


МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Тульский государственный университет»

Институт гуманитарных и социальных наук  
Кафедра социологии и политологии

Утверждено на заседании кафедры  
социологии и политологии  
«20» января 2023 г., протокол № 5

Заведующий кафедрой

  
\_\_\_\_\_ И.А. Батанина

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ) ДЛЯ  
ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И  
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО  
ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

**«Мастер-класс «Геймификация и теория игр»**

**основной профессиональной образовательной программы  
высшего образования – программы бакалавриата**

по направлению подготовки  
42.03.05 Медиакоммуникации

с направленностью (профилем)  
**Технологии медиа**

Форма(ы) обучения: очная

Идентификационный номер образовательной программы: 420305-01-23

Тула 2023 год

**ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ**  
**фонда оценочных средств (оценочных материалов)**

**Разработчик(и):**

Ваховский А.М., доц. кафедры СиП, канд. полит. наук



---

## 1. Описание фонда оценочных средств (оценочных материалов)

Фонд оценочных средств (оценочные материалы) включает в себя контрольные задания и (или) вопросы, которые могут быть предложены обучающемуся в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю). Указанные контрольные задания и (или) вопросы позволяют оценить достижение обучающимся планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), установленных в соответствующей рабочей программе дисциплины (модуля), а также сформированность компетенций, установленных в соответствующей общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

Полные наименования компетенций и индикаторов их достижения представлены в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

## 2. Оценочные средства (оценочные материалы) для проведения текущего контроля успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

### Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-5 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-5.1)

1. Для чего используется механика «Карточки условий»?
  - A. Соблюдение правил игры.
  - B. Привлечение внимания в результате игры.
  - C. Вовлечение всех участников в процесс игры.
  - D. Обозначение маршрута команд.
2. Охарактеризуйте рыночные игры типа «агрессия-лояльность».
3. Назовите ограничения и проблемы практического применения аппарата теории игр в медиакоммуникациях.
4. Выделите классические критерии принятия решений в условиях неопределённости.
5. Перечислите способы вовлечения и удержания игроков.
6. Как называется механика, цель которой сбор предметов или научных фактов?
  - A. Сбор целого из частей.
  - B. Сбор цепочек.
  - C. Сбор коллекции.
  - D. Сор наборов.
7. В чем отличие критерия Сэвиджа от остальных изученных критериев принятия решения:
  - A. Он минимизируется
  - B. Он максимизируется
  - C. Он не всегда дает однозначный ответ
  - D. Нет правильного ответа.
8. Матричная игра – это частный случай антагонистической игры, при котором обязательно выполняется одно из требований. Какое?
9. Решением позиционной игры с полной информацией являются:
  - A. Оптимальные смешанные стратегии.

- B. Линейные комбинации смешанных и чистых стратегий.
- C. Оптимальные чистые стратегии.
- D. Все вышеперечисленное.

10. Стратегия игрока в конечной позиционной игре есть функция, определенная на ...

- A. Всех информационных множествах.
- B. Одним информационном множестве.
- C. Нескольких информационных множествах
- D. Не правильного ответа.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-5 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-5.2)**

1. Докажите уместность и желательность геймификации медиакоммуникаций в современных условиях.

2. Проанализируйте кейс и опишите механику игры.

«Для «СберСтрахования» мы проанализировали customer journey map и поняли, что клиенты знают о важности страхования, но неверно оценивают собственные риски. Поэтому мы придумали мини-игру для сайта, где за пять минут можно было прожить 20 лет жизни, принимая ключевые решения: купить машину, квартиру и так далее. В конце игры пользователь получал карту рисков, основанную на реальной статистике, и переходил на преднастроенный под его потребности продукт «Мультиполис».

Какие еще элементы геймификации можно использовать для вовлечения пользователей во взаимодействие.

3. Проанализируйте маркетинговые аспекты деятельности сети ресторанов быстрого питания «Вкусно и точка» и определите, используются ли здесь технологии геймификации. Если да, то опишите эти технологии и оцените их эффективность.

4. Проанализируйте кейс и опишите механику игры.

«Расскажем об использовании геймификации в «Якитории» на примере игры «Рога изобилия». Акцию «Рога изобилия» с выбором блюд в подарок анонсировали среди подписчиков в социальных сетях, email-подписчиков, держателей карт лояльности, клиентов доставки и гостей ресторанов. Дополнительно привлекали новых клиентов в охватной рекламной кампании, где рассказывали о розыгрыше призов, включая гаджеты и сертификаты на ужин в ресторанах. Акция начиналась на сайте. Клиент выбирал теги блюд, описывающие его вкусовые предпочтения. Опираясь на ответы пользователя, система генерировала индивидуальный набор подарков. Затем клиент выбирал из них три блюда, оставлял email и получал в письме промокоды. При следующем заказе доставки или походе в ресторан участник использовал промокоды и получал блюда в подарок, если набирал необходимую сумму в чеке».

Какая требуется специальная подготовка персонала при проведении игры?

5. Проанализируйте кейс и определите цель игры.

«Акция в честь 20-летия сети аптек «Ригла». Когда клиент совершал покупки в приложении, то видел анимацию — логотип в виде цветка постепенно заполнялся баллами. И как только клиент накапливал достаточное количество баллов, то получал бесплатный бьюти-бокс, наполненный косметикой и бьюти-БАДами, а также доступ к конкурсу с подарками».

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-5 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-5.3)**

1. Раскройте механизм сведения антагонистической игры к паре двойственных задач линейного программирования.
2. Подготовьте презентацию, которая объясняет роль фича в концепции продукта.
3. Определите механизм внедрения фичей в продукт.
4. Проанализируйте кейс, связанный с внедрением элементов геймификации в конкретный медипродукт (по выбору студента). Что бы вы добавили в проект или исправили в нем для:
  - Увеличения его аудитории?
  - Повышения интерактивности?
  - Повышения эффективности решения обозначенной проблемы?
  - Улучшения монетизации?
5. Продемонстрируйте взаимосвязь целей геймификации и срока игры.

**3. Оценочные средства (оценочные материалы) для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-5 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-5.1)**

1. Исход игры в позиционных играх с полной и неполной информацией ...
  - A. зависит от выбора стратегий игрока;
  - B. зависит от уровня информированности игроков;
  - C. не зависит от уровня информированности;
  - D. зависит от индивидуальности игрока.
2. Антагонистическая игра может быть задана:
  - A. функцией выигрыша обоих игроков;
  - B. множеством стратегий обоих игроков и функцией выигрыша первого игрока;
  - C. множеством стратегий обоих игроков и ценой игры;
  - D. множество стратегий обоих игроков.
3. Антагонистическая игра – это частный случай матричной игры, при котором обязательным требованием является то, что ...
  - A. оба игрока имеют бесконечно много стратегий;
  - B. оба игрока имеют конечное число стратегий;
  - C. оба игрока имеют одно и то же число стратегий;
  - D. один из игроков имеет бесконечное число стратегий.
4. Если в матрице все строки одинаковы и имеют вид  $(4\ 5\ 0\ 1)$ , то оптимальной для 2-го игрока является ... стратегия
  - A. третья;
  - B. первая;
  - C. четвертая;
  - D. вторая.

5. Кратковременное отклонение от оптимальной смешанной стратегии одного из игроков при условии, что другой сохраняет свой выбор, приводит к тому, что выигрыш отклонившегося игрока может ...
- А. только увеличиться;
  - В. не изменится;
  - С. только уменьшиться.
6. Биматричная игра может быть определена ...
- А. двумя произвольными матрицами;
  - В. одной матрицей;
  - С. двумя матрицами только с отрицательными элементами;
  - Д. двумя матрицами только с положительными элементами.
7. В теореме Нэша утверждается, что всякая биматричная игра имеет хотя бы одну ситуацию равновесия в ...
- А. линейных комбинациях смешанных и чистых стратегий;
  - В. чистых стратегиях;
  - С. смешанных стратегиях.
8. В равновесной ситуации биматричной игры выбор игрока полностью определяется элементами ...
- А. своей платежной матрицы и платежной матрицы другого игрока;
  - В. платежной матрицы другого игрока;
  - С. своей платежной матрицы.
9. Нормализация позиционной игры – это процесс представления ее в виде ...
- А. «игры с природой»;
  - В. дифференциальной игры;
  - С. биматричной игры;
  - Д. матричной игры.
10. Графическое описание позиционной игры с полной информацией представляет собой ...
- А. информационному множеству;
  - В. несколько позиций, принадлежащих;
  - С. одна позиция, принадлежащая;
  - Д. две позиции, принадлежащие одному.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-5 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-5.2)**

1. Проведите сравнительный анализ геймификации и других игровых технологий.
2. Проанализируйте элементы геймификации в деятельности киберспортивной секции и компьютерного клуба «Академия киберспорта ХР». Определите цель игры. «Академия» использует довольно редкую офлайн-механику — металлические монеты, которые можно купить, получить в качестве награды за участие в турнирах или активность в соцсетях, использовать как взнос в призовой фонд турнира. Есть и система «ачивок» — коллекционных физических значков, которые выдаются за определенные действия, например положительные отзывы на картах или посещение в определенное время».
3. Как геймификация персонала способствуют повышению эффективности бизнеса?

4. Проанализируйте элементы геймификации в деятельности компании «Фотострана». Определите цель игры.

«В «Фотостране» разработали систему бейджей за достижения (полезные идеи, выступления с докладом, перевыполнение планов) и разместили их в карточках сотрудников во внутренней сети компании. Эти бейджи были видны и всем остальным сотрудникам».

5. Составьте техническое задание на внедрение элементов геймификации в маркетинговую деятельность организации (по выбору студента).

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-5 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-5.3)**

1. Проанализируйте приложения для организации геймификации, выделив их достоинства и недостатки.

2. Как добавить всплывающие окна на сайт. Какие функции они выполняют? Как оценить эффективность всплывающих окон?

3. Существует туристический веб-сервис, на котором участники должны выкладывать отчеты о путешествиях. Сами участники должны публиковать контент, оценивать и модерировать контент, выложенный другими пользователями. Предложите вариант геймификации для данного проекта, описав игровую эстетику, игровую динамику и игровую механику. Продемонстрируйте на данном примере зависимость варианта геймификации от целей проекта.

4. Подготовьте пакет игровых материалов для конкретного медиапроекта.

5. Проанализируйте кейс, связанный с внедрением элементов геймификации в конкретный медипродукт (по выбору студента). Что бы вы добавили в проект или исправили в нем для:

- Увеличения его аудитории?
- Повышения интерактивности?
- Повышения эффективности решения обозначенной проблемы?
- Улучшения монетизации?