрузки в фиджитал-спорте?

- A. Только повышение настроения
- B. «Туннельное зрение» и «сенсорная перегрузка»
- C. Исключительно мышечная усталость
- D. Только замедление пульса

12. Как физическая нагрузка влияет на скорость двигательных реакций в фиджитал-активности?

- A. Физическая нагрузка достоверно увеличивает скорость двигательных реакций-
- B. Физическая нагрузка всегда замедляет реакции
- C. Физическая нагрузка не влияет на скорость реакций
- D. Влияние физической нагрузки невозможно измерить

13. Для чего проводится калибровка оборудования в фиджитал-спорте?

- A. Для украшения игрового пространства
- B. Для обеспечения стабильности и минимальной задержки взаимодействия физической и цифровой сред
- C. Для увеличения громкости звука
- D. Для изменения дизайна игры

14. Какие тесты используются для оценки психомоторных способностей фиджитал-спортсменов?

- A. Оценка скорости реакции на движущийся объект и скорость перемещения курсора мыши
- B. Только тесты на физическую выносливость
- C. Только тесты на знание правил игры
- D. Исключительно тесты на гибкость

Правильные ответы

1.	в	8.	а
2.	в	9.	в
3.	с	10.	д
4.	с	11.	в
5.	д	12.	а
6.	а	13.	в
7.	в	14.	а

Оценочный лист

Критерий	Максимальное количество баллов
Вопрос 1	1
Вопрос 2	1
Вопрос 3	1
Вопрос 4	1
Вопрос 5	1
Вопрос 6	1
Вопрос 7	1
Вопрос 8	1
Вопрос 9	1
Вопрос 10	1
Вопрос 11	1
Вопрос 12	1
Вопрос 13	1
Вопрос 14	1

Методические материалы, определяющие процедуру и критерии оценивания сформированности компетенций при проведении промежуточной аттестации

Код контролируемой компетенции (индикаторы)	Наименование оценочного средства	Максимальное количество баллов	Всего баллов	Уровень освоения компетенции (в баллах)		
				Пороговый (56-70%)	Продвинутый (71-85%)	Высокий (86-100%)
ОПК-9.1	Задание 1	14	14	8-9	10-11	12-14
ОПК-9.2						

Полученное число баллов выставляется в графу «Промежуточная аттестация» балльно-рейтинговой карты дисциплины.

Курс 3 Семестр 5

Проверяемая компетенция:

Универсальная компетенция УК-3.

Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

Проверяемые индикаторы:

УК-3.1. Понимает эффективность использования стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели, определяет свою роль в команде

УК-3.2. Различает особенности поведения разных групп людей, с которыми работает (взаимодействует), учитывает их в своей деятельности

УК-3.5. Эффективно взаимодействует с другими членами команды, в т.ч. участвует в обмене информацией, знаниями и опытом, в презентации результатов работы команды

Проверяемые образовательные результаты:

Знает: основные типы стратегий командного взаимодействия, применяемые в фиджитал-спорте: функциональное разделение физических и цифровых задач, синхронные и асинхронные тактики, ротация ролей, ситуации «ведущий – ведомый»; классификацию командных ролей в фиджитал-играх и их ключевые функции (физический исполнитель, оператор интерфейса, координатор, аналитик-наблюдатель), а также факторы, влияющие на выбор роли (индивидуальные качества, игровые условия, требования механики); критерии оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде: скорость и точность выполнения общей задачи, рациональность использования ресурсов, качество коммуникации, способность команды адаптироваться к нестандартным ситуациям; типологии поведенческих профилей игроков, релевантные фиджитал-среде: по игровому стилю, по доминирующей модальности, по уровню игрового опыта и физической подготовленности; типичные поведенческие реакции, возникающие в условиях совмещения физической и когнитивной нагрузки: изменение скорости принятия решений, смещение фокуса внимания, эмоциональные всплески, коммуникативные сбои, феномены «туннельного зрения» и «сенсорной перегрузки»; принципы эффективной игровой коммуникации в фиджитал-среде: оперативность, точность, лаконичность, однозначность терминов, разделение каналов передачи информации о физическом и цифровом пространствах; форматы обмена знаниями и опытом в команде;

Умеет: на основе анализа правил, механики и условий конкретной фиджитал-игры определять одну-две оптимальные стратегии сотрудничества и прогнозировать их ожидаемую результативность; идентифицировать собственные сильные и слабые стороны (реакция, выносливость, владение интерфейсом, аналитические способности) и соотносить их с потребностями команды для осознанного выбора и аргументации своей роли перед партнёрами; готовить и проводить устную презентацию результатов игровой сессии: структурированно излагать итоги, наглядно демонстрировать видеоповторы, графики статистики, комментировать принятые тактические решения, отвечать на вопросы оппонентов или экспертов.

Задание 1.

Тип (форма) задания: тест.

Содержание задания:

1. Какие типы стратегий командного взаимодействия применяются в фиджитал-спорте?

- A. Только синхронные тактики
- B. Функциональное разделение физических и цифровых задач, синхронные и асинхронные тактики, ротация ролей
- C. Только асинхронные тактики
- D. Исключительно индивидуальная игра

2. Что из перечисленного относится к критериям оценки эффективности сотрудничества в гибридной среде?

- A. Только количество забитых голов
- B. Скорость и точность выполнения общей задачи, рациональность использования ресурсов, качество коммуникации
- C. Только время, проведённое за игрой
- D. Исключительно количество зрителей

3. В чём заключается стратегия «ротации ролей» в фиджитал-команде?

- A. Игроки никогда не меняют свои роли
- B. Игроки периодически меняются ролями для адаптации к изменяющимся условиям игры
- C. Только капитан может менять роль
- D. Роли меняются только в конце матча

4. Какие типологии поведенческих профилей игроков релевантны фиджитал-среде?

- A. Только по возрасту
- B. По игровому стилю, по доминирующей модальности, по уровню игрового опыта и физической подготовленности
- C. Только по полу

D. Исключительно по национальности

5. Что такое «коммуникативный сбой» в контексте фиджитал-спорта?

- A. Успешная передача информации между игроками
- B. Нарушение эффективной передачи информации между членами команды в условиях совмещённой нагрузки-
- C. Замена одного игрока на другого
- D. Техническая проблема с микрофоном

6. Каковы принципы эффективной игровой коммуникации в фиджитал-среде?

- A. Многословие, неоднозначность, отсутствие структуры
- B. Оперативность, точность, лаконичность, однозначность терминов
- C. Только громкий голос
- D. Использование исключительно невербальных сигналов

7. Для чего необходимо разделение каналов передачи информации о физическом и цифровом пространствах?

- A. Для создания путаницы в команде
- B. Для повышения эффективности коммуникации и предотвращения информационной перегрузки
- C. Для увеличения времени реакции
- D. Это не имеет практического значения

8. Какой документ является обязательным при допуске спортсмена к соревнованиям по фиджитал-спорту?-2

- A. Личный рекорд
- B. Медицинское заключение
- C. Согласие тренера
- D. Оценка судейской коллегии

9. Кто утверждает федеральные стандарты спортивной подготовки по фиджитал-спорту?

- A. Министерство образования РФ
- B. Федеральный центр подготовки спортивного резерва
- C. Министерство спорта РФ
- D. Олимпийский комитет России

10. В чём заключается соревновательный процесс дисциплины «ритм-симулятор» (Just Dance)?-2

- A. В виде исполнения собственной хореографической программы для оценки жюри
- B. В виде наиболее быстрого исполнения заданной программы движений (на скорость)
- C. В виде повторения двигательных ритмичных действий за хореографом из цифровой среды
- D. Нет верного варианта ответа

Правильные ответы

1.	в	6.	а
2.	d	7.	в
3.	в	8.	в
4.	а	9.	в
5.	а	10.	в

Оценочный лист

Критерий	Максимальное количество баллов
Вопрос 1	1
Вопрос 2	1
Вопрос 3	1
Вопрос 4	1
Вопрос 5	1
Вопрос 6	1
Вопрос 7	1
Вопрос 8	1
Вопрос 9	1
Вопрос 10	1

Задание 2.

Тип (форма) задания: Практическое задание.

Пример типового практического задания.

Разработать сценарий трёх нештатных ситуаций (например: внезапное отключение звука, удвоение физической нагрузки, сбой на сервере). Для каждой ситуации:

- а) Описать алгоритм действий команды («план Б»);
- б) Определить, кто принимает решение в первые 5 секунд;
- в) Записать ролевые инструкции для каждого участника.

Оценочный лист к заданию 2.

Показатель результативности	Индикатор	Максимальное количество баллов
Полнота и соответствие заданию	УК-3.1	1
Глубина анализа и аргументированность	УК-3.1	1
Практическая применимость результатов	УК-3.5	1
Качество оформления и структурированность	УК-3.5	1

Методические материалы, определяющие процедуру и критерии оценивания сформированности компетенций при проведении промежуточной аттестации

Код контролируемой компетенции (индикаторы)	Наименование оценочного средства	Максимальное количество баллов	Всего баллов	Уровень освоения компетенции (в баллах)		
				Пороговый (56-70%)	Продвинутый (71-85%)	Высокий (86-100%)
УК-3.1	Задание 1	10	10	5-6	7-8	9-10
УК-3.2						
УК-3.5						
УК-3.1	Задание 2	5	5	2	3	4
УК-3.5						

Полученное число баллов выставляется в графу «Промежуточная аттестация» балльно-рейтинговой карты дисциплины.

Курс 4 Семестр 7

Проверяемая компетенция:

Общепрофессиональная компетенция ОПК-9.

Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Проверяемые индикаторы:

ОПК-9.3. Владеет методами анализа эффективности использования профессионально ориентированных аппаратных и программных средств современных информационных технологий, мобильных приложений, сервисов и ресурсов сети Интернет для сопровождения профессиональной деятельности; технологиями решения актуальных профессиональных задач на их основе.

Проверяемые образовательные результаты:

Владеет: технологией организации фиджитал-матча или мини-турнира с опорой на совокупность интернет-ресурсов (регистрация участников через онлайн-форму, автоматическая жеребьевка, трансляция с интерактивными оверлеями) и проведения пост-событийного анализа эффективности задействованных сервисов с подготовкой рекомендаций по улучшению.

Задание 1.

Тип (форма) задания: тест.

Содержание задания:

26. Какие этапы включает организация фиджитал-турнира?-

А. Только проведение матчей

- В. Подготовительный этап, организация турнира, продвижение и регистрация, проведение турнира, пост-турнирный анализ
- С. Только регистрация участников
- Д. Исключительно награждение победителей
27. Какую информацию в обязательном порядке должен содержать Регламент соревнований по фиджитал-спорту?-
- А. Только дату и время проведения
- В. Информацию о видеоигре и её версии, игровой платформе, устанавливаемых настройках видеоигры
- С. Только список участников
- Д. Исключительно размер призового фонда
28. Какие ИТ-решения используются для организации фиджитал-турниров?
- А. Только бумажные документы
- В. Онлайн-формы регистрации, системы автоматической жеребьёвки, платформы для трансляций с интерактивными оверлеями
- С. Только социальные сети
- Д. Исключительно видеозвонки
29. Для чего используются интерактивные оверлеи при трансляции фиджитал-соревнований?
- А. Для украшения трансляции
- В. Для отображения счёта, времени, пульса игроков и другой статистики в реальном времени
- С. Только для показа рекламы
- Д. Для замены комментатора
30. Что включает пост-событийный анализ фиджитал-мероприятия?
- А. Только подсчёт зрителей
- В. Оценку эффективности задействованных сервисов, хронометраж этапов, описание проблем и способов их решения, подготовку рекомендаций по улучшению
- С. Только обсуждение результатов матча
- Д. Исключительно публикацию фотографий
31. Какие сквозные цифровые технологии являются наиболее перспективными для развития фиджитал-спорта в ближайшие 5 лет?
- А. Только облачные вычисления
- В. Искусственный интеллект, нейросети для аналитики, облачные технологии, системы виртуальной и дополненной реальности
- С. Только блокчейн
- Д. Исключительно 5G-связь
32. Какие разделы в обязательном порядке должны быть включены в Регламент фиджитал-турнира?
- А. Только расписание матчей
- В. Общие положения, требования к оборудованию, система проведения, критерии определения победителя, порядок подачи апелляций
- С. Только список участников
- Д. Исключительно размер призового фонда
33. Что необходимо учитывать при настройке полного цикла трансляции фиджитал-матча?
- А. Только качество изображения
- В. Схему подключения оборудования, маршрутизацию сигналов, список необходимых оверлеев, запасные каналы связи на случай сбоя
- С. Только громкость звука
- Д. Исключительно количество комментаторов
34. Какие функции выполняет аналитик во время проведения фиджитал-мини-турнира?
- А. Только ведёт протокол матча
- В. Собирает статистику в реальном времени, фиксирует ключевые моменты, готовит данные для пост-событийного анализа
- С. Только комментирует игру
- Д. Отвечает за техническое оборудование
35. Что включает в себя пост-событийный анализ фиджитал-мероприятия помимо оценки эффективности сервисов?
- А. Только подсчёт зрителей

В. Хронометраж всех этапов (план vs факт), описание возникших технических проблем и способов их решения, конкретные рекомендации по улучшению организации будущих турниров

С. Только обсуждение результатов матча

Д. Исключительно публикацию фотографий и видео

Правильные ответы

1.	в	6.	в
2.	в	7.	в
3.	в	8.	в
4.	в	9.	в
5.	в	10.	в

Оценочный лист

Критерий	Максимальное количество баллов
Вопрос 1	1
Вопрос 2	1
Вопрос 3	1
Вопрос 4	1
Вопрос 5	1
Вопрос 6	1
Вопрос 7	1
Вопрос 8	1
Вопрос 9	1
Вопрос 10	1

Задание 2.

Тип (форма) задания: Практическое задание.

Пример типового практического задания.

Разработать дорожную карту (Gantt-диаграмму) подготовки турнира на 4 команды.

Оценочный лист к заданию 2.

Показатель результативности	Индикатор	Максимальное количество баллов
Полнота описания этапа анонсирования и регистрации	ОПК-9.3	1
Полнота описания этапа жеребьевки и публикации сетки		1
Полнота описания этапа проверки оборудования		1
Полнота описания этапа проведения матча		1

Методические материалы, определяющие процедуру и критерии оценивания сформированности компетенций при проведении промежуточной аттестации

Код контролируемой компетенции (индикаторы)	Наименование оценочного средства	Максимальное количество баллов	Всего баллов	Уровень освоения компетенции (в баллах)		
				Пороговый (56-70%)	Продвинутый (71-85%)	Высокий (86-100%)
ОПК-9.3	Задание 1	10	10	5-6	7-8	9-10
	Задание 2	4	4	2	3	4

Полученное число баллов выставляется в графу «Промежуточная аттестация» балльно-рейтинговой карты дисциплины.