

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 04.06.2026 16:39:05

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

**“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”**

ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕСОМ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

 С.С. Юров

«28» мая 2026 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 – 2026**

## 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 ОБУЧАЮЩИМСЯ

| Код и наименование компетенции                                                                                                        | Индикаторы достижения компетенции                                                                                                                                                                                                                                    | Результаты обучения                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>УК-5</b><br>Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах | <b>УК-5.4.</b> 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 | <b>Знает:</b> 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;<br><br><b>Умеет:</b> 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><b>Владеет:</b> 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><b>ПК-1</b></p> <p>Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации</p> | <p><b>ПК-1.1</b> - Определяет тему и основное содержание нового продукта по результатам анализа российских и зарубежных источников информации</p> | <p><b>Знает:</b> конъюнктуру медийного рынка, мировые тенденции в медиаиндустрии и корпоративные требования к продуктам</p> <p><b>Умеет:</b> анализировать информацию из различных источников, определять степень ее достоверности, ориентироваться в новостном пространстве и информационном поле</p> <p><b>Владеет:</b> навыком отбора тем и разработки содержания сценарных материалов</p> |
|                                                                                                                 | <p><b>ПК-1.2</b> - Определяет целевую аудиторию нового продукта</p>                                                                               | <p><b>Знает:</b> методы проведения маркетингового исследования, в том числе исследования для определения целевой аудитории нового медиапродукта</p> <p><b>Умеет:</b> использовать современные маркетинговые и информационно-коммуникационные технологии при проведении исследований</p> <p><b>Владеет:</b> навыком проведения исследований и анализа результатов</p>                          |
|                                                                                                                 | <p><b>ПК-1.3</b> - Осуществляет оценку оригинальности идеи, актуальности нового продукта, его художественной ценности и востребованности</p>      | <p><b>Знает:</b> конъюнктуру медийного рынка, способы выявления запроса ЦА, критерии определения художественной ценности продукта и его востребованности</p> <p><b>Умеет:</b> выявлять и анализировать социально-значимые процессы и явления, прогнозировать успешность продукта</p> <p><b>Владеет:</b> 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 |
|----------------------------------------|-------------------------------------------|
| <b>Аудиторные занятия</b>              | <b>36</b>                                 |
| <i>в том числе:</i>                    |                                           |
| Лекции                                 | 18                                        |
| Практические занятия                   | 18                                        |
| Лабораторные работы                    | -                                         |
| <b>Самостоятельная работа</b>          | <b>72</b>                                 |
| <i>в том числе:</i>                    |                                           |
| часы на выполнение КР / КП             | -                                         |
| <b>Промежуточная аттестация:</b>       |                                           |
| Вид                                    | Зачет с оценкой – 6 семестр               |
| Трудоемкость (час.)                    | -                                         |
| <b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b> | <b>3 з.е. / 108 час.</b>                  |

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

| 2                           |                                                     | Количество часов       |                      |                     |                                    |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------|----------------------|---------------------|------------------------------------|
| №                           | Наименование                                        |                        |                      |                     |                                    |
|                             |                                                     | Лекции                 | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа<br>(в т.ч. КР / КП) |
| 1                           | Что такое игра                                      | 2                      | 2                    | -                   | 8                                  |
| 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                                 |
| <b>Форма контроля:</b>      |                                                     | <i>Зачет с оценкой</i> |                      |                     |                                    |
| <b>Всего по дисциплине:</b> |                                                     | 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 выполняется 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>УК-5</b><br>Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах | <b>УК-5.4.</b> 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><b>Знает:</b> 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><b>Умеет:</b> 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><b>Владеет:</b> 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> |
| <b>ПК-1</b><br>Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации                                  | <b>ПК-1.1</b> - Определяет тему и основное содержание нового продукта по результатам анализа российских и зарубежных источников информации                                                                                                                           | <p><b>Знает:</b> конъюнктуру медийного рынка, мировые тенденции в медиаиндустрии и корпоративные требования к продуктам</p> <p><b>Умеет:</b> анализировать информацию из различных источников, определять степень ее достоверности, ориентироваться в новостном пространстве и информационном поле</p> <p><b>Владеет:</b> навыком отбора тем и разработки содержания сценарных материалов</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                                                                                                                                       | <b>ПК-1.2</b> - Определяет целевую аудиторию нового продукта                                                                                                                                                                                                         | <p><b>Знает:</b> методы проведения маркетингового исследования, в том числе исследования для определения целевой аудитории нового медиапродукта</p> <p><b>Умеет:</b> использовать современные маркетинговые и информационно-коммуникационные технологии при проведении исследований</p> <p><b>Владеет:</b> навыком проведения</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

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

### ***Показатели оценивания результатов обучения***

| Результат обучения | Критерии оценивания результатов обучения<br>(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?**

- Кто из перечисленных философов рассматривал игру как фундаментальную категорию бытия, «онтологическую особенность» человека?
  - Жан Пиаже
  - Зигмунд Фрейд
  - Ойген Финк**
  - Брайан Саттон-Смит
- Концепция «Homo Ludens» («Человек играющий») принадлежит:
  - Роже Кайуа
  - 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) **Михаем 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<br>и 2-балльная<br>шкалы | Критерии                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| «Отлично»<br>или<br>«зачтено»             | <p>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.</p> <p>2. Обучающийся успешно переносит свои теоретические знания в практическую реализацию. Выполненные задания соответствуют высокому уровню качества, включая использование правильных форматов, методологий и инструментов.</p> <p>3. Обучающийся анализирует и оценивает различные аспекты темы, демонстрируя способность к критическому мышлению и самостоятельному исследованию.</p> |

|                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>«Хорошо»<br/>или<br/>«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»<br/>или<br/>«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»<br/>или<br/>«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> |