

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 14.10.2021 12:13:52

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114b59b544b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

от « 18 »

февраля

С.С. Юров

2021 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.Б.14 «ФИЛОСОФИЯ ВИДЕОИГР»

Для направления подготовки:

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Цифровой дизайн

Форма обучения:

(очная)

Москва – 2021

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников и дизайнеров России.


Рецензент: Шичков Игорь Викторович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России, член Московского союза художников.

«20» января 2021 г.  /Т.Н. Михалина /
(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ  / В.В. Самсонова /
(подпись)

Заведующая кафедрой
разработчика РПД  / Е.А. Дубоносова /
(подпись)

Протокол заседания кафедры №6 от «27» января 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Философия видеоигр» относится к вариативной части блока Б1.Б.14 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на втором и третьем курсе, в третьем-пятом семестре. Дисциплина «Философия видеоигр» является необходимым элементом профессиональной деятельности дизайнеров.

Изучение дисциплины «Философия видеоигр» обусловлено необходимостью рассмотрения так называемой геймификации — процесса проникновения видеоигр, отдельных процедур и практик, им свойственных, во всевозможные сферы деятельности, в первую очередь - в науку и бизнес, а также – необходимостью применения передовых решений компьютерной графики в видеопроизводстве.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. В процессе освоения дисциплины «Философия видеоигр» развиваются, закрепляются и синтезируются знания, полученные студентами при освоении таких дисциплин как: «Проектирование», «Компьютерные технологии», «Языки программирования».

Цель курса – формирование у студентов профессиональных навыков философской работы с объектами массовой культуры, знакомство с социологией, философией, теорией и историей видеоигр с момента их возникновения и до настоящего времени.

Задачи курса:

- знакомство студентов с общим контекстом истории и социологии видеоигр;
- понимание студентами того, что представляют собой видеоигры, в чем их особенности и как они могут менять реальность;
- рассмотрение студентами дилеммы нарратология/людология, раскрывающей сложные отношения между геймплейным и нарративным измерениями видеоигр

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Философия видеоигр» направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

общекультурными -

- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (**ОК-10**)

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ОК-10 Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<u>Знать:</u> - суть процессов абстрактного мышления, анализа, синтеза, способы развития функций абстрактного мышления, анализа, синтеза <u>Уметь:</u> - творчески и критически мыслить, анализировать и синтезировать информацию при решении задач в сфере профессиональной деятельности <u>Владеть:</u> - способами абстрактного мышления, анализа, синтеза, способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме опроса.
- *промежуточная аттестация (ПА)* проводится в форме зачета по окончании 3 семестра и зачета с оценкой по окончании изучения курса, курсовая работа разрабатывается на 5-м семестре.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

В процессе преподавания дисциплины «Философия видеоигр» используются как классические методы обучения (лекция), так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

активные формы обучения:

- практическое занятие, семинары;

интерактивные формы обучения:

- дискуссии, дебаты
- мастер-класс

Общая трудоемкость дисциплины «Философия игр» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 13 зачетных единиц (468 часов).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
Аудиторные занятия (всего)	216
В том числе:	
Лекции	108
Практические занятия	108
Семинары	х
Лабораторные работы	х
Самостоятельная работа (всего)	252
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Зачет – 3 семестр Зачет с оценкой – 4,5 семестр Курсовая работа – 5 семестр
Трудоемкость (час.)	-
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	13 ЗЕТ / 468 часов

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА	
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Дискуссии, дебаты	Мастер-класс			IT-метод
Очная форма									
Первый этап формирования компетенции									
Тема 1. Генеалогии видеоигр	6	12		3	2	1		ОК-10	
Тема 2. Краткая история настольных игр. Рождение игровой индустрии	6	12		3	2	1		ОК-10	
Тема 3. Аркадный гейминг. Домашний гейминг	6	12		3	2	1		ОК-10	
Тема 4. Крах игровой индустрии США в 1983 году. Nintendo и ее роль в возрождении игровой индустрии	6	12		3	2	1		ОК-10	
Тема 5. Консольные войны	6	12		3	2	1		ОК-10	
Тема 6. Домашний гейминг нового поколения. Компьютерный гейминг	6	12		2	2	1		ОК-10	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1					<i>Устный опрос</i>
Зачет									
Второй этап формирования компетенции									
Тема 7. Трансформация роли воображения в видеоиграх. Видеоигры и возникновение интернета	6	18		3	2	1		ОК-10	
Тема 8. Казуальный гейминг. Культура инди-игр	6	18		3	2	1		ОК-10	
Тема 9. Game Studies. Нарратология и людология	6	18		3	2	1		ОК-10	
Тема 10. Роль теории в понимании видеоигр. Теории гейм-дизайна	6	18		3	2	1		ОК-10	
Тема 11. Пространство и время в видеоиграх. Основные онтологии видеоигр	6	18		3	2	1		ОК-10	

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия			
			Семинары	Практические занятия	Дискуссии, дебаты	Мастер-класс		
Тема 12. Процедурная риторика. Теория геймификации	6	18		2	2	1		ОК-10
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1				
								Зачет с оценкой
Третий этап формирования компетенции								
Тема 13. Критическая теория видеоигр. Эскапизм и постэскапизм	12	24		6	4	2		ОК-10
Тема 14. Хардкорный и казуальный гейминг. Видеоигры и производство эмоций. Видеоигры как искусство	12	24		6	4	2		ОК-10
Тема 15. Контргейминг. Философское измерение видеоигр	12	24		4	4	2		ОК-10
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				
								Зачет с оценкой
Всего:	108	252		54	36	18		
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	468							Зачет с оценкой.
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	13							

Содержание тем учебной дисциплины

Тема №1. Генеалогии видеоигр

Видеоигры в контексте визуальной культуры. Краткая генеалогия визуальных приемов в видеоиграх. Настольные игры как основание и содержание цифровых игр. Видеоигры в контексте игровой культуры. Антропология и культурология игры. Концепция магического круга (Хейзинга). Классификация игр по Кайуа. Три этапа в истории игр: физические, настольные и цифровые. Основные особенности каждого из этапов.

Тема №2. Краткая история настольных игр. Рождение игровой индустрии

Особенности игрового повествования. Видеоигры как инструмент работы со смыслами. Аналоговые и цифровые кибертексты. Анализ настольных игр. Предыстория компьютерных игр: от шахмат к военным играм. Предыстория аркадных игр: от бильярда к пинболу. Предыстория домашних игр: телевизор как замена стола. Визионерство Алана Тьюринга и первый видеоигровой патент. Первые творцы видеоигр: Уильям Хигинботам, Стив Рассел и Ральф Баер. Нолан Бушнелл как отец игровой индустрии.

Тема №3. Аркадный гейминг. Домашний гейминг

Особенности возникновения Atari. Pong как нулевая степень видеоигр. Эволюция и трансформация Pong-механики. Особенности игровой индустрии первой половины 1970-х годов. Появление новых игровых механик. Формирование культуры залов игровых автоматов. Анализ игр на консоли Magnavox Odyssey. Особенности Pong-консолей. Изобретение микропроцессоров и их роль в игровой индустрии. Atari 2600 как первая консоль в современном смысле. Анализ игр на Atari 2600.

Тема №4. Крах игровой индустрии США в 1983 году. Nintendo и ее роль в возрождении игровой индустрии

Особенности развития аркадного гейминга. Выход линейки первых домашних компьютеров. Анализ первых портативных игровых устройств. Крах американской игровой индустрии в 1983 году. Особенности локальных рынков видеоигр. Особенности первых японских игровых компаний. Японская игровая индустрия и культура «шакалов». Выход консоли Famicom и господство Nintendo в Японии. Анализ экономической модели Nintendo. Выход NES в США. Возрождение игровой индустрии. Анализ основных игр на NES.

Тема №5. Консольные войны

Nintendo, Sega, Namco, Atari: история конфликтов. Битва за Tetris. Влияние Nintendo на американскую культуру. Критика Nintendo и антимонопольная политика. Столкновение Nintendo и Sega. Битва маскотов. Критика игрового насилия и введение рейтинговой системы. Надежда на союз видеоигр и Голливуда: постепенный переход к технологии CD-ROM. Конфликт Nintendo и Sony.

Тема №6. Домашний гейминг нового поколения. Компьютерный гейминг

Технологии Real-Time 3D и CD-ROM и их роль в игровой индустрии. Новое поколение консольных войн. Эволюция игровых контроллеров. Эволюция игрового пространства. Survival horror, stealth-action: рождение новых жанров. Эпоха PlayStation как точка отсчета современного гейминга. История компьютерных игр. Особенности цифрового кибертекста. Создание графического пользовательского интерфейса и его роль в игровой индустрии. Стратегии в реальном времени, RPG, приключения (квесты): история возникновения жанров. Игры по подписке и условно-бесплатное ПО: экономические модели первых компьютерных игр. Роль Microsoft в истории компьютерной игровой индустрии.

Тема №7. Трансформация роли воображения в видеоиграх. Видеоигры и возникновение интернета

История обложек к играм. История игровых мануалов. История игровой журналистики. Революционность технологий 3D-графики и CD-ROM. Эволюция игровых интерфейсов. История появления и развития игровых движков. Конец воображения и ренессанс пиксельной графики и чип-тюн. История MUD-игр. Рождение онлайн-гейминга. Культура death matches и история появления первых MMO-игр. Онлайн-игры и история рождения киберспорта. Проблема пиратства и создание FTP-модели.

Тема №8. Казуальный гейминг. Культура инди-игр

Особенности казуального и хардкорного гейминга. Портативные игровые устройства и история мобильных игр. Nintendo Wii/Switch, смартфоны и планшеты: особенности современных казуальных игр. Роль интернета и игровых движков в демократизации игровой разработки. Кризис игровой индустрии начала 2000-х. AppStore, Steam, PSN и т.д.: особенности современной игровой экономики. Независимые разработчики и рождение видеоигр как искусства.

Тема №9. Game Studies. Нарратология и людология

Место game studies в современном академическом мире и в игровой индустрии. Специфика национальных game studies. Game Studies в России. Особенности гуманитарного осмысления видеоигр. Видеоигры как интерактивный нарратив. Текст, гипертекст, кибертекст. Трансформация роли читателя и писателя в видеоиграх. Особенности видеоигровых историй. Людология как первая исследовательская программа в game studies. Видеоигры и общая теория игры. Видеоигры и проблема их определения. Типология видеоигр. История игровых механик.

Тема 10. Роль теории в понимании видеоигр. Теории гейм-дизайна

Прикладное измерение game studies. Гейм-дизайн как практика и как теория. Университетская культура создания экспериментальных видеоигр. Игры и не-игры. Особенности гейм-дизайнерского мышления. Основные категории гейм-дизайна. Введение в критический гейм-дизайн. Обзор теорий гейм-дизайна.

Тема 11. Пространство и время в видеоиграх. Основные онтологии видеоигр

Теория видеоигрового пространства. Классификация игровых пространств. Игровое пространство и магический круг. Теория видеоигрового времени. Время игрока и время как внутриигровой параметр. Формальные онтологии видеоигр. Иерархические онтологии видеоигр. Игрок-ориентированные онтологии видеоигр. Плоские онтологии видеоигр.

Тема №12. Процедурная риторика. Теория геймификации

Видеоигры как инструмент работы со смыслом. Новостные игры, политические игры, образовательные игры. Процедурная риторика и процедурная герменевтика. Особенности видеоигрового убеждения. Видеоигры как инструмент повышения мотивации. Видеоигры в производстве и бизнесе. Видеоигры и наука. Основные модели геймификации. Этика геймификации.

Тема №13. Критическая теория видеоигр. Эскапизм и постэскапизм

Видеоигры как инструмент социо-политической критики. Видеоигры и идеология. Видеоигры и способ борьбы с натурализацией. Миф о видеоигровом эскапизме и особенности эскапистских игр. Постэскапистская фаза игровой культуры: серьезные игры, геймергейт, видеоигровая политическая критика, репрезентация меньшинств и угнетенных.

Тема №14. Хардкорный и казуальный гейминг. Видеоигры и производство эмоций. Видеоигры как искусство.

Миф о хардкорном гейминге. Теория казуального. История казуальных игр. Казуальный и супер-казуальный гейминг. Процедурное производство эмоций: страх, ужас, тревога, отвращение, эмпатия, привязанность, зависимость. Видеоигры как продолжение литературы и кино. Анализ уникальных видеоигровых приемов и собственного языка видеоигр. Искусство после цифрового поворота. Пиксель-арт. Киберформанс. Гейм-арт и арт-игры. Анализ основных художественных манифестов.

Тема №15. Контргейминг. Философское измерение видеоигр.

Контргейминг и его значение для понимания особенностей видеоигр. Культура модов. Машинима. Мазокор. Спидраннинг. Современная цифровая культура как воплощенный платонизм. Видеоигры как гностический медиум. Гипотеза компьютерной симуляции. Гейм-дизайн как метафизика.

Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 1. <i>Генеалогии видеоигр</i>	Практическое занятие №1. <i>Генеалогии видеоигр.</i> 1. Рассмотреть и обсудить видеоигры в контексте визуальной культуры. 2. Рассмотреть и обсудить видеоигры в контексте игровой культуры. 3. Рассмотреть и обсудить три этапа в истории игр.	Дискуссия, опрос
Тема 2. <i>Краткая история настольных игр. Рождение игровой индустрии.</i>	Практическое занятие №2. <i>Краткая история настольных игр. Рождение игровой индустрии</i> 1. Рассмотреть и обсудить особенности игрового повествования. 2. Рассмотреть и обсудить видеоигры как инструмент работы со смыслами. 3. Рассмотреть и обсудить предысторию компьютерных, аркадных и домашних игр.	Дискуссия, опрос
Тема 3. <i>Аркадный гейминг. Домашний гейминг.</i>	Практическое занятие №3. <i>Аркадный гейминг. Домашний гейминг</i> 1. Рассмотреть и обсудить эволюцию и трансформацию Pong-механики. 2. Рассмотреть и обсудить особенности игровой индустрии первой половины 1970-х годов. 3. Рассмотреть и обсудить изобретение микропроцессоров и их роль в игровой индустрии.	Дискуссия, опрос
Тема 4. <i>Крах игровой индустрии США в 1983 году. Nintendo и ее роль в возрождении игровой индустрии.</i>	Практическое занятие №4. <i>Крах игровой индустрии США в 1983 году. Nintendo и ее роль в возрождении игровой индустрии</i> 1. Рассмотреть и обсудить особенности развития аркадного гейминга. 2. Рассмотреть и обсудить крах американской игровой индустрии в 1983 году. 3. Рассмотреть и обсудить особенности японских игровых компаний, экономическую модель Nintendo	Дискуссия, опрос
Тема 5. <i>Консольные войны.</i>	Практическое занятие №5. <i>Консольные войны</i> 1. Рассмотреть и обсудить историю конфликтов Nintendo, Sega, Namco, Atari. 2. Рассмотреть и обсудить влияние Nintendo на американскую культуру. 3. Рассмотреть и обсудить конфликты Nintendo и Sega, Nintendo и Sony.	Дискуссия, опрос

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<p>Тема 6. <i>Домашний гейминг нового поколения. Компьютерный гейминг.</i></p>	<p>Практическое занятие №6. <i>Домашний гейминг нового поколения. Компьютерный гейминг</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рассмотреть и обсудить технологии Real-Time 3D и CD-ROM и их роль в игровой индустрии. 2. Рассмотреть и обсудить эпоху PlayStation как точку отсчета современного гейминга. 3. Рассмотреть и обсудить создание графического пользовательского интерфейса и его роль в игровой индустрии 	<p>Дискуссия, опрос</p>
<p>Тема 7. <i>Трансформация роли воображения в видеоиграх. Видеоигры и возникновение интернета.</i></p>	<p>Практическое занятие №7. <i>Трансформация роли воображения в видеоиграх. Видеоигры и возникновение интернета</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рассмотреть и обсудить историю обложек к играм, игровых мануалов и игровой журналистики. 2. Рассмотреть и обсудить эволюцию игровых интерфейсов, историю игровых движков. 3. Рассмотреть и обсудить рождение онлайн-гейминга, онлайн-игр и киберспорта 	<p>Дискуссия, опрос</p>
<p>Тема 8. <i>Казуальный гейминг. Культура инди-игр.</i></p>	<p>Практическое занятие №8. <i>Казуальный гейминг. Культура инди-игр</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рассмотреть и обсудить особенности казуального и хардкорного гейминга. 2. Рассмотреть и обсудить кризис игровой индустрии начала 2000-х. 3. Рассмотреть и обсудить рождение видеоигр как искусства 	<p>Дискуссия, опрос</p>
<p>Тема 9. <i>Game Studies. Нарратология и людология.</i></p>	<p>Практическое занятие №9. <i>Game Studies. Нарратология и людология</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рассмотреть и обсудить место game studies в современном академическом мире и в игровой индустрии. 2. Рассмотреть и обсудить видеоигры как интерактивный нарратив. 3. Рассмотреть и обсудить людологию как первую исследовательскую программу в game studies 	<p>Дискуссия, опрос</p>
<p>Тема 10. <i>Роль теории в понимании видеоигр. Теории гейм-дизайна.</i></p>	<p>Практическое занятие №10. <i>Роль теории в понимании видеоигр. Теории гейм-дизайна</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рассмотреть и обсудить гейм-дизайн как практику и теорию. 2. Рассмотреть и обсудить особенности гейм-дизайнерского мышления. 3. Рассмотреть и обсудить теории гейм-дизайна. 	<p>Дискуссия, опрос</p>
<p>Тема 11. <i>Пространство и время в видеоиграх. Основные онтологии</i></p>	<p>Практическое занятие №11. <i>Пространство и время в видеоиграх. Основные онтологии видеоигр</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рассмотреть и обсудить теорию видеоигрового пространства. 	<p>Дискуссия, опрос</p>

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<i>видеоигр.</i>	2. Рассмотреть и обсудить теорию видеоигрового времени. 3. Рассмотреть и обсудить основные онтологии видеоигр.	
Тема 12. <i>Процедурная риторика. Теория геймификации.</i>	Практическое занятие №12. <i>Процедурная риторика. Теория геймификации</i> 1. Рассмотреть и обсудить видеоигры как инструмент работы со смыслом. 2. Рассмотреть и обсудить видеоигры как инструмент повышения мотивации. 3. Рассмотреть и обсудить основные модели геймификации, этику геймификации	Дискуссия, опрос
Тема 13. <i>Критическая теория видеоигр. Эскапизм и постэскапизм.</i>	Практическое занятие №13. <i>Критическая теория видеоигр. Эскапизм и постэскапизм</i> 1. Рассмотреть и обсудить видеоигры как инструмент социо-политической критики. 2. Рассмотреть и обсудить видеоигровой эскапизм и особенности эскапистских игр. 3. Рассмотреть и обсудить постэскапистскую фазу игровой культуры: серьезные игры, геймергейт, видеоигровая политическая критика, репрезентация меньшинств и угнетенных	Дискуссия, опрос
Тема 14. <i>Хардкорный и казуальный гейминг. Видеоигры и производство эмоций. Видеоигры как искусство.</i>	Практическое занятие №14. <i>Хардкорный и казуальный гейминг. Видеоигры и производство эмоций. Видеоигры как искусство</i> 1. Рассмотреть и обсудить казуальный и супер-казуальный гейминг. 2. Рассмотреть и обсудить уникальные видеоигровые приемы и собственный языковидеоигр. 3. Рассмотреть и обсудить гейм-арт и арт-игры, основные художественные манифесты	Дискуссия, опрос
Тема 15. <i>Контргейминг. Философское измерение видеоигр.</i>	Практическое занятие №15. <i>Контргейминг. Философское измерение видеоигр</i> 1. Рассмотреть и обсудить контргейминг и его значение для понимания особенностей видеоигр. 2. Рассмотреть и обсудить современную цифровую культуру 3. Рассмотреть и обсудить гипотезу компьютерной симуляции, гейм-дизайн	Дискуссия, опрос

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия, разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Философия видеоигр», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Заика А. А. Разработка компьютерных игр для Windows Phone 7 с использованием технологий Silverlight и XNA - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016

режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429015

2. Sweigart А. Разработка компьютерных игр с помощью Python и Pygame - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016

режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429001

3. Чувиков Д. А. Разработка игрового виртуального симулятора = Development of the virtual game simulator: монография - Москва: БИБЛИО-ГЛОБУС, 2017

режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=498912

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенция ОК-10 формируется в 3-5 семестрах учебного года, на втором-третьем этапах освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Философия видеогр» выделяются три этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
ОК-10 способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Этап 1: Темы: 1-6	суть процессов абстрактного мышления, анализа, синтеза, способы развития функций абстрактного мышления, анализа, синтеза	творчески и критически мыслить, анализировать и синтезировать информацию при решении задач в сфере профессиональной деятельности	способами абстрактного мышления, анализа, синтеза, способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу
	Этап 2: Темы 7-12	суть процессов абстрактного мышления, анализа, синтеза, способы развития функций абстрактного мышления, анализа, синтеза	творчески и критически мыслить, анализировать и синтезировать информацию при решении задач в сфере профессиональной деятельности	способами абстрактного мышления, анализа, синтеза, способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу
	Этап 3: Темы: 13-18	суть процессов абстрактного мышления, анализа, синтеза, способы развития функций абстрактного мышления, анализа, синтеза	творчески и критически мыслить, анализировать и синтезировать информацию при решении задач в сфере профессиональной деятельности	способами абстрактного мышления, анализа, синтеза, способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ОК-10 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
3 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме зачета с оценкой.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

Вопросы для устного опроса

1. Генеалогии видеоигр
2. Краткая история настольных игр. Рождение игровой индустрии
3. Аркадный гейминг. Домашний гейминг
4. Крах игровой индустрии США в 1983 году. Nintendo и ее роль в возрождении игровой индустрии
5. Консольные войны
6. Домашний гейминг нового поколения. Компьютерный гейминг

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

Вопросы для устного опроса

1. Трансформация роли воображения в видеоиграх. Видеоигры и возникновение интернета
2. Казуальный гейминг. Культура инди-игр
3. Game Studies. Нарратология и людология
4. Роль теории в понимании видеоигр. Теории гейм-дизайна
5. Пространство и время в видеоиграх. Основные онтологии видеоигр
6. Процедурная риторика. Теория геймификации

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций

Вопросы для устного опроса

1. Видеоигры как инструмент социо-политической критики.
2. Постэскапистская фаза игровой культуры: серьезные игры, геймергейт, видеоигровая политическая критика, репрезентация меньшинств и угнетенных.
3. История казуальных игр. Казуальный и супер-казуальный гейминг.
4. Искусство после цифрового поворота. Пиксель-арт. Киберформанс.
5. Контргейминг и его значение для понимания особенностей видеоигр.
6. Современная цифровая культура как воплощенный платонизм.

6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

Вопросы к зачету, 1 семестр:

1. Настольные игры как основание и содержание цифровых игр.
2. Видеоигры в контексте игровой культуры.
3. Антропология и культурология игры.
4. Три этапа в истории игр: физические, настольные и цифровые.
5. Видеоигры как инструмент работы со смыслами. Аналоговые и цифровые кибертексты.
6. Анализ настольных игр.
7. Предыстория компьютерных игр: от шахмат к военным играм.
8. Предыстория аркадных игр: от бильярда к пинболу.
9. Предыстория домашних игр: телевизор как замена стола.
10. Визионерство Алана Тьюринга и первый видеоигровой патент.
11. Особенности возникновения Atari. Pong как нулевая степень видеоигр.
12. Эволюция и трансформация Pong-механики.
13. Особенности игровой индустрии первой половины 1970-х годов. Появление новых игровых механик.
14. Формирование культуры залов игровых автоматов.
15. Анализ игр на консоли Magnavox Odyssey.
16. Особенности Pong-консолей.
17. Изобретение микропроцессоров и их роль в игровой индустрии.
18. Atari 2600 как первая консоль в современном смысле. Анализ игр на Atari 2600.
19. Особенности развития аркадного гейминга.
20. Линейка первых домашних компьютеров. Первые портативные игровые устройства.
21. Крах американской игровой индустрии в 1983 году.
22. Особенности первых японских игровых компаний. Японская игровая индустрия и культура «шакалов».
23. Выход консоли Famicom и господство Nintendo в Японии.
24. Анализ экономической модели Nintendo. Выход NES в США.
25. Возрождение игровой индустрии. Анализ основных игр на NES.
26. Nintendo, Sega, Namco, Atari: история конфликтов. Битва за Tetris.
27. Влияние Nintendo на американскую культуру. Критика Nintendo и антимонопольная политика.
28. Столкновение Nintendo и Sega. Конфликт Nintendo и Sony.
29. Тема №6. Домашний гейминг нового поколения. Компьютерный гейминг
30. Технологии Real-Time 3D и CD-ROM и их роль в игровой индустрии.

Вопросы к зачету с оценкой, 2 семестр:

1. Новое поколение консольных войн.
2. Эволюция игровых контроллеров.
3. Эволюция игрового пространства.
4. Survival horror, stealth-action: рождение новых жанров.
5. Эпоха PlayStation как точка отсчета современного гейминга.
6. Особенности цифрового кибертекста.
7. Графический пользовательский интерфейс и его роль в игровой индустрии.
8. Стратегии в реальном времени, RPG, адвенчуры: история возникновения жанров.

9. Игры по подписке и условно-бесплатное ПО: экономические модели первых компьютерных игр.
10. Роль Microsoft в истории компьютерной игровой индустрии.
11. История обложек к играм, игровых мануалов, игровой журналистики.
12. Революционность технологий 3D-графики и CD-ROM.
13. Эволюция игровых интерфейсов. История появления и развития игровых движков.
14. История MUD-игр. Рождение онлайн-гейминга.
15. Культура death matches и история появления первых ММО-игр.
16. Онлайн-игры и история рождения киберспорта.
17. Проблема пиратства и создание FTP-модели.
18. Особенности казуального и хардкорного гейминга.
19. Портативные игровые устройства и история мобильных игр.
20. Особенности современных казуальных игр.
21. Роль интернета и игровых движков в демократизации игровой разработки.
22. Кризис игровой индустрии начала 2000-х и роль независимых разработчиков в выходе из него.
23. AppStore, Steam, PSN и т.д.: особенности современной игровой экономики.
24. Независимые разработчики и рождение видеоигр как искусства.
25. Место game studies в современном академическом мире и в игровой индустрии.
26. Специфика национальных game studies.
27. Game Studies в России.
28. Особенности гуманитарного осмысления видеоигр. Видеоигры как интерактивный нарратив. Текст, гипертекст, кибертекст.
29. Трансформация роли читателя и писателя в видеоиграх.
30. Людология как первая исследовательская программа в game studies.

Вопросы к зачету с оценкой, 3 семестр:

1. Видеоигры и общая теория игры.
2. Видеоигры и проблема их определения.
3. Типология видеоигр. История игровых механик.
4. Прикладное измерение game studies. Гейм-дизайн как практика и как теория.
5. Университетская культура создания экспериментальных видеоигр.
6. Особенности гейм-дизайнерского мышления. Основные категории гейм-дизайна.
7. Обзор теорий гейм-дизайна.
8. Теория видеоигрового пространства. Классификация игровых пространств.
9. Игровое пространство и магический круг.
10. Теория видеоигрового времени.
11. Время игрока и время как внутриигровой параметр.
12. Формальные онтологии видеоигр. Иерархические онтологии видеоигр.
13. Игрок-ориентированные онтологии видеоигр. Плоские онтологии видеоигр.
14. Видеоигры как инструмент работы со смыслом.
15. Новостные игры, политические игры, образовательные игры.
16. Процедурная риторика и процедурная герменевтика.
17. Особенности видеоигрового убеждения.
18. Видеоигры как инструмент повышения мотивации.
19. Видеоигры в производстве и бизнесе. Видеоигры и наука.
20. Основные модели геймификации. Этика геймификации.
21. Видеоигры как инструмент социо-политической критики.
22. Видеоигры и идеология.
23. Видеоигры и способ борьбы с натурализацией.
24. Миф о видеоигровом эскапизме и особенности эскапистских игр.

25. Постэскапистская фаза игровой культуры: серьезные игры, геймергейт
26. Видеоигровая политическая критика, репрезентация меньшинств и угнетенных.
27. Теория казуального. История казуальных игр.
28. Казуальный и супер-казуальный гейминг.
29. Процедурное производство эмоций: страх, ужас, тревога, отвращение, эмпатия, привязанность, зависимость.
30. Видеоигры как продолжение литературы и кино.
31. Анализ уникальных видеоигровых приемов и собственного языка видеоигр.
32. Искусство после цифрового поворота.
33. Пиксель-арт.
34. Киберформанс.
35. Гейм-арт и арт-игры.
36. Анализ основных художественных манифестов.
37. Контргейминг и его значение для понимания особенностей видеоигр.
38. Культура модов.
39. Машинима.
40. Мазокор.
41. Спидраннинг.
42. Современная цифровая культура как воплощенный платонизм.
43. Видеоигры как гностический медиум.
44. Гипотеза компьютерной симуляции.
45. Гейм-дизайн как метафизика.

Примерная тематика курсовых работ:

1. Влияние игр и игрового мышления на жизнь человека
2. Геймификация в образовании
3. Основные аспекты игрофикации
4. Использование теорий мотивации в гейм-дизайне
5. Теория уюта в видеоиграх
6. Видеоигры как инструмент работы с эмоциями
7. Баланс в командных шутерах
8. Философия гейм-дизайна Nintendo
9. Дерево навыков: особенности визуальных решений
10. Нарратив по модели "Парк развлечений" в играх
11. Эстетика смерти в видеоиграх
12. Экзистенциальные эмоции в виртуальных мирах видеоигр
13. Мифология устройств, продлевающих жизнь в видеоиграх

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (позволяет оценить уровень сформированности элементов компетенций (знаний и умений) в форме: опроса, просмотра творческих работ.

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация (*курсовая работа, зачет, зачет с оценкой*) оценка по результатам посещения занятий и наличие работ соответственно пройденным темам, позволяет оценить уровень сформированности отдельных компетенций.

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета, зачета с оценкой.

К зачету допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Устный опрос (рубежный контроль 1-3 этап) проводится в учебной аудитории. Студенту сообщается время, отведенное на ответы на вопросы и другая информация (ответы на возникающие вопросы со стороны студентов). Устный опрос является одним из основных способов определения уровня сформированности компетенций. Развернутый ответ должен представлять собой связное, логически последовательное сообщение на определенную тему, показывать его умение применять определения, правила в конкретных случаях.

Зачет - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения отдельных этапов учебной дисциплины). Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием.

Студент отвечает на 2 вопроса.

При оценке ответа обучающегося на вопрос преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Оценка **«зачтено»** ставится, если обучающийся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«не зачтено»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

Зачет с оценкой - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают вопросы к зачету.

Ответ на вопросы к зачету с оценкой включает в себя 2 вопроса.

При оценке ответа обучающегося на вопросы зачета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающийся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно; владеет навыками экономического анализа. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«хорошо»** ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка **«удовлетворительно»** свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

Курсовая работа – это законченное самостоятельное исследование, в котором содержится обоснованное решение практической задачи, вытекающее из анализа выбранного объекта, предмета, проблемы, ситуации. Цель написания курсовой работы – научить студента применять полученные знания, умения и навыки на практике для решения конкретных задач. Курсовая работа строго индивидуальна для каждого студента и служит для развития не только профессиональных, но и творческих навыков. Она всегда связана с профилем направления подготовки студента.

Курсовая работа состоит из теоретической части, представленной в виде пояснительной записки объемом не менее 20 страниц без приложений.

Пояснительная записка содержит следующие разделы:

1. Титульный лист.
2. Содержание.
3. Введение.
4. Теоретическая часть.
5. Заключение.
6. Список литературы.
7. Приложения.

К защите курсового проекта допускаются студенты, выполнившие все части работы в полном объеме и в установленные сроки. Выполненная курсовая работа подписывается студентом, руководителем и представляется на защиту.

Защита проводится перед комиссией из 2-3 преподавателей, ведущих курс. Время для доклада - 5-7 минут, после чего членами комиссии задаются вопросы по теме проекта. В докладе студент должен дать обоснование выбора темы исследования, актуальность темы, цели и задачи исследования, краткое содержание глав и выводы по результатам проектирования.

Оценивается работа по результатам защиты с учетом качества выполнения всех частей курсового проекта.

По результатам защиты курсового проекта студент получает оценку, которая проставляется в отдельную ведомость, дублируется отдельной строкой в зачетной книжке студента и выносится во вкладыш диплома о высшем образовании по окончании Института.

Оценка **«отлично»** выставляется если:

- содержание работы: проанализирована основная и дополнительная литература по проблематике курсовой работы; суждения и выводы носят самостоятельный характер; структура работы логична, материал излагается научно и доказательно; отмечается творческий подход к раскрытию темы курсовой работы;
- степень самостоятельности: авторская позиция, проявляющаяся в сопоставлении уже известных подходов к решению проблемы; предложение собственных оригинальных решений; отсутствует плагиат;
- формулировка выводов: выводы содержат новые варианты решений поставленной проблемы;
- уровень грамотности: владение общенаучной и специальной терминологией; отсутствие стилистических, речевых и грамматических ошибок;
- качество защиты: подготовленность устного выступления, правильность ответов на вопросы, оформление мультимедийной презентации.

Оценка «хорошо» выставляется если:

- содержание работы: проанализирована основная и дополнительная литература по проблематике курсовой работы, содержатся самостоятельные суждения и выводы, теоретически и опытно доказанные;
- структура работы логична, материал излагается доказательно; в научном аппарате содержатся некоторые логические расхождения;
- степень самостоятельности: отсутствует плагиат;
- формулировка выводов: выводы содержат как новые, так и уже существующие варианты решений поставленной проблемы;
- уровень грамотности: владение общенаучной и специальной терминологией; стилистические, речевые и грамматические ошибки присутствуют в незначительном количестве.

Оценка «удовлетворительно» выставляется если:

- содержание работы: проанализирована основная и дополнительная литература по проблематике курсовой работы, однако суждения и выводы не являются самостоятельными; имеются незначительные логические нарушения в структуре работы, материал излагается ненаучно и часто бездоказательно;
- актуальность слабо обосновывается во введении и не раскрывается в ходе всей работы;
- низкая степень самостоятельности; отсутствует оригинальность выводов и предложений;
- уровень грамотности: слабое владение специальной терминологией; стилистические, речевые и грамматические ошибки.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется если:

- содержание работы: не проанализирована основная и дополнительная литература по проблематике курсовой работы, суждения и выводы отсутствуют; логика работы нарушена, материал излагается бездоказательно;
- актуальность работы не обосновывается.
- степень самостоятельности: наличие плагиата.
- оригинальность выводов и предложений: выводы не соответствуют содержанию работы.
- уровень грамотности: большое количество стилистических, речевых и грамматических ошибок.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Заика А. А. Разработка компьютерных игр для Windows Phone 7 с использованием технологий Silverlight и XNA - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429015
2. Sweigart А. Разработка компьютерных игр с помощью Python и Pygame - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429001
3. Чуви́ков Д. А. Разработка игрового виртуального симулятора = Development of the virtual game simulator: монография - Москва: БИБЛИО-ГЛОБУС, 2017
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=498912

Дополнительная литература:

1. Кушнер Д. В угоне. Подлинная история GTA – СПб.: Амфора, 2017
2. Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018
3. Харрис Б. Дж. Консольные войны. Sega, Nintendo и битва определившая целое поколение - М.: Белое яблоко, 2015
4. Хёйзинга Й. Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры – СПб.: Издательство Ивана Лимбаха – 2015
5. Шефф Д. Game Over. Как Nintendo завоевала мир - М.: Белое яблоко, 2017

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Электронная библиотека: www.biblioclub.ru

Сайты о мобильных играх:

www.toucharcade.com

www.pocketgamer.co.uk

www.slidetoplay.com

Сайты с новостями об играх:

www.ign.com — здесь вы найдёте всё что угодно, от новостей и статей до трейлеров и обзоров

www.polygon.com — интересные статьи о разработчиках и играх

www.gamespot.com — американский сайт с хорошим дизайном и большим количеством новостей

www.gametrailers.com — здесь вы найдёте почти все трейлеры, собранные в одном

месте www.indiegames.com — интересный сайт, где вы сможете найти много информации об инди играх

Сайты журналов об играх:

www.edge-online.com

www.escapistmagazine.com

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, зачетам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает: уяснение задания на самостоятельную работу;

подбор рекомендованной литературы;

составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Философия видеоигр» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office. Данная рабочая программа предусматривает использования пакета Adobe Production Bundle. ADOBE CREATIVE CLOUD

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Данные аудитории, а так же помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».