

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 11.12.2023 12:59:34

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf4468ff14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

от « 18 »

февраля

С.С. Юров

2021 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

Б1.Б.14 «ГУМАНИТАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ КУЛЬТУРЫ И ВИДЕОИГР»

Для направления подготовки:

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Гейм-дизайн

Форма обучения:

(очная)

Москва – 2021

Разработчик (и): Кортович Андрей Владимирович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников.

«20» января 2021 г.


(подпись)

/А.В. Кортович/

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

«22» января 2021 г


(подпись)

/Т.Н. Михалина /

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

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ


(подпись)

/ В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой
разработчика РПД (подпись)


/ Е.А. Дубоносова /

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

СОДЕРЖАНИЕ

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

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

Дисциплина «Гуманитарные исследования культуры и видеоигр» относится к базовой части Блока 1 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на первом, втором и третьем курсе в первом-шестом семестрах.

Дисциплина «Гуманитарные исследования культуры и видеоигр» является необходимым элементом профессиональной подготовки дизайнеров, позволяющий им ознакомиться с основами гуманитарных методов изучения общества и различных культурных объектов, а также с социокультурными подходами к пониманию цифровых и нецифровых игр.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются.

Цель курса - расширение кругозора учащихся в области социокультурных исследований, их ознакомление с базовыми понятиями и методами различных областей культурологии.

Задачи курса:

- познакомить студентов с основами истории и философии европейской науки;
- сформировать у студентов систематизированные знания в области социокультурных исследований: познакомить их с основными вопросами наук об обществе, периодизацией развития этих наук, их основными методами и объектами анализа;
- выработать у студентов базовые навыки академического чтения и письма, научить работать с научными текстами;
- познакомить студентов с историей и основными задачами гуманитарных исследований цифровых игр, научить их ориентироваться в современной учебной и научной литературе, посвященной исследованиям цифровых приложений как культурных объектов.

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

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

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

общепрофессиональными –

- способностью реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (ОПК-5);
- способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
------------------------------	---

<p>ОПК-5 Способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - теоретические основы преподавания; - современные образовательные технологии, в том числе – информационные; - критерии оценки качества учебно-воспитательного процесса при разработке и реализации учебных программ художественных и проектных дисциплин; <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - выбирать формы, приемы и методы обучения при разработке и реализации учебных программ художественных и проектных дисциплин; - применять комплекс современных методов диагностирования достижений обучающихся; <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - педагогическими приемами, методами при разработке и реализации учебных программ художественных и проектных дисциплин; - современными технологиями диагностирования достижений обучающихся
<p>ОПК-6 Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - основы информационных технологий; - основные источники информации; - основные возможности и правила работы со стандартными программными продуктами; - методологию поиска информации в сети Интернет и специализированных базах данных при решении профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности; <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать стандартное программное обеспечение; - проводить первичный поиск информации, - проводить поиск информации с использованием общих и специализированных баз данных и сети Интернет для решения профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности; <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - способами и средствами получения, хранения, переработки информации; - навыками работы с компьютером; - навыками применения специализированного программного обеспечения, баз данных и сети Интернет при решении профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме контрольных работ, подготовки студентами докладов и сообщений в виде презентаций;
- *промежуточная аттестация (ПА)* - проводится в форме зачета с оценкой после 1, 3, 4, 5 семестров и экзамена после 2 семестра и по окончании изучения курса.

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

В процессе преподавания дисциплины «Гуманитарные исследования культуры и видеоигр» используются как лекционные и практические занятия, так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

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

активные формы обучения:

- практические занятия;
- семинары.

интерактивные формы обучения:

- групповое обсуждение.

Общая трудоемкость дисциплины «Гуманитарные исследования культуры и видеоигр» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 16 зачетных единиц (576 часов).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
Аудиторные занятия (всего)	252
В том числе:	
Лекции	126
Практические занятия	126
Семинары	х
Лабораторные работы	х
Самостоятельная работа (всего)	270
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Зачет с оценкой – 1, 3, 4, 5 семестры Экзамен – 2, 6 семестр
Трудоемкость (час.)	54
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	16 ЗЕТ / 576 часов

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

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	IT-метод		
Очная форма									

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	IT-метод		
Первый этап формирования компетенции									
Тема 1. История и философия науки.	12	26		8	2			ОПК-5 ОПК-6	
Тема 2. Культурология и культурные исследования.	14	24		8	2			ОПК-5 ОПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1					<i>Устный опрос</i>
									Зачет с оценкой
Второй этап формирования компетенции									
Тема 3. Теория медиа	10	22		8	2			ОПК-5 ОПК-6	
Тема 4. Исследования популярной культуры.	10	22		8	2			ОПК-5 ОПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1					<i>Устный опрос</i>
									Экзамен, 27 час.
Третий этап формирования компетенции									
Тема 5. Гуманитарные исследования игр	10	22		8	2			ОПК-5 ОПК-6	
Тема 6. История game studies	10	22		8	2			ОПК-5 ОПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1					<i>Устный опрос</i>
									Зачет с оценкой
Четвертый этап формирования компетенции									
Тема 7. Game studies сегодня: проблемы и задачи	10	22		8	2			ОПК-5 ОПК-6	
Тема 8. Обучающий аспект видеоигр	10	22		8	2			ОПК-5 ОПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1					<i>Устный опрос</i>
									Зачет с оценкой
Пятый этап формирования компетенции									
Тема 9. Этические аспекты видеоигр	10	22		8	2			ОПК-5 ОПК-6	
Тема 10. Киберспорт как социальный феномен	10	22		8	2			ОПК-5 ОПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1					<i>Устный опрос</i>
									Зачет с оценкой
Шестой этап формирования компетенции									

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия			
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс		
Тема 11. Цифровое визионерство в современных компьютерных играх	10	22		8	2			ОПК-5 ОПК-6
Тема 12. Игровой искусственный интеллект в видеоиграх	10	22		8	2			ОПК-5 ОПК-6
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1				<i>Устный опрос</i>
								Экзамен, 27 час.
Всего:	126	270		102	24			54
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	576							
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	16							

Содержание тем учебной дисциплины

Тема №1. История и философия науки

Рождение западной философии. Интеллектуальная жизнь европейских народов в Античности и Средневековье. Основные проблемы философии природы и общества, основные подходы к их разрешению. Философия Нового Времени. Рождение европейского университета и других учебных заведений. Формирование системы наук. Проблема демаркации научного знания в Новейшее Время. Производство научного знания, современные институты образования и науки.

Тема №2. Культурология и культурные исследования

История культуры и культурная история. Появление культурных исследований. Задачи, методы, вопросы культурных исследований в прошлом и в современности. Исследования субкультур и мейнстримных культур. История религии. Критические и теоретические подходы к исследованиям общества и культуры. Исследования религии. Гендерные исследования. Постколониальные исследования. Теория культуры. Семиотика культуры. Дискурс-аналитические исследования. Фрейм-аналитические исследования.

Тема №3. Теория медиа

История и содержание понятия медиа. Зарождение европейских исследований медиа. Ранние и современные подходы к пониманию медиа. Исследования письменности, литературы, театра, кино и телевидения. Аналоговые и цифровые медиа. Специфика цифровых медиа. Основные теории цифровых медиа. Современные проблемы и подходы к пониманию цифровых медиа.

Тема №4. Исследования популярной культуры

Оппозиция элитарного и массового. История средств массовой коммуникации. История и содержание понятия популярной культуры. Подходы к периодизации истории

популярной культуры. Междисциплинарное поле исследований поп-культуры. Источники поп-культуры. Современные направления поп-культурных исследований, основные вопросы и задачи. Поп-культура в различных странах мира, закономерности развития. Критические подходы к популярной культуре.

Тема №5. Гуманитарные исследования игр

Исследования игр как часть истории культуры. Проблема определения игры как культурного объекта и социокультурной практики. Классические работы Й. Хёйзинги и Р. Кайуа. Выделение гуманитарных исследований игр в отдельное междисциплинарное поле. Исследования настольных игр. Исследования НРИ. Исследования LARP. Исследования традиционных игр. Аналоговые и цифровые игры.

Тема №6. История game studies

Зарождение game studies. Литературоведческие подходы к исследованию видеоигр. Медиатеоретические подходы к исследованию видеоигр. Театроведческие и киноведческие подходы к исследованию видеоигр. Game studies в Европе, Америках, России. Профессиональное образование в области гуманитарных исследований видеоигр.

Тема №7. Game studies сегодня: проблемы и задачи

Основные теоретические проблемы game studies сегодня. Теоретические и критические подходы к изучению цифровых игр. Постколониальная критика видеоигр. Гендерная критика видеоигр. Другие критические подходы и их ограничения. Применение методов социокультурных исследований к изучению цифровых игр.

Тема №8. Обучающий аспект видеоигр

Роль игры в обучающем процессе. Типы образовательных игр. «Внутренний» образовательный аспект видеоигры. «Внешний» образовательный аспект видеоигры. Влияние видеоигр на мотивацию обучающегося. Соответствие видеоигр общей направленности изучаемого курса. Методический и организационный моменты применения видеоигр в обучающем процессе. Компьютеризированные тренировочные симуляторы. Положительное и отрицательное влияние компьютерных игр на процесс обучения.

Тема №9. Этические аспекты видеоигр

Внеигровая этика, связанная с компьютерными играми. Игровая аддикция. Влияние компьютерных игр на социальное поведение человека. Внутриигровая этика компьютерных игр. Вопросы этики и морали в аркадных жанрах компьютерных игр. Постановка этических вопросов в видеоиграх action-жанра. Особенности этической морали в игровом жанре RPG.

Тема №10. Киберспорт как социальный феномен

Анализ институциональных вопросов киберспорта. Социальные характеристики киберспорта. Взаимосвязь между традиционными видами спорта и киберспортом. Организация и проведение чемпионатов киберспорта. Определение инновационных образовательных возможностей киберспорта. Киберспортивные перспективы развития компьютерных игр.

Тема №11. Цифровое визионерство в современных компьютерных играх

Визионерство как предмет философской рефлексии Олдоса Хаксли. Современные естественно-научные (С. Гроф) и неопозитивистские (Дж. Д. Льюис-Уильямс, Т. Доусон и др.) исследования визионерства. Характерные признаки визионерства. Теоретическая модель визионерства в виртуальных мирах современных компьютерных игр.

Модификации визионерства компьютерной виртуальной реальности. Сенсорные технологии погружения в визионерские переживания. Использование визуальной визионерской стилистики в современном кинематографе.

Тема №12. Игровой искусственный интеллект в видеоиграх

История развития искусственного интеллекта в играх: эволюция, алгоритмы, хардкор. Особенности технической реализации искусственного интеллекта в играх. Основные методы создания интеллектуальных систем. Пути совершенствования игровых интеллектуальных систем. Перспективы развития искусственного интеллекта в игровой индустрии.

Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 1. <i>История и философия науки</i>	Практическое занятие №1. <i>История и философия науки.</i> 1. Оппозиция природы и общества в античной философии 2. Политическая философия античности 3. Проблема универсалий в схоластической философии 4. Философия Возрождения 5. Гуманизм Возрождения 6. Рационализм и эмпиризм 7. Кантианская революция в философии 8. Политическая философия Нового Времени 9. Демаркация научного знания в XX веке	Дискуссия, опрос
Тема 2. <i>Культурология и культурные исследования</i>	Практическое занятие №2. <i>Культурология и культурные исследования.</i> 1. Эволюционизм, диффузионизм и функционализм 2. Семиотика 3. Критическая теория 4. Дискурс-анализ 5. Гендерные исследования 6. Постколониальные исследования 7. Социологические методы в культурологии 8. Массовая и элитарная культура 9. Современные подходы к изучению религии	Дискуссия, опрос
Тема 3. <i>Теория медиа</i>	Практическое занятие №3. <i>Теория медиа</i> 1. Теория медиа М. Маклюэна 2. Теория медиа Ф. Китлера 3. Медиаисследования Л. Мановича 4. История развития письменности в работах Р. Шартье и М. Маклюэна 5. Философия техники М. Хайдеггера и Ж. Симондона 6. Исследования интернета М. Кастельса	Дискуссия, опрос
Тема 4. <i>Исследования</i>	Практическое занятие №4. <i>Исследования популярной культуры.</i>	Дискуссия, опрос

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<i>популярной культуры</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ранние подходы к демаркации высокой и низкой культуры 2. “No brow”: современное состояние культуры в теории Дж. Сибрука 3. Критические-дискурс-исследования поп-культуры 4. Семиотические исследования поп-культуры 5. Фрейд-марксистские подходы к критике поп-культуры 6. Гендерная и постколониальная критика поп-культурных произведений 	
Тема 5. <i>Гуманитарные исследования игр</i>	<p>Практическое занятие №5. <i>Гуманитарные исследования игр.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Человек играющий Й. Хейзинги 2. Теоретические работы Р. Кайуа 3. Социологические и культурологические подходы к изучению игроков и игровых практик 4. Современные исследования традиционных игр 5. Современные исследования ролевых игр 6. Современные исследования настольных игр 	Дискуссия, опрос
Тема 6. <i>История game studies</i>	<p>Практическое занятие №6. <i>История game studies.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. История возникновения и развития game studies 2. Междисциплинарные адаптации в области game studies 3. Литературоведческие концепции и проблемы в game studies 4. Потенциал адаптации театроведческих и киноведческих подходов в исследовании видеоигр 5. Подходы к пониманию фикциональных миров видеоигр 6. Методы изучения цифровой культуры в game studies 	Дискуссия, опрос
Тема 7. <i>Game studies сегодня: проблемы и задачи</i>	<p>Практическое занятие №7. <i>Game studies сегодня: проблемы и задачи.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Теория и критика видеоигр 2. Медиа специфика видеоигр 3. Семиотический подход к изучению видеоигр 4. Способы анализа сюжета и сеттинга видеоигры 5. Анализ политического содержания видеоигры 6. Гендерные исследования видеоигр 7. Постколониальные исследования видеоигр 8. Другие критические подходы к анализу содержания видеоигр 9. Конструирование сюжета и политического содержания видеоигры 	Дискуссия, опрос
Тема №8. <i>Обучающий</i>	Практическое занятие №8. <i>Обучающий аспект видеоигр.</i>	

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<i>аспект видеоигр</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. История развития понятия геймификации. 2. Работы Дж. Макгонигал. 3. Определение и характеристики геймификации. 4. Исторические и современные подходы, теории геймификации. 5. Геймификация науки. 6. Геймификация рабочих и учебных процессов. 7. Критика проекта геймификации. 	
Тема №9. <i>Этические аспекты видеоигр</i>	<p>Практическое занятие №9. Этические аспекты видеоигр</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Этические аспекты видеоигр и их влияние на игровой процесс и опыт игроков. 2. Проблемы этики при создании и использовании виртуальной реальности в играх. 3. Влияние видеоигр на психическое и физическое здоровье игроков. 4. Этические принципы и стандарты при разработке и продвижении видеоигр. 5. Влияние этики на решение о включении или исключении определенных элементов в игровой контент (насилие, сексуальность, дискриминация). 	
Тема №10. <i>Киберспорт как социальный феномен</i>	<p>Практическое занятие №10. Киберспорт как социальный феномен</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Факторы роста популярности киберспорта в современном обществе. 2. Социальные последствия участия в киберспорте. 3. Представления о профессиональном гейминге в обществе и как они влияют на его восприятие. 4. Гендерное деление в киберспорте и его влияние на общественное представление о профессиональном гейминге. 5. Влияние киберспорта на формирование и развитие позитивных черт личности, таких как стремление к достижению целей, командная работа и управление стрессом. 	
Тема №11. <i>Цифровое визионерство в современных компьютерных играх</i>	<p>Практическое занятие №11. Цифровое визионерство в современных компьютерных играх</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Визуальная составляющая игрового процесса 2. Эволюцию цифрового визионерства в изложении Криса Мелиссино «The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect». 3. "Visual Storytelling in Video Games: An Exploration of Artistic Techniques" Элизабет Лукас - методы цифрового визионерства для создания визуальной повествовательности. 4. Визуальное искусство игры в "Art of Assassin's Creed Odyssey" 	

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема №12. Игровой искусственный интеллект в видеоиграх	Практическое занятие №12. Игровой искусственный интеллект в видеоиграх 1. Роль игрового искусственного интеллекта (ИИ) в развитии сюжета и характеров в современных видеоиграх. 2. Влияние ИИ на геймплей и общую игровую механику в видеоиграх. 3. Анализ социальных и этических вопросов, связанных с использованием ИИ в видеоиграх. 4. Исследование воздействия ИИ на игровой процесс и взаимодействие игрока с игрой. 5. Анализ влияния ИИ на развитие и эволюцию жанров видеоигр. 6. Исследование потенциала использования ИИ в обучающих и познавательных играх	

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

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

1. Лакофф, Д. Женщины, огонь и опасные вещи. Что категории языка говорят нам о мышлении / Д. Лакофф; пер. И.Б. Шатуновский. – Москва: Языки славянской культуры (ЯСК), 2004.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=211269>
2. Маркс, К. Социология / К. Маркс. – Москва: Директ-Медиа, 2008.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=41435>
3. Ницше, Ф.В. К генеалогии морали / Ф.В. Ницше. – Москва: Директ-Медиа, 2002.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=7150>
4. Фрейд, З. Введение в психоанализ: лекции / З. Фрейд. – 3-е изд., перераб. – Москва: Современный гуманитарный университет, 2010.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275169>
5. Фуко, М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы: [16+] / М. Фуко; ред. И. Борисова; пер. В. Наумова. – Москва: Ад Маргинем Пресс: Музей современного искусства «Гараж», 2019.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=577861>

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ОПК-5, ОПК-6 формируются в 1-6 семестрах учебного года, на первом, втором и третьем этапах освоения образовательной программы (ОПОП).

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

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

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

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

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

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
ОПК-5 Способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин ОПК-6 Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом	Этап 1: Темы: 1-2	теоретические основы преподавания; основы информационных технологий;	выбирать формы, приемы и методы обучения при разработке и реализации учебных программ художественных и проектных дисциплин; использовать стандартное программное обеспечение	педагогическими приемами, методами при разработке и реализации учебных программ художественных и проектных дисциплин; способами и средствами получения, хранения, переработки информации; навыками работы с компьютером;
	Этап 2: Темы: 3-4	современные образовательные технологии, в том числе – информационные; основные источники информации;	применять комплекс современных методов диагностирования достижений обучающихся; проводить первичный поиск информации	современными технологиями диагностирования достижений обучающихся; навыками применения специализированного программного обеспечения, баз данных и сети Интернет при решении профессиональных задач, с учетом основных

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
основных требований информационной безопасности				требований информационной безопасности
	Этап 3: Темы: 5-6	критерии оценки качества учебно-воспитательного процесса при разработке и реализации учебных программ художественных и проектных дисциплин; основные возможности и правила работы со стандартными программными продуктами	проводить поиск информации с использованием общих и специализированных баз данных и сети Интернет для решения профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности	современными технологиями диагностирования достижений обучающихся; навыками применения специализированного программного обеспечения, баз данных и сети Интернет при решении профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности
	Этап 4: Темы: 7-8	критерии оценки качества учебно-воспитательного процесса при разработке и реализации учебных программ художественных и проектных дисциплин; методологию поиска информации в сети Интернет и специализированных базах данных при решении профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности	применять комплекс современных методов диагностирования достижений обучающихся; проводить поиск информации с использованием общих и специализированных баз данных и сети Интернет для решения профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности	современными технологиями диагностирования достижений обучающихся; навыками применения специализированного программного обеспечения, баз данных и сети Интернет при решении профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности
	Этап 5: Темы: 9-10	критерии оценки качества учебно-воспитательного процесса при разработке и реализации учебных программ художественных и проектных дисциплин; методологию поиска информации в сети Интернет и специализированных базах данных при решении профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности	применять комплекс современных методов диагностирования достижений обучающихся; проводить поиск информации с использованием общих и специализированных баз данных и сети Интернет для решения профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности	современными технологиями диагностирования достижений обучающихся; навыками применения специализированного программного обеспечения, баз данных и сети Интернет при решении профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
	Этап 6: Темы: 11-12	методологию поиска информации в сети Интернет и специализированных базах данных при решении профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности	применять комплекс современных методов диагностирования достижений обучающихся; проводить поиск информации с использованием общих и специализированных баз данных и сети Интернет для решения профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности	современными технологиями диагностирования достижений обучающихся; навыками применения специализированного программного обеспечения, баз данных и сети Интернет при решении профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности

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

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

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ОПК-5, ОПК-6 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ОПК-5, ОПК-6 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
3 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
4 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
5 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
6 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

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

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

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

Вопросы для устного опроса

1. Оппозиция природы и общества в античной философии
2. Политическая философия античности
3. Проблема универсалий в схоластической философии
4. Философия Возрождения
5. Рационализм и эмпиризм
6. Кантианская революция в философии
7. Политическая философия Нового Времени
8. Эволюционизм, диффузионизм и функционализм
9. Гендерные исследования
10. Постколониальные исследования
11. Социологические методы в культурологии
12. Современные подходы к изучению религии

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

Вопросы для устного опроса

1. Теория медиа М. Маклюэна
2. Теория медиа Ф. Киттлера
3. Медиаисследования Л. Мановича
4. История развития письменности в работах Р. Шартье и М. Маклюэна
5. Философия техники М. Хайдеггера и Ж. Симондона
6. Исследования интернета М. Кастельса
7. Ранние подходы к демаркации высокой и низкой культуры
8. “No brow”: современное состояние культуры в теории Дж. Сибрука
9. Критические-дискурс-исследования поп-культуры
10. Семиотические исследования поп-культуры
11. Фрейд-марксистские подходы к критике поп-культуры
12. Гендерная и постколониальная критика поп-культурных произведений

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

Вопросы для устного опроса

1. Человек играющий Й. Хёйзинги
2. Теоретические работы Р. Кайуа
3. Социологические и культурологические подходы к изучению игроков и игровых практик
4. Современные исследования традиционных игр
5. Современные исследования ролевых игр

6. Современные исследования настольных игр
7. История возникновения и развития game studies
8. Междисциплинарные адаптации в области game studies
9. Литературоведческие концепции и проблемы в game studies
10. Потенциал адаптации театроведческих и киноведческих подходов в исследовании видеоигр
11. Подходы к пониманию фикциональных миров видеоигр
12. Методы изучения цифровой культуры в game studies

6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 4 этап формирования компетенций

Вопросы для устного опроса

1. Теория и критика видеоигр
2. Медиаспецифика видеоигр
3. Семиотический подход к изучению видеоигр
4. Способы анализа сюжета и сеттинга видеоигры
5. Анализ политического содержания видеоигры
6. Гендерные исследования видеоигр
7. Постколониальные исследования видеоигр
8. Другие критические подходы к анализу содержания видеоигр
9. Конструирование сюжета и политического содержания видеоигры

6.3.5. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 5 этап формирования компетенций

Вопросы для устного опроса

1. Этика в видеоиграх с точки зрения философии
2. Этические аспекты современных компьютерных игр
3. Способы репрезентации этики и морали в современных видеоиграх
4. Мораль и нравственность в современных компьютерных играх
5. Проблема насилия в видеоиграх
6. Компьютерные игры: проблема аддикции
7. Компьютерные игры как киберспорт
8. Киберспортивные перспективы развития современных компьютерных игр
9. Назовите страны и время, когда компьютерные игры были признаны официально признаны киберспортом
10. Взаимодействие киберспорта и традиционных видов спорта.
11. Институциональные вопросы киберспорта
12. Инновационно-образовательные возможности киберспорта

6.3.6. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 6 этап формирования компетенций

Вопросы для устного опроса

1. Феномен визионерства в творчестве О. Хаксли
2. Трансперсональная психология С. Грофа
3. Визионерство в современной культуре
4. Визионерство в современных компьютерных играх

5. Визионерство в компьютерных играх жанра RPG
6. Трансценденция линейности времени и пространства
7. Визионерство в виртуальных мирах современных компьютерных игр
8. История развития искусственного интеллекта в играх
9. Техническая реализация искусственного интеллекта в играх
10. Методы создания интеллектуальных систем
11. Пути совершенствования игровых интеллектуальных систем
12. Перспективы развития искусственного интеллекта в игровой индустрии

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

1. Выбрать из предоставленного списка научную работу прочесть ее.
2. Написать эссе с изложением основных идей автора.
3. Добавить свой краткий анализ и оценку применимости этих идей в будущей профессиональной и творческой деятельности учащегося.

Список научных работ, 1 семестр

1. Барт Р. Мифологии. Изд.: Изд. Сабашниковых, 1996.
2. Ван Дейк Т. Дискурс и власть. Изд.: Либроком, 2013.
3. Дэвис Э. Техногнозис. Изд.: Ультра. Культура, 2008.
4. Киттлер Ф. Оптические медиа. Изд.: Логос, Гнозис, 2009.
5. Кун Т. Структура научных революций. Изд.: АСТ, 2003.
6. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. Изд.: Питер, 2018.
7. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. Изд.: Едиториал УРСС, 2004.
8. Латур Б. Наука в действии: следуя за учеными и инженерами внутри общества. Изд.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013.
9. Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. Изд.: Ника-Центр, 2004.
10. Ницше Ф. К генеалогии морали. Изд.: Культурная революция, 2012.
11. Пропп В. Морфология волшебной сказки. Изд.: Лабиринт, 2006.
12. Слотердаик П. Критика цинического разума. Изд.: АСТ, 2009.
13. Фрейд З. Введение в психоанализ. Изд.: Азбука~классика, 2004.
14. Эко У. Поиски совершенного языка в европейской культуре. Изд.: Александрия, 2007.

Список научных работ, 2 семестр

1. Барт Р. Мифологии. Изд.: Изд. Сабашниковых, 1996.
2. Ван Дейк Т. Дискурс и власть. Изд.: Либроком, 2013.
3. Дэвис Э. Техногнозис. Изд.: Ультра. Культура, 2008.
4. Жирар Р. Козел отпущения. Изд.: Издательство Ивана Лимбаха, 2010.
5. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. Изд.: ОГИ, 2007.
6. Киттлер Ф. Оптические медиа. Изд.: Логос, Гнозис, 2009.
7. Кун Т. Структура научных революций. Изд.: АСТ, 2003.
8. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. Изд.: Питер, 2018.
9. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. Изд.: Едиториал УРСС, 2004.
10. Лакофф Дж. Женщины, огонь и опасные вещи: что категории языка говорят нам о мышлении. Изд.: Языки славянской культуры, 2004.

11. Латур Б. Наука в действии: следуя за учеными и инженерами внутри общества. Изд.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013.
12. Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. Изд.: Ника-Центр, 2004.
13. Маклюэн М. Понимание Медиа. Изд.: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2003.
14. Ницше Ф. К генеалогии морали. Изд.: Культурная революция, 2012.
15. Пропп В. Морфология волшебной сказки. Изд.: Лабиринт, 2006.
16. Слотердаjk П. Критика цинического разума. Изд.: АСТ, 2009.
17. Фрейд З. Введение в психоанализ. Изд.: Азбука~классика, 2004.
18. Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. Изд.: Ad Marginem, 1999.
19. Хайдеггер М. Исток художественного творения. Изд.: Академический проект, 2005.
20. Хейзинга Й. Задачи истории культуры // Homo Ludens. Статьи по истории культуры. Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. Изд.: Прогресс ~ Традиция, 2007.
21. Эко У. Поиски совершенного языка в европейской культуре. Изд.: Александрия, 2007.
22. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. Изд.: Петрополис, 1998.

Список научных работ, 3 семестр

1. Бадью А. Этика: Очерк о сознании Зла. Изд.: Machina, 2006.
2. Барт Р. Мифологии. Изд.: Изд. Сабашниковых, 1996.
3. Ван Дейк Т. Дискурс и власть. Изд.: Либроком, 2013.
4. Витгенштейн Л. Философские исследования.
5. Дэвис Э. Техногнозис. Изд.: Ультра. Культура, 2008.
6. Жижек С. О насилии. Изд.: Европа, 2010.
7. Жирар Р. Козел отпущения. Изд.: Издательство Ивана Лимбаха, 2010.
8. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. Изд.: ОГИ, 2007.
9. Киттлер Ф. Оптические медиа. Изд.: Логос, Гнозис, 2009.
10. Кун Т. Структура научных революций. Изд.: АСТ, 2003.
11. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. Изд.: Питер, 2018.
12. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. Изд.: Едиториал УРСС, 2004.
13. Лакофф Дж. Женщины, огонь и опасные вещи: что категории языка говорят нам о мышлении. Изд.: Языки славянской культуры, 2004.
14. Латур Б. Наука в действии: следуя за учеными и инженерами внутри общества. Изд.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013.
15. Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. Изд.: Ника-Центр, 2004.
16. Маклюэн М. Понимание Медиа. Изд.: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2003.
17. Маркс К., Энгельс Ф. Экономическо-философские рукописи 1844 года.
18. Ницше Ф. К Генеалогии морали. Изд.: Культурная революция, 2012.
19. Пропп В. Морфология волшебной сказки. Изд.: Лабиринт, 2006.
20. Слотердаjk П. Критика цинического разума. Изд.: АСТ, 2009.
21. Фрейд З. Введение в психоанализ. Изд.: Азбука~классика, 2004.
22. Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. Изд.: Ad Marginem, 1999.
23. Фуко М. Мужество истины. Управление собой и другими II. Курс лекций. Изд.: Наука, 2014.
24. Хайдеггер М. Исток художественного творения. Изд.: Академический проект, 2005.
25. Хардт М., Негри А. Империя. Изд.: Праксис, 2004.

26. Хейзинга Й. Задачи истории культуры // Homo Ludens. Статьи по истории культуры. Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. Изд.: Прогресс ~ Традиция, 2007.
27. Эко У. Поиски совершенного языка в европейской культуре. Изд.: Александрия, 2007.
28. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. Изд.: Петрополис, 1998.

Список научных работ, 4 семестр

1. Бадью А. Этика: Очерк о сознании Зла. Изд.: Machina, 2006.
2. Барт Р. Мифологии. Изд.: Изд. Сабашниковых, 1996.
3. Ван Дейк Т. Дискурс и власть. Изд.: Либроком, 2013.
4. Витгенштейн Л. Философские исследования.
5. Дэвис Э. Техногнозис. Изд.: Ультра. Культура, 2008.
6. Жижек С. О насилии. Изд.: Европа, 2010.
7. Жирар Р. Козел отпущения. Изд.: Издательство Ивана Лимбаха, 2010.
8. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. Изд.: ОГИ, 2007.
9. Киттлер Ф. Оптические медиа. Изд.: Логос, Гнозис, 2009.
10. Кун Т. Структура научных революций. Изд.: АСТ, 2003.
11. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. Изд.: Питер, 2018.
12. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. Изд.: Едиториал УРСС, 2004.
13. Лакофф Дж. Женщины, огонь и опасные вещи: что категории языка говорят нам о мышлении. Изд.: Языки славянской культуры, 2004.
14. Латур Б. Наука в действии: следуя за учеными и инженерами внутри общества. Изд.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013.
15. Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. Изд.: Ника-Центр, 2004.
16. Маклюэн М. Понимание Медиа. Изд.: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2003.
17. Маркс К., Энгельс Ф. Экономическо-философские рукописи 1844 года. Режим доступа: <http://psylib.org.ua/books/marxk01/index.htm>
18. Ницше Ф. К генеалогии морали. Изд.: Культурная революция, 2012.
19. Пропп В. Морфология волшебной сказки. Изд.: Лабиринт, 2006.
20. Слотердайк П. Критика цинического разума. Изд.: АСТ, 2009.
21. Фрейд З. Введение в психоанализ. Изд.: Азбука~классика, 2004.
22. Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. Изд.: Ad Marginem, 1999.
23. Фуко М. Мужество истины. Управление собой и другими II. Курс лекций. Изд.: Наука, 2014.
24. Хайдеггер М. Исток художественного творения. Изд.: Академический проект, 2005.
25. Хардт М., Негри А. Империя. Изд.: Праксис, 2004.
26. Хейзинга Й. Задачи истории культуры // Homo Ludens. Статьи по истории культуры. Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. Изд.: Прогресс ~ Традиция, 2007.
27. Эко У. Поиски совершенного языка в европейской культуре. Изд.: Александрия, 2007.
28. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. Изд.: Петрополис, 1998.

Список научных работ, 5 семестр

1. Хейзинга Й. Задачи истории культуры // Homo Ludens. Статьи по истории культуры. Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. Изд.: Прогресс ~ Традиция, 2007.

2. Эко У. Поиски совершенного языка в европейской культуре. Изд.: Александрия, 2007.
3. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. Изд.: Петрополис, 1998.
4. Бадью А. Этика: Очерк о сознании Зла. Изд.: Machina, 2006.
5. Барт Р. Мифологии. Изд.: Изд. Сабашниковых, 1996.
6. Ван Дейк Т. Дискурс и власть. Изд.: Либроком, 2013.
7. Витгенштейн Л. Философские исследования.
8. Дэвис Э. Техногнозис. Изд.: Ультра. Культура, 2008.
9. Жижек С. О насилии. Изд.: Европа, 2010.
10. Жирар Р. Козел отпущения. Изд.: Издательство Ивана Лимбаха, 2010.
11. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. Изд.: ОГИ, 2007.
12. Киттлер Ф. Оптические медиа. Изд.: Логос, Гнозис, 2009.
13. Кун Т. Структура научных революций. Изд.: АСТ, 2003.
14. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. Изд.: Питер, 2018.
15. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. Изд.: Едиториал УРСС, 2004.

Список научных работ, 6 семестр

1. Лакофф Дж. Женщины, огонь и опасные вещи: что категории языка говорят нам о мышлении. Изд.: Языки славянской культуры, 2004.
2. Латур Б. Наука в действии: следуя за учеными и инженерами внутри общества. Изд.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013.
3. Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. Изд.: Ника-Центр, 2004.
4. Маклюэн М. Понимание Медиа. Изд.: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2003.
5. Маркс К., Энгельс Ф. Экономическо-философские рукописи 1844 года. Режим доступа: <http://psylib.org.ua/books/marxk01/index.htm>
6. Ницше Ф. К генеалогии морали. Изд.: Культурная революция, 2012.
7. Пропп В. Морфология волшебной сказки. Изд.: Лабиринт, 2006.
8. Слотердаjk П. Критика цинического разума. Изд.: АСТ, 2009.
9. Фрейд З. Введение в психоанализ. Изд.: Азбука~классика, 2004.
10. Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. Изд.: Ad Marginem, 1999.
11. Фуко М. Мужество истины. Управление собой и другими II. Курс лекций. Изд.: Наука, 2014.
12. Хайдеггер М. Исток художественного творения. Изд.: Академический проект, 2005.
13. Хардт М., Негри А. Империя. Изд.: Праксис, 2004.
14. Хейзинга Й. Задачи истории культуры // Homo Ludens. Статьи по истории культуры. Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. Изд.: Прогресс ~ Традиция, 2007.
15. Эко У. Поиски совершенного языка в европейской культуре. Изд.: Александрия, 2007.
16. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. Изд.: Петрополис, 1998.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Итоговые аттестации по курсу проводятся в формате эссе. Цель учащегося - прочесть научную работу из предоставленного списка и написать эссе с изложением основных идей автора, а также добавить к этому изложению свой краткий анализ и оценку применимости этих идей в будущей профессиональной и творческой деятельности учащегося.

Содержательно эссе должно отвечать на следующие вопросы:

1. Какова тема прочитанной работы? Как автор обосновывает актуальность этой темы? Кого автор считает своими предшественниками в разработке данной темы? Для чего, по утверждению автора, работа создавалась, на какие вопросы отвечала, какие научные (или иные) проблемы решает? **(13 баллов)**
2. Какие тезисы, в связи с этим выдвигает автор? Какие аргументы и примеры он приводит, к каким выводам он приходит и каким образом это делает? С кем полемизирует автор, кого считает своими оппонентами? Какие аргументы своих оппонентов он приводит и что на них отвечает? **(13 баллов)**
3. Насколько актуальной кажется студенту раскрытая автором тема относительно его будущей профессиональной и творческой деятельности и по каким причинам? **(4 балла)**

Эссе оценивается по **30-балльной** шкале.

Оценка **«не зачтено»** ставится, если студент набирает менее **10 баллов** за итоговое аттестационное задание (эссе).

Оценка **«зачтено»** ставится, если студент набирает **10 или более** баллов за итоговое аттестационное задание (эссе).

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

Итоговые аттестации по курсу проводятся в формате эссе. Цель учащегося - прочесть научную работу из предоставленного списка и написать эссе с изложением основных идей автора, а также добавить к этому изложению свой краткий анализ и оценку применимости этих идей в будущей профессиональной и творческой деятельности учащегося.

Содержательно эссе должно отвечать на следующие вопросы:

1. Какова тема прочитанной работы? Как автор обосновывает актуальность этой темы? Кого автор считает своими предшественниками в разработке данной темы? Для чего, по утверждению автора, работа создавалась, на какие вопросы отвечала, какие научные (или иные) проблемы решает? **(13 баллов)**
2. Какие тезисы, в связи с этим выдвигает автор? Какие аргументы и примеры он приводит, к каким выводам он приходит и каким образом это делает? С кем полемизирует автор, кого считает своими оппонентами? Какие аргументы своих оппонентов он приводит и что на них отвечает? **(13 баллов)**
3. Насколько актуальной кажется студенту раскрытая автором тема относительно его будущей профессиональной и творческой деятельности и по каким причинам? **(4 балла)**

Эссе оценивается по **30-балльной шкале**.

Финальная оценка зависит также от других **70 баллов**, которые они зарабатывают на протяжении семестра (посещаемость занятий, работа на семинарах и т.п.).

Шкала оценок:

0-49 баллов — неудовлетворительно

50-74 баллов — удовлетворительно

75-90 баллов — хорошо (зачет)

91-100 баллов — отлично (зачет)

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

Основная литература:

1. Лакофф, Д. Женщины, огонь и опасные вещи. Что категории языка говорят нам о мышлении / Д. Лакофф; пер. И.Б. Шатуновский. – Москва: Языки славянской культуры (ЯСК), 2004.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=211269>

2. Маркс, К. Социология / К. Маркс. – Москва: Директ-Медиа, 2008.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=41435>

3. Ницше, Ф.В. К генеалогии морали / Ф.В. Ницше. – Москва: Директ-Медиа, 2002.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=7150>

4. Фрейд, З. Введение в психоанализ: лекции / З. Фрейд. – 3-е изд., перераб. – Москва: Современный гуманитарный университет, 2010.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275169>

5. Фуко, М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы: [16+] / М. Фуко; ред. И. Борисова; пер. В. Наумова. – Москва: Ад Маргинем Пресс: Музей современного искусства «Гараж», 2019.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=577861>

Дополнительная литература:

1. Барт, Р. Миф сегодня / Р. Барт. – Москва: Директ-Медиа, 2008.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=41220>
2. Латур, Б. Пересборка социального. Введение в акторно-сетевую теорию=Reassembling the social. An introduction to actor-network-theory / Б. Латур; науч. ред. С. Гавриленко; пер. с англ. И. Полонской. – 2-е изд. – Москва: Издательский дом Высшей школы экономики, 2020.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=577201>
3. Хайдеггер, М. Исток художественного творения / М. Хайдеггер. – Москва: Директ-Медиа, 2007. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=36211>
4. Шмид, В. Нарратология / В. Шмид. – Москва: Языки славянской культуры (ЯСК), 2008.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=73401>
5. Эко, У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко. – Москва: Директ-Медиа, 2007.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=36238>

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

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. Digma.org/digital-library - архив крупнейшей организации специалистов по game studies

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

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, зачету; 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. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале. Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам. В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь. При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем

работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

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

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Гуманитарные исследования культуры и видеоигр» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office. Использование специального программного обеспечения или справочных систем данной рабочей программой не предусматривается.

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

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, в компьютерном классе.

Данные аудитории, а также помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

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

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