

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 07.04.2026 16:38:59

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕСОМ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор  С.С. Юров

«04» февраля 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.12.01 НАСЛЕДИЕ И КУЛЬТУРНЫЙ КОД. ИНДУСТРИЯ ГЕЙМДЕВ

Для направления подготовки:

42.03.05 Медиакоммуникации

(уровень бакалавриата)

Тип задач профессиональной деятельности:

организационный

Направленность (профиль):

«Продюсирование мультимедиа проектов»

Форма обучения:

очная

Москва – 2025

Разработчик (и):

Михалина Татьяна Николаевна, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

Мелехов Игорь Сергеевич, старший преподаватель кафедры гуманитарных и естественнонаучных дисциплин АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».


«20» января 2025 г.



/Т.Н. Михалина /

(подпись)

«20» января 2025 г.



/И.С. Мелехов /

(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с ФГОС ВО 42.03.05 Медиакоммуникации (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ №527 от 08.06.2017г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета



/Н.Е. Козырева /

(подпись)

«22» января 2025 г.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: сформировать у студентов навыки анализа и интерпретации культурного наследия и его интеграции в игровых мирах, исследовать использование элементов национальной идентичности, фольклора, истории и искусства в геймдев (сеттинга, персонажей и сюжетов).

Задачи:

- изучение теоретических основ дисциплины;
- обучение практическим навыкам применения системы знаний и умений в области индустрии видеоигр.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Осваивается: 6 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

УК-5 - Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;

ПК-1 - Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.4. Проявляет в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира	Знает: особенности современной политической организации российского общества, каузальную природу и специфику его актуальной трансформации, ценностное обеспечение традиционных институциональных решений и особую поливариантность взаимоотношений российского государства и общества в федеративном измерении; Умеет: проявлять в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в

		<p>контексте мировой истории и культурных традиций мира</p> <p>Владеет: навыком осознанного проявления в своём поведении уважительного отношения к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира</p>
<p>ПК-1</p> <p>Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации</p>	<p>ПК-1.1 - Определяет тему и основное содержание нового продукта по результатам анализа российских и зарубежных источников информации</p>	<p>Знает: конъюнктуру медийного рынка, мировые тенденции в медиаиндустрии и корпоративные требования к продуктам</p> <p>Умеет: анализировать информацию из различных источников, определять степень ее достоверности, ориентироваться в новостном пространстве и информационном поле</p> <p>Владеет: навыком отбора тем и разработки содержания сценарных материалов</p>
	<p>ПК-1.2 - Определяет целевую аудиторию нового продукта</p>	<p>Знает: методы проведения маркетингового исследования, в том числе исследования для определения целевой аудитории нового медиапродукта</p> <p>Умеет: использовать современные маркетинговые и информационно-коммуникационные технологии при проведении исследований</p> <p>Владеет: навыком проведения исследований и анализа результатов</p>
	<p>ПК-1.3 - Осуществляет оценку оригинальности идеи, актуальности нового продукта, его художественной ценности и востребованности</p>	<p>Знает: конъюнктуру медийного рынка, способы выявления запроса ЦА, критерии определения художественной ценности продукта и его востребованности</p> <p>Умеет: выявлять и анализировать социально-значимые процессы и явления, прогнозировать успешность продукта</p> <p>Владеет: навыком прогнозирования востребованности будущего продукта</p>

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Наследие и культурный код. Индустрия геймдев» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации составляет: 3 зачетные единицы (108 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	36
<i>в том числе:</i>	
Лекции	18
Практические занятия	18
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	72
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Зачет с оценкой – 6 семестр
Трудоемкость (час.)	-
Общая трудоемкость з.е. / часов	3 з.е. / 108 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2		Количество часов			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
2	История игры от древности до наших дней	2	2	-	8
3	История видеоигр	4	4		16
4	Лики современной игровой культуры	2	2	-	8
5	Главные понятия академических исследований видеоигр	4	4		16
6	Методологии игрового дизайна	4	4		16
Итого (часов)		18	18	-	72
Форма контроля:		<i>Зачет с оценкой</i>			
Всего по дисциплине:		108 / 3 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Что такое игра?

- Исторический экскурс в традицию теоретического осмысления игры;
- Знакомство с концепциями Й. Хейзинги, О. Финка, Р. Кайуа;
- Знакомство с советской традицией осмысления игры.

Тема 2 История игры от древности до наших дней

- Особенности игр животных;
- Особенности древнейших человеческих игр;
- Правила и принципы эволюции игр;
- Телесные, настольные и цифровые игры;
- Футурология игры.

Тема 3. История видеоигр

- Видеоигровая архаика, классика и современность;
- Шесть эпох в истории индустрии видеоигр (доиндустриальная эпоха, эпоха Atari, эпоха Nintendo, эпоха консольных войн, эпоха персональных компьютеров и консолей нового поколения, эпоха после инди- и казуальной революций);
- Основные этапы истории видеоигр в России.

Тема 4. Лики современной игровой культуры

- Развлекательные и серьезные игры;
- Киберспорт;
- Геймификация;
- Гейм-арт и арт-игры.

Тема 5. Главные понятия академических исследований видеоигр

- Конфликт людологии и нарратологии;
- Процедурная риторика и людогерменевтика;
- Критическая теория видеоигр.

Тема 6. Методологии игрового дизайна

- MDA-фреймворк;
- SSM-фреймворк;
- Типология игроков по Бартлу;
- Октализ Ю-Кай Чоу;
- Теории потока и самодетерминации.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Ветушинский А. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. М., 2021.
2. Нужнов, Е. В. Мультимедиа технологии : учебное пособие / Е. В. Нужнов ; Южный федеральный университет. – 2-е изд., перераб. и доп. – Таганрог : Южный федеральный университет, 2016. – Часть 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. – 180 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>

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 и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Браузер Google Chrome;
4. Браузер Yandex;
5. 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»

1. <https://biblioclub.ru/>- университетская библиотечная система online Библиоклуб.ру
2. <http://window.edu.ru/> - единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <https://uisrussia.msu.ru/> - базы данных и аналитических публикаций университетской информационной системы Россия
4. <https://www.elibrary.ru/> - электронно-библиотечная система eLIBRARY.RU, крупнейшая в России электронная библиотека научных публикаций
5. <http://www.consultant.ru/> - справочная правовая система КонсультантПлюс
6. <https://gufo.me/> - справочная база энциклопедий и словарей Gufo.me
7. <https://slovaronline.com> - поисковая система по всем доступным словарям и энциклопедиям
8. <https://www.tandfonline.com/> - коллекция журналов Taylor&Francis Group включает в себя около двух тысяч журналов и более 4,5 млн. статей по различным областям знаний

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Оборудованные учебные аудитории, в том числе с использованием видеопроектора и подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

2. Аудитории для самостоятельной работы с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

3. Компьютерный класс с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

4. Аудио и видеоаппаратура.

5. Учебно-наглядное оборудование.

№ 424

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. 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) 1 компьютер, подключенный к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

№ 402

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) 11 компьютеров, подключенных 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 (не запоминать, а понять общий смысл прочитанного). Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы, каждого положения и вопроса в целом.

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.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, пытаются применить эти знания при выполнении творческих работ, серий эскизов. В процессе обсуждения ошибок и удачных вариантов разработанных серий эскизов, вырабатывается уверенность в умении правильно использовать приобретенные знания для решения практических задач.

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 управления бизнесом
Кафедра менеджмента и маркетинга

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.В.12.01 «НАСЛЕДИЕ И КУЛЬТУРНЫЙ КОД. ИНДУСТРИЯ ГЕЙМДЕВ»

Для направления подготовки:

42.03.05 Медиакоммуникации

(уровень бакалавриата)

Тип задач профессиональной деятельности:

организационный

Направленность (профиль):

«Продюсирование мультимедиа проектов»

Форма обучения:

очная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах</p>	<p>УК-5.4. Проявляет в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира</p>	<p>Знает: особенности современной политической организации российского общества, каузальную природу и специфику его актуальной трансформации, ценностное обеспечение традиционных институциональных решений и особую поливариантность взаимоотношений российского государства и общества в федеративном измерении;</p> <p>Умеет: проявлять в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира</p> <p>Владеет: навыком осознанного проявления в своём поведении уважительного отношения к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира</p>
<p>ПК-1 Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации</p>	<p>ПК-1.1 - Определяет тему и основное содержание нового продукта по результатам анализа российских и зарубежных источников информации</p>	<p>Знает: конъюнктуру медийного рынка, мировые тенденции в медиаиндустрии и корпоративные требования к продуктам Умеет: анализировать информацию из различных источников, определять степень ее достоверности, ориентироваться в новостном пространстве и информационном поле Владеет: навыком отбора тем и разработки содержания сценарных материалов</p>
	<p>ПК-1.2 - Определяет целевую аудиторию нового продукта</p>	<p>Знает: методы проведения маркетингового исследования, в том числе исследования для определения целевой аудитории нового медиапродукта Умеет: использовать современные маркетинговые и информационно-коммуникационные технологии при проведении исследований Владеет: навыком проведения</p>

		исследований и анализа результатов
	ПК-1.3 - Осуществляет оценку оригинальности идеи, актуальности нового продукта, его художественной ценности и востребованности	Знает: конъюнктуру медийного рынка, способы выявления запроса ЦА, критерии определения художественной ценности продукта и его востребованности Умеет: выявлять и анализировать социально-значимые процессы и явления, прогнозировать успешность продукта Владеет: навыком прогнозирования востребованности будущего продукта

Показатели оценивания результатов обучения

Результат обучения	Критерии оценивания результатов обучения (показатели успешности по уровням освоения)			
	Компетенция не сформирована	Базовый уровень сформированности компетенции	Средний уровень сформированности компетенции	Повышенный уровень сформированности компетенции
ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы	Сформированные структурированные знания
УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частично освоенное умение	В основном освоенное, применяемое в стандартных ситуациях умение	Полностью освоенное, применяемое в стандартных ситуациях умение
НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частично владеет навыками	В целом владеет навыком	Свободно владеет навыком

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Тестовые задания по курсу.

Тема 1: Что такое игра?

1. Кто из перечисленных философов рассматривал игру как фундаментальную категорию бытия, «онтологическую особенность» человека?

- a) Жан Пиаже
- b) Зигмунд Фрейд
- c) **Ойген Финк**
- d) Брайан Саттон-Смит

2. Концепция «Homo Ludens» («Человек играющий») принадлежит:

- a) Роже Кайуа
- b) **Йохану Хейзинге**

- c) Льву Выготскому
 - d) Даниилу Эльконину
3. Какое из понятий Роже Кайуа НЕ относится к его классификации форм игры?
- a) Агон (соревнование)
 - b) Мимикрия (подражание)
 - c) Алеа (шанс)
 - d) **Патэн (страдание)**
4. Кто из советских психологов рассматривал игру как ведущую деятельность в дошкольном возрасте, способствующую развитию мотивационно-потребностной сферы?
- a) Александр Лурия
 - b) **Даниил Эльконин**
 - c) Алексей Леонтьев
 - d) Лев Выготский
5. Термин «магический круг», обозначающий условное, ограниченное правилами пространство игры, ввёл:
- a) Роже Кайуа
 - b) Салин и Циммерман
 - c) **Йохан Хейзинга**
 - d) Брайан Саттон-Смит
-

Тема 2: История игры от древности до наших дней

1. Что из перечисленного является ключевой функцией игр у животных, согласно большинству этологических исследований?
- a) Творческое самовыражение
 - b) **Отработка жизненно важных навыков и социализация**
 - c) Ритуальное общение с высшими силами
 - d) Сознательное проведение досуга
2. К какому типу игр, согласно исторической классификации, можно отнести древнегреческие Олимпийские игры?
- a) Настольные игры
 - b) **Телесные (физические) игры-соревнования**
 - c) Цифровые игры
 - d) Игры-гадания
3. Какой принцип эволюции игр подразумевает заимствование и переработку элементов из предыдущих игровых форм?
- a) Принцип устаревания
 - b) Принцип изоляции
 - c) **Принцип преемственности (наследования)**
 - d) Принцип случайной мутации
4. Появление какой технологии считается ключевым для перехода к эпохе цифровых игр?
- a) Печатный станок
 - b) **Электронно-вычислительная машина (компьютер)**
 - c) Радиосвязь
 - d) Телевидение
5. Футурология игры может включать в себя прогнозы о:
- a) Только графике будущих игр
 - b) **Влиянии игр на общество, этику, нейроинтерфейсы и виртуальные миры**
 - c) Только развитии игровых жанров
 - d) Исчезновении нецифровых игр
-

Тема 3: История видеоигр

1. Понятие «видеоигровая архаика» обычно относится к периоду:
 - a) 2000-х годов
 - b) Эпохи PlayStation
 - c) **1950-х – начала 1970-х годов (лабораторные прототипы, «Pong»)**
 - d) Эпохи Nintendo NES
 2. Какая компания доминировала на рынке видеоигр в так называемую «эпоху Nintendo»?
 - a) Sega
 - b) Sony
 - c) Microsoft
 - d) **Nintendo**
 3. Что стало непосредственной причиной кризиса рынка видеоигр в 1983 году в Северной Америке («Crash of 1983»)?
 - a) Появление персональных компьютеров
 - b) **Перенасыщение рынка низкокачественными играми, в основном для консоли Atari 2600**
 - c) Жесткая конкуренция со стороны японских компаний
 - d) Падение интереса к играм вообще
 4. «Эпоха консольных войн» чаще всего ассоциируется с противостоянием:
 - a) Atari и Magnavox
 - b) **Sega и Nintendo**
 - c) Microsoft и Sony
 - d) Apple и IBM
 5. Какой фактор стал ключевым для развития инди-сцены в России в 2000-х годах?
 - a) Государственная поддержка
 - b) **Распространение интернета и цифровой дистрибуции**
 - c) Отсутствие иностранной конкуренции
 - d) Развитие консольного рынка
-

Тема 4: Лики современной игровой культуры

1. «Серьезные игры» (serious games) — это игры, основной целью которых является:
 - a) Максимальная прибыль
 - b) **Обучение, тренировка, решение социальных или исследовательских задач, а не только развлечение**
 - c) Достижение фотореалистичной графики
 - d) Создание сложного художественного нарратива
2. Киберспорт — это:
 - a) Создание видеоигр на время
 - b) Программирование игр
 - c) **Соревновательная деятельность на основе видеоигр**
 - d) Коллекционирование игровых артефактов
3. Геймификация — это:
 - a) Процесс превращения фильма в игру
 - b) **Использование игровых элементов и механик в неигровых контекстах (обучение, бизнес, маркетинг)**
 - c) Создание игр для узкой аудитории
 - d) Наука о истории игр
4. Какой из терминов описывает практику использования видеоигр как материала или среды для создания художественных высказываний?
 - a) Геймификация

- b) Киберспорт
 - c) **Гейм-арт (Game Art)**
 - d) Нарративный дизайн
5. Арт-игры (art games) часто характеризуются:
- a) Акцентом на максимальный коммерческий успех и массовость
 - b) **Экспериментальной формой, авторским высказыванием и провокацией, а не развлекательной механикой**
 - c) Использованием только 2D-графики
 - d) Отсутствием любых правил
-

Тема 5: Главные понятия академических исследований видеоигр

1. Конфликт «людологии» и «нарратологии» в игровых исследованиях вращается вокруг вопроса:
- a) Какие игры лучше — 2D или 3D?
 - b) **Что важнее для понимания видеоигр: их игровая механика и правила (людология) или их повествовательные аспекты (нарратология)?**
 - c) Кто создал первую видеоигру?
 - d) Как классифицировать игроков?
2. Процедурная риторика — это концепция, разработанная:
- a) Джейн МакГонигал
 - b) Йеном Богостом
 - c) **Яном Богостом (Ian Bogost)**
 - d) Джесси Шеллом
3. Какой подход в исследовании игр фокусируется на том, как игроки интерпретируют и осмысливают свой игровой опыт?
- a) Процедурная риторика
 - b) **Людогерменевтика (Ludermeneutics)**
 - c) Критическая теория
 - d) Структурализм
4. Критическая теория видеоигр часто занимается вопросами:
- a) Оптимизации графических движков
 - b) **Репрезентации гендера, расы, класса в играх, идеологии и власти в игровых мирах**
 - c) Составления рейтингов продаж игр
 - d) Разработки методологий тестирования игр
5. Ученый, которого часто считают одним из основоположников «людологического» подхода, — это:
- a) Джанет Мюррей
 - b) **Эспен Аарсет (Espen Aarseth)**
 - c) Стивен Джонсон
 - d) Марк Вулф
-

Тема 6: Методологии игрового дизайна

1. MDA-фреймворк расшифровывается как:
- a) Mission, Design, Achievement
 - b) **Mechanics, Dynamics, Aesthetics**
 - c) Multiplayer, Design, Action
 - d) Model, Dynamics, Analysis
2. Типология игроков Ричарда Бартла включает все следующие типы, КРОМЕ:
- a) Достиженцы (Achievers)
 - b) Исследователи (Explorers)

- c) **Стратеги (Strategists)**
- d) Социальщики (Socializers)
- 3. Октализ (Octalysis) — это фреймворк для дизайна, основанный на:
 - a) **8 основных драйверах (ядрах) мотивации человека**
 - b) 8 этапах разработки игры
 - c) 8 типах игровых механик
 - d) 8 эмоциях игрока
- 4. Теория потока (Flow) была разработана психологом:
 - a) Абрахамом Маслоу
 - b) **Михаеом Чиксентмихайи (Mihaly Csikszentmihalyi)**
 - c) Дэниелом Пинком
 - d) Ричардом Бартлом
- 5. Теория самодетерминации (Self-Determination Theory) утверждает, что внутренняя мотивация поддерживается тремя базовыми психологическими потребностями. Какая из перечисленных НЕ является одной из них?
 - a) **Потребность в превосходстве (Need for Superiority)**
 - b) Потребность в автономии (Autonomy)
 - c) Потребность в компетентности (Competence)
 - d) Потребность в связанности (Relatedness)

Промежуточная аттестация

Форма семестрового контроля:
зачет с оценкой

Вопросы к зачету с оценкой:

1. Дайте определение игры в культурно-философском смысле (по Й. Хейзинге).
2. В чем суть концепции «магического круга» и как она связана с природой игры?
3. Опишите классификацию форм игры по Р. Кайуа. Приведите примеры.
4. Какова роль игры в советской психолого-педагогической традиции (Выготский, Эльконин)?
5. Каковы основные функции игр у животных и в чем их сходство/различие с человеческими играми?
6. Назовите основные этапы эволюции игровых форм в человеческой истории.
7. Что такое «телесные игры» и какую роль они играли в традиционных обществах?
8. Какие факторы определяют переход от настольных к цифровым играм?
9. Каковы возможные направления развития (футурология) игр в XXI веке?
10. Назовите основные периоды («эпохи») в истории видеоигр по предложенной в курсе периодизации.
11. Что такое «видеоигровая архаика» и каковы её характерные черты?
12. Опишите причины и последствия кризиса индустрии видеоигр 1983 года.
13. Какую роль сыграла компания Nintendo в восстановлении и развитии рынка видеоигр?
14. Каковы ключевые вехи истории видеоигр в России (СССР)?
15. Дайте определение «серьезных игр» (serious games) и приведите примеры их применения.
16. Что такое киберспорт и какие социально-культурные явления с ним связаны?
17. Раскройте суть понятия «геймификация». Где и зачем она применяется?
18. Чем отличается гейм-арт (game art) от арт-игр (art games)?
19. В чем заключается конфликт между «людологией» и «нарратологией» в исследованиях видеоигр?

20. Что такое «процедурная риторика» (И. Богост) и как она работает в играх?
21. Как критическая теория видеоигр анализирует проблемы репрезентации (гендер, раса, идеология)?
22. Опишите MDA-фреймворк и его компоненты (Mechanics, Dynamics, Aesthetics).
23. Что такое SSM-фреймворк и как он используется в игровом дизайне?
24. Опишите типологию игроков по Р. Бартлу. Как она может применяться на практике?
25. В чем суть фреймворка «Октализ» (Ю-Кай Чоу) и как он связан с мотивацией игрока?
26. Объясните теорию потока (М. Чиксентмихайи) и её значение для игрового дизайна.
27. Каковы основные положения теории самодетерминации (Self-Determination Theory) применительно к играм?
28. Как инди-революция изменила индустрию видеоигр?
29. Какие этические вопросы возникают в связи с развитием игровых технологий (например, микротранзакции, зависимость)?
30. Как видеоигры влияют на современную культуру и могут ли они считаться искусством? Аргументируйте свою точку зрения.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

Оценивание знаний обучающихся осуществляется по 4-балльной шкале при проведении экзаменов и зачетов с оценкой (оценки «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно») или 2-балльной шкале при проведении зачета («зачтено», «не зачтено»).

При прохождении обучающимися промежуточной аттестации оцениваются:

1. Полнота, четкость и структурированность ответов на вопросы, аргументированность выводов.
2. Качество выполнения практических заданий (при их наличии): умение перевести теоретические знания в практическую плоскость; использование правильных форматов и методологий при выполнении задания; соответствие результатов задания поставленным требованиям.
3. Комплексность ответа: насколько полно и всесторонне обучающийся раскрыл тему вопроса и обратился ко всем ее аспектам.

Критерии оценивания

4-балльная шкала и 2-балльная шкалы	Критерии
«Отлично» или «зачтено»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Полные и качественные ответы на вопросы, охватывающие все необходимые аспекты темы. Обучающийся обосновывает свои выводы с использованием соответствующих фактов, данных или источников, демонстрируя глубокую аргументацию. 2. Обучающийся успешно переносит свои теоретические знания в практическую реализацию. Выполненные задания соответствуют высокому уровню качества, включая использование правильных форматов, методологий и инструментов. 3. Обучающийся анализирует и оценивает различные аспекты темы, демонстрируя способность к критическому мышлению и самостоятельному исследованию.

<p>«Хорошо» или «зачтено»</p>	<p>1. Обучающийся предоставляет достаточно полные ответы на вопросы с учетом основных аспектов темы. Ответы обучающегося имеют ясную структуру и последовательность, делая их понятными и логически связанными.</p> <p>2. Обучающийся способен применить теоретические знания в практических заданиях. Выполнение задания в целом соответствует требованиям, хотя могут быть некоторые недочеты или неточные выводы по полученным результатам.</p> <p>3. Обучающийся представляет хорошее понимание темы вопроса, охватывая основные аспекты и направления ее изучения. Ответы обучающегося содержат достаточно информации, но могут быть некоторые пропуски или недостаточно глубокие суждения.</p>
<p>«Удовлетворительно» или «зачтено»</p>	<p>1. Ответы на вопросы неполные, не охватывают всех аспектов темы и не всегда структурированы или логически связаны. Обучающийся предоставляет верные выводы, но они недостаточно аргументированы или основаны на поверхностном понимании предмета вопроса.</p> <p>2. Обучающийся способен перенести теоретические знания в практические задания, но недостаточно уверен в верности примененных методов и точности в их выполнении. Выполненное задание может содержать некоторые ошибки, недочеты или расхождения.</p> <p>3. Обучающийся охватывает большинство основных аспектов темы вопроса, но демонстрирует неполное или поверхностное их понимание, дает недостаточно развернутые объяснения.</p>
<p>«Неудовлетворительно» или «не зачтено»</p>	<p>1. Обучающийся отвечает на вопросы неполно, не раскрывая основных аспектов темы. Ответы обучающегося не структурированы, не связаны с заданным вопросом, отсутствует их логическая обоснованность. Выводы, предоставляемые обучающимся, представляют собой простые утверждения без анализа или четкой аргументации.</p> <p>2. Обучающийся не умеет переносить теоретические знания в практический контекст и не способен применять их для выполнения задания. Выполненное задание содержит много ошибок, а его результаты не соответствуют поставленным требованиям и (или) неправильно интерпретируются.</p> <p>3. Обучающийся ограничивается поверхностным рассмотрением темы и не показывает понимания ее существенных аспектов. Ответ обучающегося частичный или незавершенный, не включает анализ рассматриваемого вопроса, пропущены важные детали или связи.</p>