

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 30.01.2023 15:59:29

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

 С.С. Юров

«18» февраля 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.19 «ГУМАНИТАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ КУЛЬТУРЫ И ВИДЕОИГР»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм-дизайн»

Форма обучения:

очная / очно-заочная

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

«20» января 2021г.



(подпись)

/А.В. Корович/

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

«22» января 2021г



(подпись)

/Т.Н. Михалина /

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:

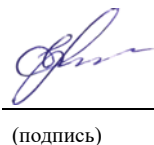
И.о. декана факультета ФДМ



(подпись)

/ В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой
разработчика РПД



(подпись)

/ Е.А. Дубоносова /

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

Задачи:

- 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. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули)

Часть: Обязательная часть

Осваивается: 1-6 семестры

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-8 - способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	ОПК-8.1. Понимает теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации	Знать: теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Уметь: при осуществлении профессиональной деятельности учитывать теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Владеть: навыком учета, при осуществлении профессиональной деятельности, теоретических концепций и механизмов практической реализации культурной политики в Российской Федерации
	ОПК-8.2. Анализирует направления, стратегии, программы реализации государственной	Знать: направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики Российской Федерации Уметь: анализировать направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики Российской Федерации

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	культурной политики Российской Федерации	Владеть: навыком анализа направлений, стратегий, программ реализации государственной культурной политики Российской Федерации

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Гуманитарные исследования культуры и видеоигр» для студентов очной и очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет: 16 з.е./576 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
Аудиторные занятия	288	108
<i>в том числе:</i>		
Лекции	144	54
Практические занятия	144	54
Лабораторные работы	-	-
Самостоятельная работа	234	414
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
Промежуточная аттестация:		
Вид	Экзамен – 1, 6 семестры Зачет с оценкой – 2, 3, 4, 5 семестры	Экзамен – 1, 6 семестры Зачет с оценкой – 2, 3, 4, 5 семестры
Трудоемкость (час.)	54	54
Общая трудоемкость з.е. / часов	16 з.е./576 час.	16 з.е./576 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)
1	История и философия науки	18	18	-	22	5	5	-	50
2	Культурология и культурные исследования	18	18	-	23	4	4	-	49
Итого (часов)		36	36	-	45	9	9	-	99
Форма контроля:		<i>Экзамен, 27 час.</i>				<i>Экзамен, 27 час.</i>			
Всего за 1 семестр:		144 / 4 з.е.				144 / 4 з.е.			

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)
3	Теория медиа	9	9	-	18	4	4	-	27
4	Исследования популярной культуры	9	9	-	18	5	5	-	27
Итого (часов)		18	18	-	36	9	9	-	54
Форма контроля:		<i>Зачет с оценкой</i>				<i>Зачет с оценкой</i>			
Всего за 2 семестр:		72 / 2з.е.				72 / 2з.е.			
5	Гуманитарные исследования игр	9	9	-	18	4	4	-	27
6	История game studies	9	9	-	18	5	5	-	27
Итого (часов)		18	18	-	36	9	9	-	54
Форма контроля:		<i>Зачет с оценкой</i>				<i>Зачет с оценкой</i>			
Всего за 3 семестр:		72 / 2з.е.				72 / 2з.е.			
7	Game studies сегодня: проблемы и задачи	9	9	-	18	5	5	-	27
8	Обучающий аспект видеоигр	9	9	-	18	4	4	-	27
Итого (часов)		18	18	-	36	9	9	-	54
Форма контроля:		<i>Зачет с оценкой</i>				<i>Зачет с оценкой</i>			
Всего за 4 семестр:		72 / 2 з.е.				72 / 2 з.е.			
9	Этические аспекты видеоигр	9	9	-	18	4	4	-	27
10	Киберспорт как социальный феномен	9	9	-	18	5	5	-	27
Итого (часов)		18	18	-	36	9	9	-	54
Форма контроля:		<i>Зачет с оценкой</i>				<i>Зачет с оценкой</i>			
Всего за 5 семестр:		72 / 2з.е.				72 / 2 з.е.			
11	Цифровое визионерство в современных компьютерных играх	18	18	-	22	5	5	-	50
12	Игровой искусственный интеллект в видеоиграх	18	18	-	23	4	4	-	49
Итого (часов)		36	36	-	45	9	9	-	99
Форма контроля:		<i>Экзамен, 27 час.</i>				<i>Экзамен, 27 час.</i>			
Всего за 6 семестр:		144 / 4 з.е.				144 / 4 з.е.			
Итого по дисциплине (часов)		144	144	-	234	54	54	-	414
Всего по дисциплине:		576 / 16 з.е.				576 / 16 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ 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. Хейзинги 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, Америке, 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.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Барт, Р. Миф сегодня / Р. Барт. – Москва: Директ-Медиа, 2008.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=41220>
2. 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>
3. 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>
4. Маркс, К. Социология / К. Маркс. – Москва: Директ-Медиа, 2008.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=41435>
5. Ницше, Ф.В. К генеалогии морали / Ф.В. Ницше. – Москва: Директ-Медиа, 2002.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=7150>

6. 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>
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=577861>
7. Хайдеггер, М. Исток художественного творения / М. Хайдеггер. – Москва: Директ-Медиа, 2007. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=36211>
8. Шмид, В. Нарратология / В. Шмид. – Москва: Языки славянской культуры (ЯСК), 2008.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=73401>
9. Эко, У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко. – Москва: Директ-Медиа, 2007.
режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=36238>

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»

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

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, 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.

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.19 «ГУМАНИТАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ КУЛЬТУРЫ И 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
ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	ОПК-8.1. Понимает теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации	Знать: теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Уметь: при осуществлении профессиональной деятельности учитывать теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Владеть: навыком учета, при осуществлении профессиональной деятельности, теоретических концепций и механизмов практической реализации культурной политики в Российской Федерации
	ОПК-8.2. Анализирует направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики Российской Федерации	Знать: направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики Российской Федерации Уметь: анализировать направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики Российской Федерации Владеть: навыком анализа направлений, стратегий, программ реализации государственной культурной политики Российской Федерации

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Не знает: теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Не умеет: при осуществлении профессиональной деятельности учитывать теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Не владеет: навыком учета, при осуществлении профессиональной деятельности, теоретических	В целом знает: теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации В целом умеет: при осуществлении профессиональной деятельности учитывать теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации В целом владеет:	Знает: теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Умеет: при осуществлении профессиональной деятельности учитывать теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации Владеет:	В полном объеме знает: теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации В полном объеме умеет: при осуществлении профессиональной деятельности учитывать теоретические концепции и механизмы практической реализации культурной политики в Российской Федерации В полном объеме владеет: навыком учета, при осуществлении

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>концепций и механизмов практической реализации культурной политики в Российской Федерации</p>	<p>навыком учета, при осуществлении профессиональной деятельности, теоретических концепций и механизмов практической реализации культурной политики в Российской Федерации</p>	<p>навыком учета, при осуществлении профессиональной деятельности, теоретических концепций и механизмов практической реализации культурной политики в Российской Федерации</p>	<p>профессиональной деятельности, теоретических концепций и механизмов практической реализации культурной политики в Российской Федерации</p>
<p>Не знает: направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики Российской Федерации Не умеет: анализировать направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики Российской Федерации Не владеет: навыком анализа направлений, стратегий, программ реализации государственной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>В целом знает: направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики Российской Федерации В целом умеет: анализировать направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики Российской Федерации В целом владеет: навыком анализа направлений, стратегий, программ реализации государственной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>Знает: направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики Российской Федерации Умеет: анализировать направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики Российской Федерации Владеет: навыком анализа направлений, стратегий, программ реализации государственной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>В полном объеме знает: направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики Российской Федерации В полном объеме умеет: анализировать направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики Российской Федерации В полном объеме владеет: навыком анализа направлений, стратегий, программ реализации государственной культурной политики Российской Федерации</p>

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Вопросы для устного опроса, 1 семестр

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

Вопросы для устного опроса, 2 семестр

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
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

Вопросы для устного опроса, 3 семестр

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

Вопросы для устного опроса, 4 семестр

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
10. Инновационные образовательные возможности современных видеоигр в образовательном процессе в РФ.
11. Инновационные образовательные возможности современных видеоигр в образовательном процессе в мире.
12. Игровые симуляторы в образовательном процессе.

Вопросы для устного опроса, 5 семестр

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

Вопросы для устного опроса, 6 семестр

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

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

Промежуточная аттестация

Пример контрольной работы (эссе) к экзамену, 1 семестр

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.
15. Барт Р. Мифологии. Изд.: Изд. Сабашниковых, 1996.
16. Ван Дейк Т. Дискурс и власть. Изд.: Либроком, 2013.

Пример контрольной работы (эссе) к зачету с оценкой, 2 семестр

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, 2 семестр

1. Дэвис Э. Техногнозис. Изд.: Ультра. Культура, 2008.
2. Жирар Р. Козел отпущения. Изд.: Издательство Ивана Лимбаха, 2010.
3. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. Изд.: ОГИ, 2007.
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. Лакофф Дж. Женщины, огонь и опасные вещи: что категории языка говорят нам о мышлении. Изд.: Языки славянской культуры, 2004.

9. Латур Б. Наука в действии: следуя за учеными и инженерами внутри общества. Изд.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013.
10. Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. Изд.: Ника-Центр, 2004.
11. Маклюэн М. Понимание Медиа. Изд.: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2003.
12. Ницше Ф. К генеалогии морали. Изд.: Культурная революция, 2012.
13. Пропп В. Морфология волшебной сказки. Изд.: Лабиринт, 2006.
14. Слотердайк П. Критика цинического разума. Изд.: АСТ, 2009.
15. Фрейд З. Введение в психоанализ. Изд.: Азбука~классика, 2004.

Пример контрольной работы (эссе) к зачету с оценкой, 3 семестр

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, 3 семестр

1. Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. Изд.: Ad Marginem, 1999.
2. Хайдеггер М. Исток художественного творения. Изд.: Академический проект, 2005.
3. Хёйзинга Й. Задачи истории культуры // Homo Ludens. Статьи по истории культуры. Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова. Изд.: Прогресс ~ Традиция, 2007.
4. Эко У. Поиски совершенного языка в европейской культуре. Изд.: Александрия, 2007.
5. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. Изд.: Петрополис, 1998.
6. Бадью А. Этика: Очерк о сознании Зла. Изд.: Machina, 2006.
7. Барт Р. Мифологии. Изд.: Изд. Сабашниковых, 1996.
8. Ван Дейк Т. Дискурс и власть. Изд.: Либроком, 2013.
9. Витгенштейн Л. Философские исследования.
10. Дэвис Э. Техногнозис. Изд.: Ультра. Культура, 2008.
11. Жижек С. О насилии. Изд.: Европа, 2010.
12. Жирар Р. Козел отпущения. Изд.: Издательство Ивана Лимбаха, 2010.
13. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. Изд.: ОГИ, 2007.
14. Киттлер Ф. Оптические медиа. Изд.: Логос, Гнозис, 2009.
15. Кун Т. Структура научных революций. Изд.: АСТ, 2003.

Пример контрольной работы (эссе) к зачету с оценкой, 4 семестр

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, 4 семестр

1. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. Изд.: Питер, 2018.
2. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. Изд.: Едиториал УРСС, 2004.

3. Лакофф Дж. Женщины, огонь и опасные вещи: что категории языка говорят нам о мышлении. Изд.: Языки славянской культуры, 2004.
4. Латур Б. Наука в действии: следуя за учеными и инженерами внутри общества. Изд.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013.
5. Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. Изд.: Ника-Центр, 2004.
6. Маклюэн М. Понимание Медиа. Изд.: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2003.
7. Маркс К., Энгельс Ф. Экономическо-философские рукописи 1844 года.
8. Ницше Ф. К Генеалогии морали. Изд.: Культурная революция, 2012.
9. Пропп В. Морфология волшебной сказки. Изд.: Лабиринт, 2006.
10. Слотердаjk П. Критика цинического разума. Изд.: АСТ, 2009.
11. Фрейд З. Введение в психоанализ. Изд.: Азбука~классика, 2004.
12. Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. Изд.: Ad Marginem, 1999.
13. Фуко М. Мужество истины. Управление собой и другими II. Курс лекций. Изд.: Наука, 2014.
14. Хайдеггер М. Исток художественного творения. Изд.: Академический проект, 2005.
15. Хардт М., Негри А. Империя. Изд.: Праксис, 2004.

Пример контрольной работы (эссе) к зачету с оценкой, 5 семестр

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, 5 семестр

1. Хёйзинга 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.

Пример контрольной работы (эссе) к экзамену, 6 семестр

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, 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.

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

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