

عنوان الواجب	تصميم فكرة لعبتك وعرضها
المُقيّم	
تاريخ الإصدار	28.04.24
الموعد النهائي	30.04.24
المدة (تقريبًا)	17
مجموعة المؤهلات المشمولة	شهادات Pearson BTEC International من المستوى 2 في تكنولوجيا المعلومات
الوحدات المشمولة	الوحدة 9: تصميم الألعاب
أهداف التعلم المشمولة	هدف التعلم (ب): تصميم لعبة كمبيوتر استجابةً إلى موجز هدف التعلم (ج): تقديم لعبة الكمبيوتر الخاصة بك إلى جماهير مختلفة
السيناريو	لقد عُرض عليك منصب موظف مبتدئ في شركة تطوير ألعاب الكمبيوتر. وكجزء من التعريف والتدريب، ترغب الشركة في تقييم مهاراتك بشكل أكبر قبل تعيينك في فريق. لقد طلب منك مديرك إنشاء فكرة للعبة وتصميمها ثم تقديم فكرتك إلى جمهور تقني. يمكنك اختيار النمط والنوع والجمهور المستهدف وما إلى ذلك للعبة ولكن يجب ألا تتضمن اللعبة محتوى غير مناسب للأطفال دون سن 16 عامًا.
المهمة 1:	إنتاج مجموعة من وثائق التصميم للإبلاغ عن إنشاء لعبة الكمبيوتر. ينبغي أن تتضمن وثائق التصميم الخاصة بك: <ul style="list-style-type: none"> • موجز المتطلبات (بما في ذلك الجمهور والغرض من اللعبة) • تصميمات لمكونات اللعبة • تصاميم المنطق والهيكل • تفاصيل الميزات والتقنيات التي سيتم استخدامها • جدول المصادر. يجب أن تحتوي وثائق التصميم على تفاصيل كافية وأن تكون واضحة بشكل مناسب حتى يتمكن طرف ثالث من استخدامها لتنفيذ فكرة لعبتك.
الإثباتات التي يجب أن تقدمها لهذه المهمة	مجموعة من وثائق التصميم التي تتضمن التفاصيل المرئية والتقنية للعبة التي سيتم تصميمها.

المعايير التي تتناولها هذه المهمة:		
مرجع المعيار	الوحدة	لتحقيق المعايير، يجب عليك إثبات قدرتك على ما يلي:
B.D2	9	إنتاج تصميمات فنية ومرئية شاملة لألعاب الكمبيوتر.
B.M2	9	إنتاج تصميمات فنية ومرئية مفصلة وفعالة لألعاب الكمبيوتر.
B.P4	9	إنتاج تصميمات بصرية أساسية لألعاب الكمبيوتر.
B.P3	9	إنتاج تصميمات فنية أساسية لألعاب الكمبيوتر.

المهمة (2 أ):	<p>يجب عليك الآن تقديم فكرة اللعبة إلى مديرك ومستخدمي الاختبار.</p> <p>على أن تقوم بتصميم نموذج أولي من فكرة لعبتك.</p> <p>لا يلزم أن يكون النموذج الأولي لعبة كاملة، ولكن يجب أن يكون ذا نطاق وجودة كافيين بحيث:</p> <ul style="list-style-type: none"> • يشرح بوضوح وفعالية الأسلوب والغرض وآليات اللعبة المقصودة • يتمكن مستخدمو الاختبار من تجربته وتقديم ملاحظات مفيدة حول اللعبة • يمكن لمديرك اتخاذ قرار مستنير بشأن ما إذا كان ينبغي استكمال إنشاء اللعبة بشكل كامل.
المهمة (2 ب):	<p>يجب عليك أيضًا إنشاء مواد يمكن استخدامها لإقناع إدارة الشركة بوضع اللعبة قيد الإنتاج.</p> <p>ويمكن تقديم هذه المواد في شكل عرض تقديمي رسمي لعرض فكرة اللعبة على الجمهور التقني.</p> <p>ينبغي أن تتضمن المواد الخاصة بك معلومات حول:</p> <ul style="list-style-type: none"> • مجموعة مختارة من التفاصيل الفنية حول اللعبة • الميزات الرئيسية للعبة التي سيتم تضمينها • اعتبارات أوسع من شأنها أن تؤثر على قرار الإدارة.
الإثباتات التي يجب أن تقدمها لهذه المهمة	مجموعة من المواد الترويجية ووثائق الأعمال الرسمية

المعايير التي تتناولها هذه المهمة:		
مرجع المعيار	الوحدة	لتحقيق المعايير، يجب عليك إثبات قدرتك على ما يلي:
C.D3	9	عرض فكرة اللعبة على جمهور تقني يستفيد بشكل مقنع من التواصل الرسمي الشامل، إلى جانب عرض نموذج أولي مقنع وفعال للعبة.
C.M3	9	عرض فكرة لعبتك على جمهور تقني، مع الاستفادة بشكل فعال في الغالب من التواصل الرسمي، إلى جانب عرض نموذج أولي فعال بشكل أساسي للعبة
C.P6	9	توصيل فكرة لعبتك إلى جمهور تقني باستخدام طريقة مناسبة
C.P5	9	إنتاج نموذج أولي للعبة الأساسية.

تقديم تقييم المتعلم وإقراره

يجب على المتعلم ملء بيانات هذه الصفحة وإرفاقها بالعمل المقدم للتقييم.

اسم المتعلم:		اسم المُقيِّم:	
تاريخ الإصدار:	تاريخ الإتمام:	تاريخ التقديم:	
المؤهل:			
مرجع التقييم وعنوانه:			

يُرجى سرد الدليل المقدم لكل مهمة. حدد أرقام الصفحات حيث يمكن العثور على الدليل أو صف طبعة الدليل (على سبيل المثال: فيديو، رسم توضيحي).

مرجع المهمة	الدليل المقدم	أرقام الصفحات أو وصفها
ملاحظات لتدوينها من قِبل المُقيِّم:		

إقرار المتعلم

أقر بأن العمل المقدم لهذا الواجب من إعدادي. وقد أضفت بوضوح مراجع بأي مصادر مستخدمة في العمل. وأفهم أن الإقرار الزائف هو شكل من أشكال سوء التصرف.

توقيع المتعلم:

التاريخ: