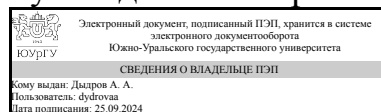


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



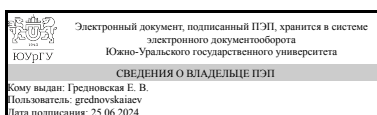
А. А. Дыдров

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины ФД.02 Философия видеоигр
для направления 47.04.01 Философия
уровень Магистратура
форма обучения очно-заочная
кафедра-разработчик Философия

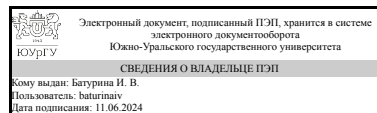
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 47.04.01 Философия, утверждённым приказом Минобрнауки от 13.08.2020 № 1012

Зав.кафедрой разработчика,
к.филос.н., доц.



Е. В. Гредновская

Разработчик программы,
к.ист.н., доцент



И. В. Батурина

1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины «Философия видеоигр» – ознакомить слушателей с основными понятиями и результатами философии видеоигр, а также с элементами теории игр. Современная теория игр, изучающая стратегическое взаимодействие рациональных агентов, является не просто увлекательным предметом, но и, в значительной степени, основным языком современной медиакommunikации. Задачи изучения дисциплины: 1. Знакомство с основными категориями и понятиями дисциплины. 2. Рассмотрение основных подходов к изучению проблемы геймификации. 3. Овладение студентами спецификой и особенностями использования игровых технологий. 4. Активизация и развитие творческих и исследовательских способностей у студентов. 5. Развитие умений применения на практике современных игровых технологий.

Краткое содержание дисциплины

Тема 1. Теория видеоигр Отечественная история видеоигр. 1. Первые видеоигры как качественный медиапродукт. 2. Развитие индустрии видеоигр в Европе. 3. Кризиса игровой индустрии 1980-х. 4. Консольная война Nintendo и Sega. 5. Появление медиарынка инди-игр. Тема 2. Маркетинг видеоигр. Современный рынок видеоигр. 1. Философия современных видеоигр. 2. Геймификация в медиа. 3. Продвинутое техники геймификации в маркетинговых кампаниях. 4. Признаки геймифицированного продукта. Тема 3. Компьютерные игры как феномен современной культуры. 1. Компьютерные игры в междисциплинарной перспективе. 2. От истории видеоигр к их культурной истории. 3. Электронные игры и популярная культура. 4. Виртуальная игровая площадка: вредное развлечение или пространство развития. Тема 4. Социально-философское исследование видеоигр Game studies. 1. Научный и образовательный центр Center for Computer Games Research. 2. Научный журнал Game Studies, Еспен Аарсет, Маркку Ескелинен, Гонзало Фраска, Джеспер Джуул, Ян Богост и Мария-Лаура Райан. 3. Журнал Games and Culture и Eludamos, International Journal of Role-Playing, Журнал Homo Ludens, журнал The Computer Games Journal. Центры в Нью-Йорке (New York University Game Center) и американском Кембридже (MIT Game Lab, штат Массачусетс). 4. Международная организация Digital Games Research Association (DiGRA). 5. Лаборатория компьютерных игр при философском факультете СПбГУ. Тема 5. Геймификация. 1. Дизайнерское мышление. 2. Сущность геймификации (определение, отличие от Игры и игрушки). 3. Неигровые контексты для геймификации. 4. Геймификация и системный подход: от экологии к образованию. 5. Критика геймификации манипуляции и «пойнтсификации». 6. Внешняя и внутренняя геймификация. 7. Геймификация с целью изменения поведения. 8. Геймификатор как Не-игрок, Не-дизайнер игр. 9. Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации. 10. Путь игрока как восхождение, важность баланса. 11. Структурный подход: пирамида геймификации: элементы, динамики, механики. Тема 6. Риски геймификации. 1. Критический подход к геймификации: амбивалентность геймификации, факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации. 2. "Пойнтсификация". 3. Правовые аспекты геймификации, регулирование этой деятельности со стороны государства. 4. Кейсы геймификации.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-5 Способен к самостоятельному расширению портфеля аналитических инструментов, к самостоятельному освоению новых средств коммуникации и работы с информационными потоками для решения профессиональных задач	Знает: сущность и особенности игровых и дискуссионных технологий в профессиональной образовании; роль игры в развитии личности ребенка, в обучении и воспитании; основные отличия игровых приложений от прочих; различные подходы к классификации компьютерных игр; основные жанры компьютерных игр и их принципиальные особенности. Умеет: разрабатывать основные формы взаимодействия в ситуациях образовательного и профессионального общения; описывать игровую ситуацию; видеть возможности применения технологии компьютерной игры при решении задач. Имеет практический опыт: организации образовательного процесса в соответствии с методологией компетентностного подхода; терминологией геймдевелопинга; автоматизации проектирования, производства, испытаний, оценки качества продукта, о направлениях развития методов и программных средств коллективной разработки компьютерных игр.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
ФД.01 Компьютерные игры в образовании, 1.О.07 Компьютерные технологии в науке и образовании	Не предусмотрены

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
1.О.07 Компьютерные технологии в науке и образовании	Знает: современные технологические требования к производственному процессу создания медиаконтента. Умеет: использовать новые форматы распространения медиаконтента. Имеет практический опыт: имеет опыт «переупаковки» медиаконтента под конкретную платформу.
ФД.01 Компьютерные игры в образовании	Знает: сущность и особенности игровых и дискуссионных технологий в профессиональной образовании; роль игры в развитии личности ребенка, в обучении и воспитании; основные отличия игровых приложений от прочих; различные подходы к классификации

	компьютерных игр; основные жанры компьютерных игр и их принципиальные особенности. Умеет: разрабатывать основные формы взаимодействия в ситуациях образовательного и профессионального общения; описывать игровую ситуацию; видеть возможности применения технологии компьютерной игры при решении задач. Имеет практический опыт: организации образовательного процесса в соответствии с методологией компетентностного подхода; терминологией геймдевелопинга; автоматизации проектирования, производства, испытаний, оценки качества продукта, о направлениях развития методов и программных средств коллективной разработки компьютерных игр.
--	---

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 80 ч., 36,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам
		в часах
		Номер семестра
		4
Общая трудоёмкость дисциплины	80	80
<i>Аудиторные занятия:</i>	32	32
Лекции (Л)	16	16
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	16	16
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	43,75	43,75
подготовка к написанию доклада	12	12
подготовка к написанию реферата	13,75	13.75
подготовка к зачету	18	18
Консультации и промежуточная аттестация	4,25	4,25
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Теория видеоигр. Отечественная история видеоигр	8	4	4	0
2	Маркетинг видеоигр. Современный рынок видеоигр	4	2	2	0
3	Компьютерные игры как феномен современной культуры	4	2	2	0
4	Социально-философское исследование видеоигр Game studies	4	2	2	0
5	Геймификация	8	4	4	0

6	Риски геймификации	4	2	2	0
---	--------------------	---	---	---	---

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Теория видеоигр. Отечественная история видеоигр	4
2	2	Маркетинг видеоигр. Современный рынок видеоигр	2
3	3	Компьютерные игры как феномен современной культуры	2
4	4	Социально-философское исследование видеоигр Game studies	2
5	5	Геймификация	4
6	6	Риски геймификации	2

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Теория видеоигр. Отечественная история видеоигр	4
2	2	Маркетинг видеоигр. Современный рынок видеоигр	2
3	3	Компьютерные игры как феномен современной культуры	2
4	4	Социально-философское исследование видеоигр Game studies	2
5	5	Геймификация	4
6	6	Риски геймификации	2

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
подготовка к написанию доклада	1. Дубина И.Н. Основы теории экономических игр: учебное пособие / Дубина И.Н. - Москва: КноРус, 2021. - 208 с. 2. Конюховский П. В. Теория игр: учебник для вузов по экон. направлениям и специальностям / П. В. Конюховский, А. С. Малова; С.-Петерб. гос. ун-т. - М.: Юрайт, 2015. – 251 с. 3. Костевич Л. С. Теория игр. Исследование операций: учеб. пособие / Костевич Л. С. - Минск: Высшая школа, 1982. - 231 с. 4. Лабскер Л.Г. Теория игр в экономике, финансах и бизнесе: Учебник / Лабскер Л.Г., Ященко Н.А. - Москва: КноРус, 2020. - 526 с. 5. Литвин, Д. Б. Элементы теории игр и нелинейного программирования: учебное пособие / Д.Б. Литвин. - Ставрополь: Издательство "Сервисшкола", 2017. - 84 с.	4	12

	6. Лубенец, Ю. В. Теория игр: учеб. пособие / Лубенец Ю. В. - Липецк: Изд-во Липецкого государственного технического университета, 2018. - 81 с. 7. Петросян, Л. А. Теория игр: учеб. пособие / Л. А. Петросян, Н. А. Зенкевич, Е. А. Семина. - М.: Высшая школа: Университет, 1998. – 299 с.		
подготовка к написанию реферата	1. Дубина И.Н. Основы теории экономических игр: учебное пособие / Дубина И.Н. - Москва: КноРус, 2021. - 208 с. 2. Конюховский П. В. Теория игр: учебник для вузов по экон. направлениям и специальностям / П. В. Конюховский, А. С. Малова; С.-Петерб. гос. ун-т. - М.: Юрайт, 2015. – 251 с. 3. Костевич Л. С. Теория игр. Исследование операций: учеб. пособие / Костевич Л. С. - Минск: Высшая школа, 1982. - 231 с. 4. Лабскер Л.Г. Теория игр в экономике, финансах и бизнесе: Учебник / Лабскер Л.Г., Яценко Н.А. - Москва: КноРус, 2020. - 526 с. 5. Литвин, Д. Б. Элементы теории игр и нелинейного программирования: учебное пособие / Д.Б. Литвин. - Ставрополь: Издательство "Сервисшкола", 2017. - 84 с. 6. Лубенец, Ю. В. Теория игр: учеб. пособие / Лубенец Ю. В. - Липецк: Изд-во Липецкого государственного технического университета, 2018. - 81 с. 7. Петросян, Л. А. Теория игр: учеб. пособие / Л. А. Петросян, Н. А. Зенкевич, Е. А. Семина. - М.: Высшая школа: Университет, 1998. – 299 с.	4	13,75
подготовка к зачету	1. Дягелец, И. Д. Теория игр : конспект лекций / И. Д. Дягелец, Р. Ш. Закиров, Н. П. Мешковой ; Челяб. гос. техн. ун-т, каф. Экономика машиностроения ; ЮУрГУ. – Челябинск : ЧПИ, 1990. – 44 с. 2. Конюховский, П. В. Теория игр : учеб. для вузов по экон. направлениям и специальностям / П. В. Конюховский, А. С. Малова ; С.-Петерб. гос. ун-т. – Москва : Юрайт, 2015. – 251 с. 3. Кораблев, Ю. А. Теория игр. Примеры и задачи : учеб. пособие / Ю. А. Кораблев. – Москва : КноРус, 2020. – 176 с. 4. Костевич, Л. С. Теория игр. Исследование операций : учеб. пособие / Костевич Л. С. – Минск : Высшая школа, 1982. – 231 с. 5. Лабскер Л. Г. Теория игр в экономике, финансах и бизнесе : учебник / Л. Г. Лабскер, Н. А. Яценко – Москва : КноРус, 2020. – 526 с. 6. Литвин, Д. Б. Элементы теории игр и нелинейного программирования : учеб. пособие / Д. Б. Литвин. – Ставрополь :	4	18

	Сервисшкола, 2017. – 84 с. 7. Лубенец, Ю. В. Теория игр : учеб. пособие / Ю. В. Лубенец. – Липецк : Изд-во Липецкого гос. технического ун-та, 2018. – 81 с. 8. Невежин, В. П. Теория игр. Примеры и задачи : учеб. пособие / В. П. Невежин. – Москва : ФОРУМ, 2021. – 128 с. 9. Петросян, Л. А. Теория игр: учеб. пособие / Л. А. Петросян, Н. А. Зенкевич, Е. А. Семина. – Москва : Высшая школа : Университет, 1998. – 299 с. 10. Шелл, Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все : практ. пособие / Д. Шелл. – Москва : Альпина Паблишер, 2019. – 640 с.		
--	---	--	--

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	4	Текущий контроль	доклад	0,2	20	Требования, предъявляемые для работы над составлением доклада: Доклад является одним из механизмов отработки первичных навыков научно-исследовательской работы. В работах такого рода должны присутствовать следующие структурные элементы: название темы, план работы, введение, основная содержательная часть, заключение, список использованных источников и литературы. Во введении непременно следует поставить проблему, обосновать ее актуальность, дать краткую характеристику используемых в работе источников и научных публикаций, четко сформулировать цель и задачи работы. В заключительной части обязательно наличие основных результирующих выводов по затронутым проблемам. Только при соблюдении всех этих требований может оцениваться уже собственно содержательная часть работы. Студент	зачет

					должен не просто предложить материал, но продемонстрировать умение анализировать научные источники. Критерии оценивания: Максимальный балл ставится, если: Оценка «5» – студент представил доклад, соответствующий предъявляемым требованиям к структуре и оформлению, содержание доклада соответствует заявленной теме, демонстрирует способность студента к самостоятельной исследовательской работе, доклад содержит самостоятельные выводы студента, аргументированные с помощью данных, представленных в исторических источниках и научной литературе. Оценка «4» – студент представил в целом полный, развернутый доклад, соответствующий предъявляемым требованиям к структуре и оформлению, содержание доклада соответствует заявленной теме, демонстрирует способность студента к самостоятельной исследовательской работе, доклад содержит самостоятельные выводы студента, аргументированные с помощью данных, представленных в исторических источниках и научной литературе, однако допущены неточности в определении некоторых понятий, фактов, в изложении содержания научных дискуссий по проблематике вопроса, которые исправляются при указании на них. Оценка «3» – студент представил неполный краткий доклад, логика и последовательность изложения имеют некоторые нарушения, допущены негрубые ошибки в изложении теоретического материала и употреблении терминов, фактов, дана только общая характеристика научных дискуссий по проблематике вопроса, сформированность знаний, умений и навыков показана слабо, речь неграмотная, на дополнительные вопросы студент дает нечеткие ответы. Максимальный балл не может быть поставлен: Оценка «2» – структура и оформление доклада не соответствуют предъявляемым требованиям, содержание доклада носит	
--	--	--	--	--	---	--

					реферативный характер, отсутствуют самостоятельные выводы студента по исследуемой теме, дан неполный ответ на поставленный вопрос, логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения, допущены существенные ошибки в теоретическом материале, фактах, понятиях, в изложении научных дискуссий по проблематике вопроса, сформированность знаний, умений, навыков не показана, речь неграмотная, на дополнительные вопросы студент ответы не дает. Темы докладов: 1. Научный и образовательный центр Center for Computer Games Research. 2. Научный журнал Game Studies. 3. Еспен Аарсет, Маркку Ескелинен, Гонзало Фраска, Джеспер Джуул, Ян Богост и Мария-Лаура Райан. 4. Журнал Games and Culture и Eludamos, International Journal of Role-Playing. 5. Журнал Homo Ludens. 6. Журнал The Computer Games Journal. Центры в Нью-Йорке (New York University Game Center) и американском Кембридже (MIT Game Lab, штат Массачусетс). 7. Международная организация Digital Games Research Association (DiGRA). 8. Лаборатория компьютерных игр при философском факультете СПбГУ.		
2	4	Текущий контроль	реферат	0,3	30	Требования, предъявляемые для работы над рефератом: Рефераты являются одним из механизмов отработки первичных навыков научно-исследовательской работы. Реферат предполагает письменный пересказ основных выводов по изучаемой теме, отраженных в нескольких рекомендованных научных публикациях или краткое изложение сведений, содержащихся в исследовательской литературе. В работах такого рода должны присутствовать следующие структурные элементы: название темы, план работы, введение, основная содержательная часть, заключение, список использованных источников и литературы. Обязательная часть реферата –	зачет

					аннотация на 1000 знаков. Во введении непременно следует поставить проблему, обосновать ее актуальность, дать краткую характеристику используемых в работе источников и научных публикаций, четко сформулировать цель и задачи работы. В заключительной части обязательно наличие основных результирующих выводов по затронутым проблемам. Только при соблюдении всех этих требований может оцениваться уже собственно содержательная часть работы. Студент должен не просто предложить реферативный материал, но продемонстрировать умение анализировать исторические источники, учебную и научную литературу. Критерии оценивания: Максимальный балл ставится, если: Оценка «5» – студент представил реферат, соответствующий предъявляемым требованиям к структуре и оформлению, содержание реферата соответствует заявленной теме, демонстрирует способность студента к самостоятельной исследовательской работе, реферат содержит самостоятельные выводы студента, аргументированные с помощью данных, представленных в исторических источниках и научной литературе. Оценка «4» – студент представил в целом полный, развернутый реферат, соответствующий предъявляемым требованиям к структуре и оформлению, содержание реферата соответствует заявленной теме, демонстрирует способность студента к самостоятельной исследовательской работе, реферат содержит самостоятельные выводы студента, аргументированные с помощью данных, представленных в исторических источниках и научной литературе, однако допущены неточности в определении некоторых понятий, фактов, в изложении содержания научных дискуссий по проблематике вопроса. Оценка «3» – студент представил неполный краткий реферат, логика и последовательность изложения имеют	
--	--	--	--	--	---	--

					некоторые нарушения, допущены негрубые ошибки в изложении теоретического материала и употреблении терминов, фактов, дана только общая характеристика научных дискуссий по проблематике вопроса, сформированность знаний, умений и навыков показана слабо, речь неграмотная, на дополнительные вопросы студент дает нечеткие ответы. Максимальный балл не может быть поставлен: Оценка «2» – структура и оформление реферата не соответствуют предъявляемым требованиям, отсутствуют самостоятельные выводы студента по исследуемой теме, дан неполный ответ на поставленный вопрос, логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения, допущены существенные ошибки в теоретическом материале, фактах, понятиях, в изложении научных дискуссий по проблематике вопроса, сформированность знаний, умений, навыков не показана, речь неграмотная, на дополнительные вопросы студент ответы не дает. Темы рефератов. 1. Критика геймификации манипуляции и «пойнтсификации». 2. Внешняя и внутренняя геймификация. 3. Геймификация с целью изменения поведения. 4. Геймификатор как Не-игрок, Не-дизайнер игр. 5. Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации. 6. Путь игрока как восхождение, важность баланса. 7. Структурный подход: пирамида геймификации: элементы, динамики, механики. 8.Критический подход к геймификации: амбивалентность геймификации, факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации. 9."Пойнтсификация". 10. Правовые аспекты геймификации, регулирование этой деятельности со стороны государства. 11. Кейсы геймификации.		
3	4	Текущий	Устный опрос по	0,1	10	Перечень основных требований к ответу	зачет

		контроль	теме "Компьютерные игры как феномен современной культуры"		по устному опросу: - связь ответа с предшествующей темой или вопросом; - раскрытие сущности проблемы; - методологическое значение для научной, профессиональной и практической деятельности. Критерии оценивания. Максимальный балл ставится, если: Оценка «5» – содержание ответа соответствует заявленной теме, демонстрируется способность студента к логично- структурированному изложению материала, обозначены проблемные вопросы в соответствующей области игровых технологий, проанализированы и предложены их варианты решения, студент дает исчерпывающие ответы на уточняющие и дополнительные вопросы, ответ студента содержит самостоятельные выводы, аргументированные с помощью данных, представленных в научных источниках, ответ иллюстрируется примерами, доказательствами. Оценка «4» – дан в целом полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, показано умение выделять существенные и несущественные моменты излагаемого материала, ответ структурирован, выстроен в логической последовательности, допущены неточности в определении некоторых понятий, фактов, в изложении содержания научных дискуссий по проблематике вопроса, которые исправляются при указании на них, в ответе присутствуют примеры, ответ изложен литературным грамотным языком, на дополнительные вопросы студенты дают ответы. Оценка «3» – дан неполный краткий ответ на поставленный вопрос, логика и последовательность изложения имеют некоторые нарушения, допущены негрубые ошибки в изложении теоретического материала и употреблении терминов, фактов, дана только общая характеристика научных дискуссий по проблематике вопроса, сформированность знаний, умений и навыков показана слабо, речь неграмотная, на дополнительные	
--	--	----------	---	--	---	--

					вопросы студент дает нечеткие ответы. Максимальный балл не может быть поставлен: Оценка «2» – дан неполный ответ на поставленный вопрос, логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения, допущены существенные ошибки в теоретическом материале, фактах, понятиях, в изложении научных дискуссий по проблематике вопроса, сформированность знаний, умений, навыков не показана, речь неграмотная, на дополнительные вопросы студент ответы не дает. Вопросы для подготовки к устному опросу: 1. Компьютерные игры в междисциплинарной перспективе. 2. От истории видеоигр к их культурной истории. 3. Электронные игры и популярная культура. 4. Виртуальная игровая площадка: вредное развлечение или пространство развития.	
4	4	Текущий контроль	Устный опрос по теме "Геймификация"	0,1	10 Перечень основных требований к ответу по устному опросу: - связь ответа с предшествующей темой или вопросом; - раскрытие сущности проблемы; - методологическое значение для научной, профессиональной и практической деятельности. Критерии оценивания. Максимальный балл ставится, если: Оценка «5» – содержание ответа соответствует заявленной теме, демонстрируется способность студента к логично-структурированному изложению материала, обозначены проблемные вопросы в соответствующей области игровых технологий, проанализированы и предложены их варианты решения, студент дает исчерпывающие ответы на уточняющие и дополнительные вопросы, ответ студента содержит самостоятельные выводы, аргументированные с помощью данных, представленных в научных источниках, ответ иллюстрируется примерами, доказательствами.	зачет

					Оценка «4» – дан в целом полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, показано умение выделять существенные и несущественные моменты излагаемого материала, ответ структурирован, выстроен в логической последовательности, допущены неточности в определении некоторых понятий, фактов, в изложении содержания научных дискуссий по проблематике вопроса, которые исправляются при указании на них, в ответе присутствуют примеры, ответ изложен литературным грамотным языком, на дополнительные вопросы студенты дают ответы. Оценка «3» – дан неполный краткий ответ на поставленный вопрос, логика и последовательность изложения имеют некоторые нарушения, допущены негрубые ошибки в изложении теоретического материала и употреблении терминов, фактов, дана только общая характеристика научных дискуссий по проблематике вопроса, сформированность знаний, умений и навыков показана слабо, речь неграмотная, на дополнительные вопросы студент дает нечеткие ответы. Максимальный балл не может быть поставлен: Оценка «2» – дан неполный ответ на поставленный вопрос, логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения, допущены существенные ошибки в теоретическом материале, фактах, понятиях, в изложении научных дискуссий по проблематике вопроса, сформированность знаний, умений, навыков не показана, речь неграмотная, на дополнительные вопросы студент ответы не дает. Вопросы для подготовки к устному опросу: 1. Дизайнерское мышление. Сущность геймификации (определение, отличие от игры и игрушки). 2. Неигровые контексты для геймификации. 3. Геймификация и системный подход: от экологии к образованию. 4. Критика геймификации манипуляции и «пойнтсификации». 5. Внешняя и внутренняя геймификация.	
--	--	--	--	--	--	--

					Геймификация с целью изменения поведения. 6. Геймификатор как Не-игрок, Не-дизайнер игр. 7. Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации. 8. Структурный подход: пирамида геймификации: элементы, динамики, механики.	
5	4	Промежуточная аттестация	Устное собеседование	-	30 Критерии оценивания. При устном собеседовании во время зачета студент должен дать развернутый ответ на вопросы, изложенные в билете. Преподаватель вправе задавать дополнительные вопросы по всему изучаемому курсу. Во время ответа студент должен продемонстрировать знания игровых технологий, основные виды учебно-ролевых игр профессиональной направленности, теоретические основы технологии компьютерной игры. Студент должен уметь разделять факты и их интерпретации, высказывать и аргументировать собственную точку зрения по тем или иным философским вопросам, уметь обосновывать свою позицию. Максимальный балл ставится, если: Оценка «5» – дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос; показана совокупность освоенных знаний, умений и навыков; студент свободно оперирует понятиями, фактами, хорошо ориентируется в научных дискуссиях по проблематике вопроса; для ответа характерна четкая структура, выстроенная в логической последовательности; ответ иллюстрируется примерами, доказательствами; ответ изложен литературным грамотным языком; на дополнительные вопросы студент дает четкие, конкретные ответы, аргументировано отстаивает свою точку зрения. Оценка «4» – дан в целом полный, развернутый ответ на поставленный вопрос; показано умение выделять существенные и несущественные моменты излагаемого материала; ответ структурирован, выстроен в логической последовательности; допущены неточности в определении некоторых	зачет

					понятий, фактов, в изложении содержания научных дискуссий по проблематике вопроса, которые исправляются при указании на них экзаменаторов; в ответе присутствуют примеры, собственное мнение экзаменуемого; ответ изложен литературным грамотным языком; на дополнительные вопросы студенты дают четкие, конкретные ответы. Оценка «3» – дан неполный краткий ответ на поставленный вопрос; логика и последовательность изложения имеют некоторые нарушения; допущены негрубые ошибки в изложении теоретического материала и употреблении терминов, фактов, дана только общая характеристика научных дискуссий по проблематике вопроса; сформированность знаний, умений и навыков показана слабо; речь неграмотная; на дополнительные вопросы студент дает нечеткие ответы. Максимальный балл не может быть поставлен: Оценка «2» – дан неполный ответ на поставленный вопрос; логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения; допущены существенные ошибки в теоретическом материале, фактах, понятиях, в изложении научных дискуссий по проблематике вопроса; в ответе отсутствуют примеры, выводы, собственное мнение экзаменуемого; сформированность знаний, умений, навыков не показана; речь неграмотная; на дополнительные вопросы студент ответы не дает.	
--	--	--	--	--	--	--

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	Промежуточная аттестация по дисциплине "Философия видеоигр" проводится в виде зачета во 4 семестре. Подготовка студента к прохождению промежуточной аттестации осуществляется в период лекционных и семинарских занятий, а также во внеаудиторные часы в рамках самостоятельной работы. Критерии оценивания. Во время зачета студент должен дать развернутый ответ на вопросы, изложенные в билете. Преподаватель вправе задавать дополнительные вопросы по всему изучаемому курсу. Во время ответа студент должен продемонстрировать знания игровых технологий, основные виды учебно-ролевых игр профессиональной направленности,	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

	теоретические основы технологии компьютерной игры. Студент должен уметь разделять факты и их интерпретации, высказывать и аргументировать собственную точку зрения по тем или иным философским вопросам, уметь обосновывать свою позицию. Зачтено – дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос; показана совокупность освоенных знаний, умений и навыков; студент свободно оперирует понятиями, фактами, хорошо ориентируется в научных дискуссиях по проблематике вопроса; для ответа характерна четкая структура, выстроенная в логической последовательности; ответ иллюстрируется примерами, доказательствами; ответ изложен литературным грамотным языком; на дополнительные вопросы студент дает четкие, конкретные ответы, аргументировано отстаивает свою точку зрения. Не зачтено – дан неполный ответ на поставленный вопрос; логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения; допущены существенные ошибки в теоретическом материале, фактах, понятиях, в изложении научных дискуссий по проблематике вопроса; в ответе отсутствуют примеры, выводы, собственное мнение экзаменуемого; сформированность знаний, умений, навыков не показана; речь неграмотная; на дополнительные вопросы студент ответы не дает. Вопросы к зачету: 1. Отечественная история видеоигр. 2. Первые видеоигры как качественный медиапродукт. 3. Развитие индустрии видеоигр в Европе. 4. Кризис игровой индустрии 1980-х. 5. Консольная война Nintendo и Sega. 6. Появление медиарынка инди-игр. 7. Современный рынок видеоигр. 8. Философия современных видеоигр. 9. Геймификация в медиа. 10. Продвинутое техники геймификации в маркетинговых кампаниях. 11. Признаки геймифицированного продукта. 12. Компьютерные игры в междисциплинарной перспективе. 13. От истории видеоигр к их культурной истории. 14. Электронные игры и популярная культура. 15. Виртуальная игровая площадка: вредное развлечение или пространство развития. 16. Game studies. 17. Дизайнерское мышление. 18. Сущность геймификации (определение, отличие от Игры и игрушки). 19. Неигровые контексты для геймификации. 20. Геймификация и системный подход: от экологии к образованию.	
--	--	--

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ				
		1	2	3	4	5
ПК-5	Знает: сущность и особенности игровых и дискуссионных технологий в профессиональном образовании; роль игры в развитии личности ребенка, в обучении и воспитании; основные отличия игровых приложений от прочих; различные подходы к классификации компьютерных игр; основные жанры компьютерных игр и их принципиальные особенности.	+	+	+	+	+
ПК-5	Умеет: разрабатывать основные формы взаимодействия в ситуациях образовательного и профессионального общения; описывать игровую ситуацию; видеть возможности применения технологии компьютерной игры при решении задач.	+	+	+	+	+
ПК-5	Имеет практический опыт: организации образовательного процесса в соответствии с методологией компетентностного подхода; терминологией	+	+	+	+	+

	геймдевелопинга; автоматизации проектирования, производства, испытаний, оценки качества продукта, о направлениях развития методов и программных средств коллективной разработки компьютерных игр.	
--	---	--

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

1. Дягелец, И. Д. Теория игр [Текст] конспект лекций И. Д. Дягелец, Р. Ш. Закиров, Н. П. Мешковой ; Челяб. гос. техн. ун-т, Каф. Экономика машиностроения ; ЮУрГУ. - Челябинск: ЧПИ, 1990. - 44 с. ил. электрон. версия
2. Конюховский, П. В. Теория игр [Текст] учебник для вузов по экон. направлениям и специальностям П. В. Конюховский, А. С. Малова ; С.-Петерб. гос. ун-т. - М.: Юрайт, 2015. - 251, [1] с. ил. 1 электрон. опт. диск
3. Петросян, Л. А. Теория игр Учеб. пособие для ун-тов по специальности "Математика" Л. А. Петросян, Н. А. Зенкевич, Е. А. Семина. - М.: Высшая школа : Университет, 1998. - 299,[1] с.

б) дополнительная литература:

1. Хакер журн. от компьютерных хулиганов : 18+ ООО "Гейм Лэнд"; Издат.: С.Покровский журнал. - М., 2005-2015
2. Мазалов, В. В. Математическая теория игр и приложения [Текст] учебное пособие В. В. Мазалов. - СПб. и др.: Лань, 2010. - 446 с. ил., табл.
3. Экосистема медиа : цифровые модификации коллектив. монография И. И. Волкова и др.; под ред. С. Л. Уразовой ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Ин-т медиа и социал.-гуманитар. наук ; ЮУрГУ. - Челябинск: Издательский Центр ЮУрГУ, 2021. - 251, [1] с. ил. электрон. версия

в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

1. Вопросы философии науч.-теорет. журн. Рос. акад. наук журнал. - М.: Наука, 1947-

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Методические указания по дисциплине "Философия видеоигр"

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Методические указания по дисциплине "Философия видеоигр"

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	Образовательная платформа Юрайт	Гулевич, О. А. Психология массовой коммуникации: от газет до интернета : учебник для вузов / О. А. Гулевич. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 264 с. https://urait.ru/bcode/518819

2	Дополнительная литература	Образовательная платформа Юрайт	Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 223 с. https://urait.ru/bcode/511653
---	---------------------------	---------------------------------	---

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Office(бессрочно)
2. ФГАОУ ВО "ЮУрГУ (НИУ)"-Портал "Электронный ЮУрГУ" (<https://edu.susu.ru>)(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Зачет	362 (1)	ПК
Пересдача	478 (1)	ПК
Контроль самостоятельной работы	362 (1)	ПК, проектор
Самостоятельная работа студента	112 (1)	ПК, доступ к информационно-библиотечной системе
Практические занятия и семинары	478 (1)	ПК, проектор.
Лекции	362 (1)	ПК, проектор.