


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 30.01.2023 15:59:29
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

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

УТВЕРЖДАЮ

Ректор  С.С. Юров
от « 18 » февраля 2021 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.17 «ФИЛОСОФИЯ ВИДЕОИГР»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм-дизайн»

Форма обучения:

очная / очно-заочная

Москва – 2021

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

«20» января 2021 г.


(подпись)

/Т.Н. Михалина /

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

«20» января 2021 г.



подпись

/И.В. Шичков/

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ _____
(подпись)


(подпись)

В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой / Е
разработчика РПД
(подпись)



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

СОДЕРЖАНИЕ

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

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Задачи:

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули)

Часть: Обязательная часть

Осваивается: 1, 2, 3, 4 семестры

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

ОПК-2 - способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях;

ПК-2 - способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
УК-5 способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.1 Анализирует современное состояние общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития	Знать: способы и методы анализа современного состояния общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития Уметь: анализировать современное состояние общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития Владеть: навыком анализа современного состояния общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития
	УК-5.2 Интерпретирует проблемы современности с позиции философских знаний	Знать: философские и этические концепции различных культурных кластеров Уметь: интерпретировать проблемы современности с учетом многообразия философских и этических концепций Владеть: способами выявления проблем

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
		общества, учитывая их философские и этические истоки
ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	ОПК-2.1 Способен анализировать и обобщать информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе	Знать: способы анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе Уметь: анализировать и обобщать информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе Владеть: навыком анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе
ПК-2 Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией	ПК-2.1 Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна	Знать: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна Уметь: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Философия игр» для студентов очной и очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 11 з.е./ 396 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
Аудиторные занятия (всего)	144	72
<i>в том числе:</i>		
Лекции	72	36
Практические занятия	72	36
Самостоятельная работа (всего)	171	234
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
Промежуточная аттестация:		

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
Вид	Экзамен – 1, 2, 3 семестр Зачет с оценкой – 4 семестр Курсовая работа – 2,4 семестр	Экзамен – 1, 2, 3 семестр Зачет с оценкой – 4 семестр Курсовая работа – 2, 4 семестр
Трудоемкость (час.)	81	90
Общая трудоемкость з.е. / часов	11 з.е./ 396 час.	11 з.е./ 396 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)							
		Очная				Очно-заочная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
2	Краткая история настольных игр. Рождение игровой индустрии	4	4	-	11	3	3	-	15
3	Аркадный гейминг. Домашний гейминг	5	5	-	11	2	2	-	16
4	Крах игровой индустрии США в 1983 году. Nintendo и ее роль в возрождении игровой индустрии	5	5	-	12	2	2	-	16
Итого (часов)		18	18	-	45	9	9	-	63
Форма контроля:		<i>Экзамен, 27 час.</i>				<i>Экзамен, 27 час.</i>			
Всего за 1 семестр:		108 / 3 з.е.				108 / 3 з.е.			
5	Консольные войны	4	4	-	11	2	2	-	16
6	Домашний гейминг нового поколения. Компьютерный гейминг	4	4	-	11	3	3	-	15
7	Трансформация роли воображения в видеоиграх. Видеоигры и возникновение интернета	5	5	-	11	2	2	-	16
8	Казуальный гейминг. Культура инди-игр	5	5	-	12	2	2	-	16
Итого (часов)		18	18	-	45	9	9	-	63
Форма контроля:		<i>Экзамен, 27 час.</i>				<i>Экзамен, 27 час.</i>			
Всего за 2 семестр:		108 / 3 з.е.				108 / 3 з.е.			
9	Game Studies. Нарратология и людология	4	4	-	11	2	2	-	14
10	Роль теории в понимании видеоигр. Теории гейм-дизайна	4	4	-	11	3	3	-	13
11	Пространство и время в видеоиграх. Основные онтологии видеоигр	5	5	-	11	2	2	-	14
12	Процедурная риторика. Теория геймификации	5	5	-	12	2	2	-	13
Итого (часов)		18	18	-	45	9	9	-	54
Форма контроля:		<i>Экзамен, 27 час.</i>				<i>Экзамен, 36 час.</i>			
Всего за 3 семестр:		108 / 3 з.е.				108 / 3 з.е.			
13	Критическая теория видеоигр. Эскапизм и постэскапизм	6	6	-	12	3	3	-	18

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)							
		Очная				Очно-заочная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
		14	Хардкорный и казуальный гейминг. Видеоигры и производство эмоций. Видеоигры как искусство	6	6	-	12	3	3
15	Контргейминг. Философское измерение видеоигр	6	6	-	12	3	3	-	18
Итого (часов)		18	18	-	36	9	9	-	54
Форма контроля:		Зачет с оценкой				Зачет с оценкой			
Всего за 4 семестр:		72 / 2 з.е.				72 / 2 з.е.			
Итого по дисциплине (часов)		180	180	-	198	36	36	-	234
Всего по дисциплине:		396 / 11 з.е.				396 / 11 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. Генеалогии видеоигр

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

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

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

Тема №3. Аркадный гейминг. Домашний гейминг

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

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

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

NES.

Тема №5. Консольные войны

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

Тема №6. Домашний гейминг нового поколения. Компьютерный гейминг

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

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

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

Тема №8. Казуальный гейминг. Культура инди-игр

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

Тема №9. Game Studies. Нарратология и людология

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

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

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

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

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

онтологии видеоигр. Игрок-ориентированные онтологии видеоигр. Плоские онтологии видеоигр.

Тема №12. Процедурная риторика. Теория геймификации

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

Тема №13. Критическая теория видеоигр. Эскапизм и постэскапизм

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

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

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

Тема №15. Контргейминг. Философское измерение видеоигр

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

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

2 семестр

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

3 семестр

1. Репрезентация психических расстройств в видеоиграх
2. Способы игрового повествования и их особенности на примере стелс-игр

3. Игровые механики как способ выражения внутреннего мира персонажей
4. Игровые особенности персонажей в зависимости от их внешнего вида
5. Особенности видеоарта как формы современной художественной практики
6. Аддиктивность игровых механик: причины и последствия
7. Отказ от Game Over как прием гейм-дизайна

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая литература:

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

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

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

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

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

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

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

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);

2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;

2. Браузер Yandex;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

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

Электронная библиотека: www.biblioclub.ru

Сайты о мобильных играх:

www.toucharcade.com

www.pocketgamer.co.uk

www.slidetoplay.com

Сайты с новостями об играх:

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

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

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

www.gametrailers.com — здесь вы найдёте почти все трейлеры, собранные в одном месте
www.indiegames.com — интересный сайт, где вы сможете найти много информации об инди играх

Сайты журналов об играх:

www.edge-online.com

www.escapistmagazine.com

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Учебная аудитория для проведения учебных занятий оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

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

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

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

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

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

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

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

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

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

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

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

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

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

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

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

уяснение задания на самостоятельную работу;

подбор рекомендованной литературы;

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

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

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

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

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

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

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с

предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

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.

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

Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.О.17 «ФИЛОСОФИЯ ВИДЕОИГР»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм-дизайн»

Форма обучения:

очная / очно-заочная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>УК-5 способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах</p>	<p>УК-5.1 Анализирует современное состояние общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p>	<p>Знать: способы и методы анализа современного состояния общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития Уметь: анализировать современное состояние общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития Владеть: навыком анализа современного состояния общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p>
	<p>УК-5.2 Интерпретирует проблемы современности с позиции философских знаний</p>	<p>Знать: философские и этические концепции различных культурных кластеров Уметь: интерпретировать проблемы современности с учетом многообразия философских и этических концепций Владеть: способами выявления проблем общества, учитывая их философские и этические истоки</p>
<p>ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>ОПК-2.1 Способен анализировать и обобщать информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе</p>	<p>Знать: способы анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе Уметь: анализировать и обобщать информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе Владеть: навыком анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p>
<p>ПК-2 Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией</p>	<p>ПК-2.1 Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна</p>	<p>Знать: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна Уметь: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p>

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: способы и методы анализа современного состояния общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p> <p>Не умеет: анализировать современное состояние общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p> <p>Не владеет: навыком анализа современного состояния общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p>	<p>В целом знает: способы и методы анализа современного состояния общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p> <p>В целом умеет: анализировать современное состояние общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p> <p>В целом владеет: навыком анализа современного состояния общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p>	<p>Знает: способы и методы анализа современного состояния общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p> <p>Умеет: анализировать современное состояние общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p> <p>Владеет: навыком анализа современного состояния общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p>	<p>В полном объеме знает: способы и методы анализа современного состояния общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p> <p>В полном объеме умеет: анализировать современное состояние общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p> <p>В полном объеме владеет: навыком анализа современного состояния общества на основе знаний об этапах и закономерностях его социально-исторического развития</p>
<p>Не знает: философские и этические концепции различных культурных кластеров</p> <p>Не умеет: интерпретировать проблемы современности с учетом многообразия философских и этических концепций</p> <p>Не владеет: способами выявления проблем общества, учитывая их философские и этические истоки</p>	<p>В целом знает: философские и этические концепции различных культурных кластеров</p> <p>В целом умеет: интерпретировать проблемы современности с учетом многообразия философских и этических концепций</p> <p>В целом владеет: способами выявления проблем общества, учитывая их философские и этические истоки</p>	<p>Знает: философские и этические концепции различных культурных кластеров</p> <p>Умеет: интерпретировать проблемы современности с учетом многообразия философских и этических концепций</p> <p>Владеет: способами выявления проблем общества, учитывая их философские и этические истоки</p>	<p>В полном объеме знает: философские и этические концепции различных культурных кластеров</p> <p>В полном объеме умеет: интерпретировать проблемы современности с учетом многообразия философских и этических концепций</p> <p>В полном объеме владеет: способами выявления проблем общества, учитывая их философские и этические истоки</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: способы анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p> <p>Не умеет: анализировать и обобщать информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе</p> <p>Не владеет: навыком анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p>	<p>В целом знает: способы анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p> <p>В целом умеет: анализировать и обобщать информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе</p> <p>В целом владеет: навыком анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p>	<p>Знает: способы анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p> <p>Умеет: анализировать и обобщать информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе</p> <p>Владеет: навыком анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p>	<p>В полном объеме знает: способы анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p> <p>В полном объеме умеет: анализировать и обобщать информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе</p> <p>В полном объеме владеет: навыком анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p>
<p>Не знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p>Не умеет: выдвигать, формулировать и излагать образительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p>Не владеет: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p>	<p>В целом знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p>В целом умеет: выдвигать, формулировать и излагать образительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p>В целом владеет: навыками научно-практического обоснования</p>	<p>Знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p>Умеет: выдвигать, формулировать и излагать образительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p>Владеет: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-</p>	<p>В полном объеме знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p>В полном объеме умеет: выдвигать, формулировать и излагать образительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p>В полном объеме владеет: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
	художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна	дизайна	

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Примерные вопросы для устного опроса, 1 семестр

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

Примерные вопросы для устного опроса, 2 семестр

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

Примерные вопросы для устного опроса, 3 семестр

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

Примерные вопросы для устного опроса, 4 семестр

1. Этика в видеоиграх с точки зрения философии.
2. Философские категории измерения видеоигр.
3. Контргейминг и его значение для понимания особенностей видеоигр.
4. Видеоигры как технокультурный феномен.
5. Особенности создания культурного фона в видеоиграх.
6. Дополненная реальность в видеоиграх.

Оценка устного опроса производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену, 1 семестр

1. Настольные игры как основание и содержание цифровых игр.
2. Видеоигры в контексте игровой культуры.
3. Антропология и культурология игры.
4. Три этапа в истории игр: физические, настольные и цифровые.
5. Видеоигры как инструмент работы со смыслами. Аналоговые и цифровые кибертексты.
6. Анализ настольных игр.
7. Предыстория компьютерных игр: от шахмат к военным играм.
8. Предыстория аркадных игр: от бильярда к пинболу.
9. Предыстория домашних игр: телевизор как замена стола.
10. Визионерство Алана Тьюринга и первый видеоигровой патент.
11. Особенности возникновения Atari. Pong как нулевая степень видеоигр.
12. Эволюция и трансформация Pong-механики.
13. Особенности игровой индустрии первой половины 1970-х годов. Появление новых игровых механик.
14. Формирование культуры залов игровых автоматов.
15. Анализ игр на консоли Magnavox Odyssey.
16. Особенности Pong-консолей.
17. Изобретение микропроцессоров и их роль в игровой индустрии.
18. Atari 2600 как первая консоль в современном смысле. Анализ игр на Atari 2600.
19. Особенности развития аркадного гейминга.
20. Линейка первых домашних компьютеров. Первые портативные игровые устройства.
21. Крах американской игровой индустрии в 1983 году.
22. Особенности первых японских игровых компаний. Японская игровая индустрия и культура «шакалов».
23. Выход консоли Famicom и господство Nintendo в Японии.
24. Анализ экономической модели Nintendo. Выход NES в США.
25. Возрождение игровой индустрии. Анализ основных игр на NES.

Примерные вопросы к экзамену, 2 семестр

1. Nintendo, Sega, Namco, Atari: история конфликтов. Битва за Tetris.
2. Влияние Nintendo на американскую культуру. Критика Nintendo и антимонопольная политика.
3. Столкновение Nintendo и Sega. Конфликт Nintendo и Sony.
4. Тема №6. Домашний гейминг нового поколения. Компьютерный гейминг
5. Технологии Real-Time 3D и CD-ROM и их роль в игровой индустрии.
6. Новое поколение консольных войн.
7. Эволюция игровых контроллеров.
8. Эволюция игрового пространства.
9. Survival horror, stealth-action: рождение новых жанров.
10. Эпоха PlayStation как точка отсчета современного гейминга.
11. Особенности цифрового кибертекста.
12. Графический пользовательский интерфейс и его роль в игровой индустрии.
13. Стратегии в реальном времени, RPG, адвенчуры: история возникновения жанров.
14. Игры по подписке и условно-бесплатное ПО: экономические модели первых компьютерных игр.
15. Роль Microsoft в истории компьютерной игровой индустрии.
16. История обложек к играм, игровых мануалов, игровой журналистики.
17. Революционность технологий 3D-графики и CD-ROM.

18. Эволюция игровых интерфейсов. История появления и развития игровых движков.

19. История MUD-игр. Рождение онлайн-гейминга.
20. Культура death matches и история появления первых ММО-игр.
21. Онлайн-игры и история рождения киберспорта.
22. Проблема пиратства и создание FTP-модели.
23. Особенности казуального и хардкорного гейминга.
24. Портативные игровые устройства и история мобильных игр.
25. Особенности современных казуальных игр.

Примерные вопросы к экзамену, 3 семестр

1. Роль интернета и игровых движков в демократизации игровой разработки.
2. Кризис игровой индустрии начала 2000-х и роль независимых разработчиков в выходе из него.
3. AppStore, Steam, PSN и т.д.: особенности современной игровой экономики.
4. Независимые разработчики и рождение видеоигр как искусства.
5. Место game studies в современном академическом мире и в игровой индустрии.
6. Специфика национальных game studies.
7. Game Studies в России.
8. Особенности гуманитарного осмысления видеоигр. Видеоигры как интерактивный нарратив. Текст, гипертекст, кибертекст.
9. Трансформация роли читателя и писателя в видеоиграх.
10. Людология как первая исследовательская программа в game studies.
11. Видеоигры и общая теория игры.
12. Видеоигры и проблема их определения.
13. Типология видеоигр. История игровых механик.
14. Прикладное измерение game studies. Гейм-дизайн как практика и как теория.
15. Университетская культура создания экспериментальных видеоигр.
16. Особенности гейм-дизайнерского мышления. Основные категории гейм-дизайна.
17. Обзор теорий гейм-дизайна.
18. Теория видеоигрового пространства. Классификация игровых пространств.
19. Игровое пространство и магический круг.
20. Теория видеоигрового времени.
21. Время игрока и время как внутриигровой параметр.
22. Формальные онтологии видеоигр. Иерархические онтологии видеоигр.
23. Игрок-ориентированные онтологии видеоигр. Плоские онтологии видеоигр.
24. Видеоигры как инструмент работы со смыслом.
25. Новостные игры, политические игры, образовательные игры.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 4 семестр

1. Процедурная риторика и процедурная герменевтика.
2. Особенности видеоигрового убеждения.
3. Видеоигры как инструмент повышения мотивации.
4. Видеоигры в производстве и бизнесе. Видеоигры и наука.
5. Основные модели геймификации. Этика геймификации.
6. Видеоигры как инструмент социо-политической критики.
7. Видеоигры и идеология.
8. Видеоигры и способ борьбы с натурализацией.
9. Миф о видеоигровом эскапизме и особенности эскапистских игр.
10. Постэскапистская фаза игровой культуры: серьезные игры, геймергейт
11. Видеоигровая политическая критика, репрезентация меньшинств и угнетенных.
12. Теория казуального. История казуальных игр.
13. Казуальный и супер-казуальный гейминг.

14. Процедурное производство эмоций: страх, ужас, тревога, отвращение, эмпатия, привязанность, зависимость.
15. Видеоигры как продолжение литературы и кино.
16. Анализ уникальных видеоигровых приемов и собственного языка видеоигр.
17. Искусство после цифрового поворота.
18. Пиксель-арт.
19. Киберформанс.
20. Гейм-арт и арт-игры.
21. Анализ основных художественных манифестов.
22. Контргейминг и его значение для понимания особенностей видеоигр.
23. Культура модов.
24. Машинима.
25. Мазокор.
26. Спидраннинг.
27. Современная цифровая культура как воплощенный платонизм.
28. Видеоигры как гностический медиум.
29. Гипотеза компьютерной симуляции.
30. Гейм-дизайн как метафизика.

Критерии оценки курсовой работы

Оценка	Требования
отлично	<p>Курсовая работа соответствует всем предъявляемым требованиям, в том числе формальным, имеет положительную рецензию:</p> <ul style="list-style-type: none"> – проработан теоретический материал, освещен исторический аспект выбранной темы, представлен список аналогов, соответствующей проектной документации; – четко выражена, теоретически и визуально оформлена актуальная концепция дизайн-проекта; – продемонстрировано умение работать с различными источниками сбора и обработки информации, умение применять анализ данных; – присутствует навык владения разными методами дизайн-проектирования, приемами ручной и компьютерной графики, конструирования и макетирования; <p>- хорошо подготовлен доклад, в докладе освещены все стороны курсовой работы, свободное владение материалом по теме КР</p>
хорошо	<p>Курсовая работа соответствует всем требованиям к написанию и оформлению:</p> <ul style="list-style-type: none"> - в достаточной степени освещена тема, проработан теоретический материал; – предложена концепция дизайн-проектирования конкретной среды, но недостаточно выразительно оформлена в теоретическом плане и/или наглядном пластическом, графическом образе; – продемонстрировано умение работать с различными источниками информации научного и искусствоведческого характера, но не весь изученный материал полноценно проанализирован и рационально применен; – умение владеть разными методами дизайн-проектирования и приемами ручной, компьютерной графики, конструирования и макетирования; <p>- доклад подготовлен, в докладе освещены все стороны курсовой работы</p>
удовлетворительно	<p>Курсовая работа в целом соответствует предъявляемым требованиям:</p> <ul style="list-style-type: none"> – раскрыта тема работы, но при рассмотрении отдельных ее вопросов отмечается слабая их проработанность; – отсутствует концепция организации заявленной среды проектирования; – представлен недостаточный библиографический список изученного материала, необходимого для полноценного решения задач курсовой работы; – не продемонстрировано владение различными техниками и технологиями в области графики, конструирования и макетирования; <p>-в процессе защиты студент малоубедительно отстаивает собственные дизайн-решения и/или затрудняется обосновать высказанные положения, неполно отвечает на замечания руководителя</p>
неудовлетворительно	<p>Курсовая работа не соответствует предъявляемым требованиям:</p> <ul style="list-style-type: none"> – представленная на защиту работа не выполнена в соответствии с заданием, имеет отрицательную рецензию; – доклад на тему представленной на защиту не раскрывает сути поставленной задачи и не отражает способов ее решения; – студент не понимает вопросов по тематике данной работы и не может ответить на вопросы

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

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

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

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).