

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 13.02.2024 15:59:21
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.03 «НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ СЕМИНАР»

Для направления подготовки:

54.04.01 «Дизайн»

(уровень магистратуры)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Создание и выпуск игрового продукта»

Форма обучения:

очная, очно-заочная

Москва – 2023

Разработчик (и): Оришев Александр Борисович - заведующий кафедрой гуманитарных и естественно-научных дисциплин, д.и.н., доцент.

«27» января 2023 г.



/А.Б. Оришев /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1004 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ


(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой
разработчика РПД


(подпись)

/Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 1 от «27» января 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: формирование у магистров целостного представления о научно-исследовательской деятельности и овладение методологическим инструментарием исследований в области дизайна; выработка профессиональных компетенций и навыков, необходимых для самостоятельной научной работы.

Задачи:

- овладение этапами подготовки диссертационной работы магистранта от выбора темы квалификационных научных работ до их публичной защиты;
- определение и формулирование проблем в дизайне, требующих дальнейшего исследования;
- овладение навыками постановки научных задач в области дизайна, разработки гипотез для проведения исследований;
- освоение методов сбора, анализа и интерпретации данных, включая качественные и количественные методы исследования;
- развитие критического мышления и аналитических навыков, в контексте дизайна, способность анализировать и оценивать научные работы и исследования в данной области.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Обязательная часть.

Осваивается: 1-2 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

УК-1 – способность осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий;

ОПК – 2 - способность работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения;

ПК- 1 - способность проводить анализ проблем разработки, проектирования и создания видеоигровой продукции.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>УК-1. – Способность осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий;</p>	<p>УК-1.1. - Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для выработки стратегий действий по разрешению проблемной ситуации.</p>	<p>Знать: этапы разработки стратегии, определение стратегических целей, способы разработки подходов по их достижению Уметь: находить, критически анализировать и выбирать необходимую информацию по разрешению проблемной ситуации Владеть: навыком выработки стратегий действий по разрешению проблемной ситуации</p>
	<p>УК-1.2. - Рассматривает различные варианты решения проблемной ситуации на основе системного подхода</p>	<p>Знать: принципы и основные положения системного анализа Уметь: применять принципы системного подхода при выборе вариантов решения проблемной ситуации Владеть: навыком разрешения проблемной ситуации с использованием системного подхода</p>
<p>ОПК – 2. - Способность работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения</p>	<p>ОПК-2.1. - Выявляет причинно-следственные связи и обобщает результаты научных исследований, применяя современные научные методы.</p>	<p>Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы; способы анализа и обобщения результатов научных исследований, представленных в научной литературе Уметь: находить причинно-следственные связи в научных исследованиях, делать выводы и обобщать результаты поиска Владеть: способностью выявлять причинно-следственные связи и обобщать результаты научных исследований, применяя современные научные методы</p>
	<p>ОПК-2.2 - Интерпретирует данные научных исследований, учитывая интересы целевой аудитории на создаваемые концепции дизайнерского продукта.</p>	<p>Знать: принципы интерпретации данных научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции видеоигрового продукта Уметь: использовать данные научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции и видеоигрового продукта Владеть: навыком интерпретации данных научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции видеоигрового продукта</p>
<p>ПК- 1. Способность проводить анализ проблем разработки, проектирования и создания видеоигровой продукции</p>	<p>ПК-1.1 - Разрабатывает алгоритм, формирует необходимые критерии, разработка методики социологических исследований по эргономике, требований к видеоигровой продукции, ее параметров</p>	<p>Знать: современные методики и алгоритмы для создания видеоигровой продукции Уметь: выполнять необходимые критерии по разработке методики социологических исследований к видеоигровой продукции и ее параметров Владеть: способностью анализировать проблемы при разработке, проектировании и создании видеоигровой продукции</p>

ПК-1.2 - Организует сбор и исследование научно-технической информации в области эргономики, безопасности и дизайна видеоигровой продукции	Знать: способы и методы поиска необходимой информации в области видеоигровой продукции Уметь: организовывать сбор информации для разработки и создания видеоигровой продукции Владеть: навыком поиска необходимой научно-технической информации для обобщения результатов анализа
--	--

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Научно-исследовательский семинар» для очной и очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» составляет: 5 з.е. /180 часов.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	очная	
	1 семестр	2 семестр
Аудиторные занятия	65	50
<i>в том числе:</i>		
Лекции	26	20
Практические занятия	39	30
Лабораторные работы	-	-
Самостоятельная работа	16	22
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
Промежуточная аттестация:		
Вид	Экзамен	зачет с оценкой
Трудоемкость (час.)	27	-
Общая трудоемкость з.е. / часов	3 з.е / 108 часов	2 з.е. / 72 часа

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	очно-заочная	
	1 семестр	2 семестр
Аудиторные занятия	15	24
<i>в том числе:</i>		
Лекции	7	12
Практические занятия	8	12
Лабораторные работы	-	-
Самостоятельная работа	66	48
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
Промежуточная аттестация:		
Вид	Экзамен	зачет с оценкой
Трудоемкость (час.)	27	-
Общая трудоемкость з.е. / часов	3 з.е / 108 часов	2 з.е. / 72 часа

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Методологические основы научного познания	9	13	-	5
2	Этапы планирования и выполнения магистерской диссертации	8	13	-	5
3	Специфика и механизмы творческого мышления в гейм-дизайне	9	13	-	6
Итого (часов)		26	39	-	16
Форма контроля:		Экзамен, 27 час			
Всего за 1 семестр:		108 / 3 з.е.			
4	Наука и научные методы в гейм-дизайне	6	10	-	7
5	Работа с научной литературой и подготовка научных публикаций	7	10	-	7
6	Презентация результатов исследования и защита магистерской диссертации	7	10	-	8
Итого (часов)		20	30	-	22
Форма контроля:		Зачет с оценкой			
Всего за 2 семестр:		72 / 2 з.е.			
Всего по дисциплине:		180 / 5 з.е.			

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	очно-заочная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Методологические основы научного познания	2	3	-	22
2	Этапы планирования и выполнения магистерской диссертации	3	2	-	22
3	Специфика и механизмы творческого мышления в гейм-дизайне	2	3	-	22
Итого (часов)		7	8	-	66
Форма контроля:		Экзамен, 27 час			
Всего за 1 семестр:		108 / 3 з.е.			
4	Наука и научные методы в гейм-дизайне	4	4	-	16
5	Работа с научной литературой и подготовка научных публикаций	4	4	-	16
6	Презентация результатов исследования и защита магистерской диссертации	4	4	-	16
Итого (часов)		12	12	-	48
Форма контроля:		Зачет с оценкой			

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	очно-заочная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
Всего за 2 семестр:		72 / 2 з.е.			
Всего по дисциплине:		180 / 5 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема № 1. Методологические основы научного познания

Исторический обзор развития научного познания: основные этапы и достижения науки. Основные методологические подходы в научном познании: эмпиризм, рационализм, позитивизм и диалектический материализм. Методы научного исследования: качественные и количественные методы, эксперимент и наблюдение, индукция и дедукция. Философские основы научного познания. Этические аспекты научного познания. Виды магистерских диссертаций.

Тема № 2. Этапы планирования и выполнения магистерской диссертации

Требования к магистерской диссертации. Структура и содержание диссертационных разделов. Предмет, объект, цели и задачи НИР. Разработка вопросов исследования и формулирование гипотезы, выбор методологии исследования. Изучение предшествующих работ и научных исследований, связанных с выбранной тематикой и представление визуального материала в НИР. Критический анализ различных точек зрения и формулировка авторской позиции. Систематизация и структурирование, визуализация материала исследования в НИР. Обобщение и критическая оценка результатов исследуемой проблемы. Поиск решения выявленных проблем. Разработка концептуальных предложений, обоснование их преимуществ, рекомендации по их практическому применению. Визуализация концепции.

Тема №3. Специфика и механизмы творческого мышления в гейм-дизайне

Ассоциативное мышление как способ создания новых идей и концепций. Связи и взаимодействие между элементами игры. Аналогии и перенос идеи из одной области в другую. Креативный подход к разрешению ограничений в гейм-дизайне таких как бюджет, технические возможности или целевая аудитория. Логическое мышление: анализ различных игровых механик и способов их взаимодействия. Учет взаимодействия игрока. Эмоциональное мышление: эмоциональное воздействие в гейм-дизайне для создания глубокого и захватывающего игрового опыта. Творческое мышление: прототипирование и итерационный подход при разработке игровых продуктов. Коллаборативный подход в гейм-дизайне.

Тема №4. Наука и научные методы в гейм-дизайне

Классификация наук. Специфика научных методов исследования в дизайне. Требования к научному методу.

Научные методы исследования пользователей (наблюдение, проведение опросов и интервью, анализ данных и др.). Методы когнитивной психологии: разработка удобных и эффективных интерфейсов, правильное размещение элементов управления и другие аспекты, улучшающие пользовательский опыт. Методы исследования нейрофизиологии игрока: изучение воздействия игры на мозг человека. Методы визуализации данных: представление сложных данных и информации в виде графиков, диаграмм и визуальных

элементов. Использование методов математического моделирования в гейм-дизайне. Применение научного подхода в прототипировании: тестирование различных идей и концепций, учет отзывов пользователей и быстрое внесение необходимых изменения в дизайн. Техническая инновация: научные исследования в разработке новых материалов, технологий и методов производства.

Тема №5. Работа с научной литературой и подготовка научных публикаций

Для написания обзора литературы используются источники, основными из которых являются научные монографии и статьи из научных журналов, которые обеспечивают достоверность информации и академическую значимость магистерской работы. В качестве дополнительных ресурсов можно использовать информацию, доступную в сети Интернет и научно-практических журналах. Логическим результатом аналитического обзора литературы должно стать формулирование собственных алгоритмов, моделей, подходов, исследовательских вопросов и гипотез.

Правила написания научной статьи. Структура научной статьи: формулировка проблемы, изученность и авторская оценка изученности исследуемой проблемы, возможные гипотезы решения проблемы, авторская аргументация в связи с выбранной проблемой, практические результаты применения авторского подхода, выводы, список использованной литературы. Требования к оформлению элементов статьи. Правила оформления научных статей в электронном виде.

Тема №6. Презентация результатов исследования и защита магистерской диссертации

Представление диссертации к защите. Подготовка автореферата диссертации. Правила оформления магистерской диссертации. Структура доклада: название диссертации, обоснование актуальности работы, цель работы, научная проблема исследования, систематизация известных решений проблемы и их недостатки, основные результаты и положения. Вынесенные на защиту научная новизна результатов, практическая значимость работы, внедрение разработок, перспективы дальнейших исследований, заключение по работе в целом. Критерии устной защиты диссертационного исследования.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

Курсовая работа не предусмотрена

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Авксентьева, А. В. Магистерская диссертация в вопросах и ответах : учебно-методическое пособие : [16+] / А. В. Авксентьева, Ю. А. Сентерев, В. Е. Шульмина. – Санкт-Петербург : Университет ИТМО, 2019.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=564000>

2. Грицай, А. С. Применение интеллектуальных методов обработки данных с использованием аналитической системы RapidMiner : учебное пособие : [16+] / А. С. Грицай, И. В. Червенчук ; Омский государственный технический университет. – Омск : Омский государственный технический университет (ОмГТУ), 2020. – 108 с. : ил., табл., схем., граф.

Режим доступа: по подписке. <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=682269>

3. Ласковец, С. В. Методология научного творчества : учебное пособие / С. В. Ласковец. – Москва : Евразийский открытый институт, 2010.

Режим доступа: по подписке. <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=90384>

4. Мардахаев, Л. В. Магистерская диссертация : подготовка и защита : учебно-методическое пособие : [16+] / Л. В. Мардахаев. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва : Квант Медиа, 2018.

Режим доступа: по подписке. <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=686375>

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Электронная библиотека: www.biblioclub.ru

Российская национальная библиотека (РНБ): www.hbl-russia.ru www.nlr.ru

Российская государственная библиотека (РГБ): www.rsl.ru –

Институт научной информации по общественным наукам РАН (ИНИОН): www.inion.ru

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеет оснащение: а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;

в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;

г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

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, экзаменам; 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

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом;
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Индивидуальные консультации с преподавателем проводятся по отдельному расписанию, утвержденному заведующим кафедрой (в соответствии с индивидуальным графиком занятий обучающегося).

Индивидуальная самостоятельная работа обучающихся проводится в соответствии с рабочей программой дисциплины и индивидуальным графиком занятий.

Текущий контроль по дисциплине осуществляется в соответствии с фондом оценочных средств, в формах, адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.О.03 «НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ СЕМИНАР»

Для направления подготовки:

54.04.01 «Дизайн»

(уровень магистратуры)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Создание и выпуск игрового продукта»

Форма обучения:

очная, очно-заочная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>УК-1. – Способность осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий;</p>	<p>УК-1.1. - Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для выработки стратегий действий по разрешению проблемной ситуации.</p>	<p>Знать: этапы разработки стратегии, определение стратегических целей, способы разработки подходов по их достижению Уметь: находить, критически анализировать и выбирать необходимую информацию по разрешению проблемной ситуации Владеть: навыком выработки стратегий действий по разрешению проблемной ситуации</p>
	<p>УК-1.2. - Рассматривает различные варианты решения проблемной ситуации на основе системного подхода</p>	<p>Знать: принципы и основные положения системного анализа Уметь: применять принципы системного подхода при выборе вариантов решения проблемной ситуации Владеть: навыком разрешения проблемной ситуации с использованием системного подхода</p>
<p>ОПК – 2. - Способность работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения</p>	<p>ОПК-2.1. - Выявляет причинно-следственные связи и обобщает результаты научных исследований, применяя современные научные методы.</p>	<p>Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы; способы анализа и обобщения результатов научных исследований, представленных в научной литературе Уметь: находить причинно-следственные связи в научных исследованиях, делать выводы и обобщать результаты поиска Владеть: способностью выявлять причинно-следственные связи и обобщать результаты научных исследований, применяя современные научные методы</p>
	<p>ОПК-2.2 - Интерпретирует данные научных исследований, учитывая интересы целевой аудитории на создаваемые концепции дизайнерского продукта.</p>	<p>Знать: принципы интерпретации данных научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции видеоигрового продукта Уметь: использовать данные научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции и видеоигрового продукта Владеть: навыком интерпретации данных научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции видеоигрового продукта</p>
<p>ПК- 1. Способность проводить анализ проблем разработки, проектирования и создания видеоигровой продукции</p>	<p>ПК-1.1 - Разрабатывает алгоритм, формирует необходимые критерии, разработка методики социологических исследований по эргономике, требований к видеоигровой продукции, ее параметров</p>	<p>Знать: современные методики и алгоритмы для создания видеоигровой продукции Уметь: выполнять необходимые критерии по разработке методики социологических исследований к видеоигровой продукции и ее параметров Владеть: способностью анализировать проблемы при разработке, проектировании и создании видеоигровой продукции</p>
	<p>ПК-1.2 - Организует сбор и исследование научно-технической информации в области эргономики, безопасности и дизайна видеоигровой продукции</p>	<p>Знать: способы и методы поиска необходимой информации в области видеоигровой продукции Уметь: организовывать сбор информации для разработки и создания видеоигровой продукции Владеть: навыком поиска необходимой научно-технической информации для обобщения результатов анализа</p>

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: этапы разработки стратегии, определение стратегических целей, способы разработки подходов по их достижению</p> <p>Не умеет: находить, критически анализировать и выбирать необходимую информацию по разрешению проблемной ситуации</p> <p>Не владеет: навыком выработки стратегий действий по разрешению проблемной ситуации</p>	<p>В целом знает: этапы разработки стратегии, определение стратегических целей, способы разработки подходов по их достижению</p> <p>В целом умеет: находить, критически анализировать и выбирать необходимую информацию по разрешению проблемной ситуации</p> <p>В целом владеет: навыком выработки стратегий действий по разрешению проблемной ситуации</p>	<p>Знает: этапы разработки стратегии, определение стратегических целей, способы разработки подходов по их достижению</p> <p>Умеет: находить, критически анализировать и выбирать необходимую информацию по разрешению проблемной ситуации</p> <p>Владеет: навыком выработки стратегий действий по разрешению проблемной ситуации</p>	<p>В полном объеме знает: этапы разработки стратегии, определение стратегических целей, способы разработки подходов по их достижению</p> <p>В полном объеме умеет: находить, критически анализировать и выбирать необходимую информацию по разрешению проблемной ситуации</p> <p>В полном объеме владеет: навыком выработки стратегий действий по разрешению проблемной ситуации</p>
<p>Не знает: принципы и основные положения системного анализа</p> <p>Не умеет: применять принципы системного подхода при выборе вариантов решения проблемной ситуации</p> <p>Не владеет: навыком разрешения проблемной ситуации с использованием системного подхода</p>	<p>В целом знает: принципы и основные положения системного анализа</p> <p>В целом умеет: применять принципы системного подхода при выборе вариантов решения проблемной ситуации</p> <p>В целом владеет: навыком разрешения проблемной ситуации с использованием системного подхода</p>	<p>Знает: принципы и основные положения системного анализа</p> <p>Умеет: применять принципы системного подхода при выборе вариантов решения проблемной ситуации</p> <p>Владеет: навыком разрешения проблемной ситуации с использованием системного подхода</p>	<p>В полном объеме знает: принципы и основные положения системного анализа</p> <p>В полном объеме умеет: применять принципы системного подхода при выборе вариантов решения проблемной ситуации</p> <p>В полном объеме владеет: навыком разрешения проблемной ситуации с использованием системного подхода</p>
<p>Не знает: методологию проведения научно-исследовательской работы; способы анализа и обобщения результатов научных исследований, представленных в научной литературе</p> <p>Не умеет: находить причинно-следственные связи в научных исследованиях, делать выводы и обобщать результаты поиска</p> <p>Не владеет: способностью выявлять причинно-следственные связи и обобщать результаты научных исследований, применяя современные научные методы</p>	<p>В целом знает: методологию проведения научно-исследовательской работы; способы анализа и обобщения результатов научных исследований, представленных в научной литературе</p> <p>В целом умеет: находить причинно-следственные связи в научных исследованиях, делать выводы и обобщать результаты поиска</p> <p>В целом владеет: способностью выявлять причинно-следственные связи и обобщать результаты научных исследований,</p>	<p>Знает: методологию проведения научно-исследовательской работы; способы анализа и обобщения результатов научных исследований, представленных в научной литературе</p> <p>Умеет: находить причинно-следственные связи в научных исследованиях, делать выводы и обобщать результаты поиска</p> <p>Владеет: способностью выявлять причинно-следственные связи и обобщать результаты научных исследований, применяя</p>	<p>В полном объеме знает: методологию проведения научно-исследовательской работы; способы анализа и обобщения результатов научных исследований, представленных в научной литературе</p> <p>В полном объеме умеет: находить причинно-следственные связи в научных исследованиях, делать выводы и обобщать результаты поиска</p> <p>В полном объеме владеет: способностью выявлять причинно-следственные связи и обобщать результаты научных исследований, применяя</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
	применя современные научные методы	современные научные методы	современные научные методы
<p>Не знает: принципы интерпретации данных научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции видеоигрового продукта</p> <p>Не умеет: использовать данные научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции и видеоигрового продукта</p> <p>Не владеет: навыком интерпретации данных научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции видеоигрового продукта</p>	<p>В целом знает: принципы интерпретации данных научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции видеоигрового продукта</p> <p>В целом умеет: использовать данные научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции и видеоигрового продукта</p> <p>В целом владеет: навыком интерпретации данных научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции видеоигрового продукта</p>	<p>Знает: принципы интерпретации данных научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции видеоигрового продукта</p> <p>Умеет: использовать данные научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции и видеоигрового продукта</p> <p>Владеет: навыком интерпретации данных научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции видеоигрового продукта</p>	<p>В полном объеме знает: принципы интерпретации данных научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции видеоигрового продукта</p> <p>В полном объеме умеет: использовать данные научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции и видеоигрового продукта</p> <p>В полном объеме владеет: навыком интерпретации данных научных исследований об интересах целевой аудитории на создаваемые концепции видеоигрового продукта</p>
<p>Не знает: современные методики и алгоритмы для создания видеоигровой продукции</p> <p>Не умеет: выполнять необходимые критерии по разработке методики социологических исследований к видеоигровой продукции и ее параметров</p> <p>Не владеет: способностью анализировать проблемы при разработке, проектировании и создании видеоигровой продукции</p>	<p>В целом знает: современные методики и алгоритмы для создания видеоигровой продукции</p> <p>В целом умеет: выполнять необходимые критерии по разработке методики социологических исследований к видеоигровой продукции и ее параметров</p> <p>В целом владеет: способностью анализировать проблемы при разработке, проектировании и создании видеоигровой продукции</p>	<p>Знает: современные методики и алгоритмы для создания видеоигровой продукции</p> <p>Умеет: выполнять необходимые критерии по разработке методики социологических исследований к видеоигровой продукции и ее параметров</p> <p>Владеет: способностью анализировать проблемы при разработке, проектировании и создании видеоигровой продукции</p>	<p>В полном объеме знает: современные методики и алгоритмы для создания видеоигровой продукции</p> <p>В полном объеме умеет: выполнять необходимые критерии по разработке методики социологических исследований к видеоигровой продукции и ее параметров</p> <p>В полном объеме владеет: способностью анализировать проблемы при разработке, проектировании и создании видеоигровой продукции</p>
<p>Не знает: способы и методы поиска необходимой информации в области видеоигровой продукции</p> <p>Не умеет:</p>	<p>В целом знает: способы и методы поиска необходимой информации в области видеоигровой продукции</p>	<p>Знает: способы и методы поиска необходимой информации в области видеоигровой продукции</p> <p>Умеет:</p>	<p>навыком поиска необходимой научно-технической информации для обобщения результатов анализа</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>организовывать сбор информации для разработки и создания видеоигровой продукции</p> <p>Не владеет: навыком поиска необходимой научно-технической информации для обобщения результатов анализа</p>	<p>В целом умеет: организовывать сбор информации для разработки и создания видеоигровой продукции</p> <p>В целом владеет: навыком поиска необходимой научно-технической информации для обобщения результатов анализа</p>	<p>организовывать сбор информации для разработки и создания видеоигровой продукции</p> <p>Владеет: навыком поиска необходимой научно-технической информации для обобщения результатов анализа</p>	

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Примерные практические задания, 1 семестр

1. Самостоятельно определить и сформулировать этапы планирования и выполнения магистерской диссертации.
2. Изучить основные особенности творческого мышления в гейм дизайне.

Примерные практические задания, 2 семестр

1. Построить общий план собственного научно-исследовательского проекта. Проанализировать состояние изученности проблемы в избранном направлении. Составить примерный список литературы по изучаемой проблеме.
2. Интерпретировать оформление выводов в виде графиков, таблиц, диаграмм и т.д. Подготовить статистическую обработку научного материала. Подготовить обсуждение научного проекта в форме презентации.

Оценка практического задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену, 1 семестр

1. Почему основы проведения научных исследований необходимо изучать магистранту?
2. Что такое понятийный аппарат и что такое «дефиниция»?
3. Как вы себе представляете последовательность выполнения научно-исследовательской работы?
4. Что такое «целеполагание»?
5. Как взаимосвязаны цель и задачи исследования?
6. Что такое объект и предмет исследования?

Приведите близкие вам примеры.

1. Кто выступает в качестве субъекта исследования?
2. Этапы научно-исследовательской работы.
9. Попробуйте дать группировку методов исследования.
10. Что такое апробация исследования?
11. Какова структура введения выпускной квалификационной работы?
12. Что такое метод исследования?
13. Чем отличаются теоретические и эмпирические методы исследования?
14. Опишите сущность системного подхода и постарайтесь привести какой-нибудь пример его применения.
15. Раскройте смысл факторного анализа и приведите пример, где данный метод можно использовать.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 2 семестр

1. Выбор темы научного исследования.
2. Разработка задания на выполнение научного исследования.
3. Разработка программы научного исследования.
4. Изучение научной литературы.
5. Электронные формы информационных ресурсов.
6. Структура магистерской диссертации.
7. Рубрикации как элементы текста.
8. Сокращение слов в тексте магистерской диссертации.
9. Оформление таблиц и графиков.
10. Оформление библиографических ссылок.
11. Подготовка реферата – структурного элемента магистерской диссертации.
12. Подготовка введения – структурного элемента магистерской диссертации.
13. Написание заключения – структурного элемента магистерской диссертации.
14. Подготовка приложений – структурной части магистерской диссертации.
15. Оформление библиографического списка использованных источников.
16. Подготовка к защите магистерской диссертации.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость. 4. Умение привносить авторское видение в работы	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик (и): Оришев Александр Борисович. - заведующий кафедрой гуманитарных и естественно-научных дисциплин, д.и.н., доцент.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 1 от «27» января 2023 г.)