ЦЕНТРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

**УТВЕРЖДЕНА**

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«07» марта 2024 г.
Протокол № 1

**Рабочая программа дисциплины (модуля)**
**«Видеоигра как феномен и продукт теоретические и прикладные исследования»**

**Направление подготовки:** *02.03.01 Математика и компьютерные науки*

**Направленность (профиль) подготовки:** *Разработка*

**Квалификация (степень) выпускника:** *бакалавр*

**Форма обучения:** *очная*

**Срок освоения программы:** *4 года*

**Год набора:** *2024*

**Москва**
**2024**

Электронный документ

**Содержание**

1. **Краткая характеристика дисциплины (модуля)** ..... 3
2. **Перечень планируемых результатов обучения** ..... 5
3. **Тематический план** ..... 7
4. **Содержание дисциплины (модуля)** ..... 8
5. **Учебно-методическое обеспечение** ..... 9
6. **Материально-техническое обеспечение** ..... 9
7. **Методические и оценочные материалы** ..... 11

## 1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Видеоигра как феномен и продукт теоретические и прикладные исследования» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению 02.03.01 «Математика и компьютерные науки», профиль «Разработка», утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 807 от 23.08.2017 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Видеоигра как феномен и продукт теоретические и прикладные исследования» предоставляет фундаментальные инструменты для анализа видеоигр как культурного феномена и коммерческого продукта. Курс охватывает ключевые теоретические и практические аспекты гейм-дизайна: от истории видеоигр и игровой индустрии до терминологии игрового дизайна и применения геймификации. Без глубоких представлений об истории игр, основных подходах в изучении игр и гейм-дизайнерских фреймворках невозможно корректно анализировать игровые продукты, оценивать качество игровых решений или применять игровое мышление в профессиональной деятельности.

**Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 02.03.01 «Математика и компьютерные науки», профиль «Разработка» и входит в вариативную часть Блока 1, формируемую участниками образовательных отношений, как дисциплина по выбору.

Дисциплина (модуль) доступна для изучения на 3 или 4 курсе в 5, 6, 7, 8 семестрах на выбор.

**Цель изучения дисциплины (модуля):** формирование у студентов целостного представления об истории видеоигр и игровой индустрии, основных подходах в изучении игр и терминологии игрового дизайна, а также научить их применять техники критического анализа видеоигровых продуктов и гейм-дизайнерские фреймворки для оценки и создания игровых решений.

**Задачи изучения дисциплины (модуля)**:

— изучить историю видеоигр и игровой индустрии, основные этапы развития видеоигр, особенности российской индустрии видеоигр, философию, антропологию и культурологию игры;

— научиться анализировать игры сквозь призму исторического анализа, сопоставлять игровые решения разных эпох, культур и материальных носителей, работать с гуманитарными исследованиями видеоигр;

— уметь применять основные гейм-дизайнерские фреймворки (MDA, SSM, типология Бартла, октализ и др.), оценивать качество игровых решений с точки зрения релевантности и приемлемости в контексте поставленных задач.

**В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:**

***знать:***

— историю видеоигр и игровой индустрии;

— основные подходы в изучении игр;

— терминологию игрового дизайна;

***уметь:***

— анализировать игры сквозь призму исторического анализа;

— сопоставлять игровые решения разных эпох, культур и материальных носителей;

— оценивать качество игровых решений с точки зрения релевантности и приемлемости в контексте поставленных задач;

***владеть:***

— техниками критического анализа видеоигровых продуктов;

— основными гейм-дизайнерскими фреймворками (MDA, SSM, типология Бартла, октализ и др.).

## 2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

| Компетенция | Содержание компетенции | Индикатор компетенции | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю) |
|---|---|---|---|
| УК-1. | Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач | УК-1.1. | Знает методы поиска и анализа информации в области разработки, основные принципы критической оценки источников информации и их релевантности. |
| | | УК-1.2. | Умеет критически оценивать источники информации и синтезировать данные из различных источников для решения задач, применять системный подход к анализу и решению комплексных проблем |
| | | УК-1.3. | Имеет практический опыт работы с современными инструментами и технологиями для обработки информации, формулировании и структурировании задач на основе полученной информации |
| УК-2. | Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений | УК-2.1. | Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач |
| | | УК-2.2. | Умеет определять круг задач в рамках поставленной цели, выбирать оптимальные способы решения задач, учитывая имеющиеся ресурсы и ограничения |
| | | УК-2.3. | Имеет практический опыт применения знаний о правовых нормах и ресурсах в реальных ситуациях, разработки и реализации решений в соответствии с установленными ограничениями |
| УК-5. | Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах | УК-5.1. | Знает основные концепции межкультурного разнообразия и его значение в обществе; социально-исторические, этические и философские аспекты межкультурных взаимодействий |
| | | УК-5.2. | Умеет анализировать и интерпретировать культурные различия в различных контекстах; оценивать влияние межкультурного разнообразия на социальные процессы |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | УК-5.3. | Имеет практический опыт применения знаний о межкультурном разнообразии в реальных ситуациях |

## 3. Тематический план

| №п/п | Наименование раздела дисциплины (модуля) | Трудоемкость, академические часы | | | | ТКУ (текущий контроль успеваемости) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | *Очная форма* | | | | |
| | | Аудиторная работа | | Контроль | Самостоятельная работа | |
| | | Лекции | Семинары | | | |
| 1 | Фундаментальные исследования игры | | 6 | | 30 | Аудиторная работа |
| 2 | История видеоигр и игровой индустрии | | 6 | | 30 | Домашнее задание Аудиторная работа |
| 3 | Видеоигры в науке и культуре | | 6 | | 30 | Аудиторная работа |
| 4 | Игровой дизайн и применение игровых механик | | 6 | | 30 | Аудиторная работа |
| 5 | Предназначение игры | | 6 | 2 | 36 | Домашнее задание Аудиторная работа |
| | ***Зачет*** | | | 2 | | Итоговый проект |
| | ***Итого:*** | | ***30*** | ***4*** | ***156*** | |
| ***Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)*** | | ***190*** | | | | |
| ***Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)*** | | ***5*** | | | | |

## 4. Содержание дисциплины (модуля)

| №п/п | Наименование раздела дисциплины (модуля) | Содержание дисциплины (модуля) по темам |
|---|---|---|
| 1. | Фундаментальные исследования игры | Философия, антропология и культурология игры<br>Место и роль видеоигр в контексте игровой истории |
| 2. | История видеоигр и игровой индустрии | Основные этапы развития видеоигр<br>История игровой индустрии: 1940-1970-е<br>История игровой индустрии: 1970-1990-е<br>История игровой индустрии:1990-2020-е<br>Особенности российской индустрии видеоигр |
| 3. | Видеоигры в науке и культуре | Гуманитарные исследования видеоигр |
| 4. | Игровой дизайн и применение игровых механик | Основные понятия игрового дизайна<br>Игра-ориентированные методологии игрового дизайна<br>Игрок-ориентированные методологии игрового дизайна<br>Теория и практика геймификации |
| 5. | Предназначение игры | Видеоигры как искусство<br>Инструменты игрового мышления для жизни<br>Философский смысл игры |

## 5. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый студент в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Студентам обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

***Основная литература:***

1. Шаповалов, В. Ф. Философия : учебник для вузов / В. Ф. Шаповалов. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 596 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10147-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/587205.

2. Покровский, М. Н. Очерк истории русской культуры / М. Н. Покровский. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 394 с. — (Антология мысли). — ISBN 978-5-534-12419-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/566896.

***Дополнительная литература:***

1. Степанова, О. А. Теория и методика игры : учебник и практикум для вузов / О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко ; под редакцией Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 265 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06397-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/583916.

## 6. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

— столами и стульями;
— компьютерной техникой;
— механическими калькуляторами;
— специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и

обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

| № | Наименование портала (издания, курса, документа) | Ссылка |
|---|---|---|
| 1. | Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека | https://elibrary.ru/defaultx.asp |
| 2. | База данных для IT-специалистов | https://habr.com |
| 3. | База данных ScienceDirect | https://www.sciencedirect.com |
| 4. | Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации | https://minobrnauki.gov.ru/ |
| 5. | Федеральный портал «Российское образование" | https://www.edu.ru/ |
| 6. | Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам" | http://window.edu.ru/ |
| 7. | Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов | http://school-collection.edu.ru/ |
| 8. | Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов | http://fcior.edu.ru/ |

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модуле), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

| Наименование ПО | Производство | Лицензионное / свободно распространяемое |
|---|---|---|
| **Операционные системы:** | | |
| Microsoft Imagine (Windows Client, Server) | зарубежное | лицензионное |
| **Браузеры:** | | |
| Яндекс.Браузер | отечественное | свободно распространяемое |
| Google Chrome | зарубежное | свободно распространяемое |
| **Офисные приложения:** | | |
| Microsoft Imagine (Visio, OneNote) | зарубежное | лицензионное |
| TeXstudio | зарубежное | свободно распространяемое |
| Adobe Acrobat Reader | зарубежное | свободно распространяемое |
| **Программное обеспечение для планирования и учета времени:** | | |
| Toggle app | зарубежное | свободно распространяемое |
| **Системы управления проектами:** | | |
| Microsoft Imagine (Project) | зарубежное | лицензионное |
| **Системы управления базами данных:** | | |
| Microsoft Imagine (SQL Server) | зарубежное | лицензионное |
| **Системы резервного копирования (backup):** | | |
| Acronis Backup Advanced for HyperV | зарубежное | лицензионное |
| **Справочно-правовые системы:** | | |
| КонсультантПлюс: справочно-правовая система | отечественное | лицензионное |
| **Средства антивирусной защиты:** | | |
| Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition | отечественное | лицензионное |
| **Среды разработки:** | | |

| | | |
|---|---|---|
| Visual Studio Code | зарубежное | свободно распространяемое |
| Bash (Unix shell) | зарубежное | свободно распространяемое |
| Anaconda | зарубежное | свободно распространяемое |
| Robotic Operating System | зарубежное | свободно распространяемое |
| CopelliaSim | зарубежное | свободно распространяемое |
| Google Colaboratory | зарубежное | свободно распространяемое |
| **Пакеты программных средств и библиотек:** | | |
| AutoPsy | зарубежное | свободно распространяемое |
| Interactive Disassembler (IDA) | зарубежное | свободно распространяемое |
| **Системы управления библиографической информацией:** | | |
| Zotero | зарубежное | свободно распространяемое |
| **Сервисы и службы:** | | |
| Bind | зарубежное | свободно распространяемое |
| Docker | зарубежное | свободно распространяемое |

## 7. Методические и оценочные материалы

### Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Видеоигра как феномен и продукт теоретические и прикладные исследования» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как семинары, аудиторная работа, домашние задания, проект, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

*Семинар* — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где студенты активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

*Аудиторная работа* – активная работа студента на семинаре, его ответы на вопросы преподавателя и участие в дискуссии.

Для успешного участия в семинаре студентам рекомендуется заранее ознакомиться с темой обсуждения, прочитать необходимые материалы и подготовить вопросы. Важно активно слушать и вовлекаться в дискуссию, высказывая свои мнения и аргументируя их. При ответах на вопросы преподавателя стоит быть уверенным, четким и логичным, опираясь на изученный материал. Также полезно поддерживать диалог с однокурсниками, чтобы обогатить обсуждение и расширить свои знания.

*Домашнее задание* – набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал, использовать различные источники информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

*Проект* – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту рекомендуется: четко определить цели и задачи проекта; составить план работы, разбив проект на этапы с указанием сроков выполнения каждого из них; использовать разнообразные источники информации и инструменты для

исследования темы; регулярно проверять прогресс и вносить коррективы в план, если это необходимо.

*Самостоятельная работа* – работа студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

## Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

**Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модуле) «Видеоигра как феномен и продукт теоретические и прикладные исследования»**

Оценивание уровня учебных достижений, обучающихся по дисциплине (модулю), осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

**Промежуточная аттестация** по дисциплине (модулю) осуществляется в форме ***зачета***, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

| **Десятибалльная оценка** | **Пятибалльная оценка** | **Оценка за зачет** | **Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)** |
|---|---|---|---|
| 10 | Отлично | Зачтено | Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину. Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами. |
| 9 | Отлично | Зачтено | |
| 8 | Отлично | Зачтено | |
| 7 | Хорошо | Зачтено | Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает |
| 6 | Хорошо | Зачтено | |

| Десятибалльная оценка | Пятибалльная оценка | Оценка за зачет | Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю) |
|---|---|---|---|
| | | | на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами. |
| 5 | Удовлетворительно | Зачтено | Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине (модулю), но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования. |
| 4 | Удовлетворительно | Зачтено | |
| 3 | Не сдан | Не зачтено | Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы. |
| 2 | Не сдан | Не зачтено | |
| 1 | Не сдан | Не зачтено | |

Дисциплина (модуль) «Видеоигра как феномен и продукт теоретические и прикладные исследования» оценивается следующим образом:

| Активность | Вес | Количество | Описание |
|---|---|---|---|
| Домашнее задание | 30% | 2 | Форма проверки знаний, при которой студент отвечает на вопросы преподавателя в устной форме, демонстрируя свои знания и понимание темы |
| Аудиторная работа | 30% | 15 | Активная работа студента на занятии |
| Зачет | 40% | 1 | Итоговый проект - исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов |

**Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модуле) «Видеоигра как феномен и продукт теоретические и прикладные исследования»:** «0,3 × среднее за домашние задания + 0,3 × аудиторная работа + 0,4 × зачет».

**Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модуле)**

Электронный документ

## Примерные домашние задания

### Домашнее задание 1.

Эссе «Homo Ludens в эпоху цифровых технологий».

**Задачи:**

1. Опираясь на концепцию Й. Хёйзинги, ответьте на вопрос: является ли видеоигра «магическим кругом» в современном мире?
2. Выберите один этап развития игровой индустрии (1940–1970-е, 1970–1990-е или 1990–2020-е).
3. Опишите, как технологические ограничения этого периода влияли на игровой дизайн и восприятие игры аудиторией.
4. Используйте ключевые понятия курса (игра, ритуал, магический круг, индустрия).

**Объём:** 1000–1200 слов.

### Домашнее задание 2.

Анализ игровых механик и культурного контекста.

**Задачи:**

1. Выберите одну видеоигру (российскую или зарубежную) для глубокого анализа.
2. Проанализируйте игру по схеме:
   - Культурный код: Какие ценности и смыслы транслирует игра?
   - Дизайн: Какие основные механики используются (game-oriented vs player-oriented)?
   - Геймификация: Есть ли элементы геймификации в мета-игре (достижения, рейтинги)?
3. Оцените вклад игры в гуманитарное знание (как объект исследования).

**Объём:** 1500 слов.

### Домашнее задание 3.

Проект «Игровое мышление в жизни».

**Задачи:**

1. Разработайте концепцию применения игровых инструментов для решения неигровой задачи (обучение, работа, быт).
2. Обоснуйте философский смысл вашего решения: зачем это нужно человеку?
3. Опишите, как видеоигры как искусство могут влиять на эмоциональный интеллект игрока.
4. Сформулируйте рекомендации по внедрению игрового мышления.

**Объём:** 1000–1200 слов + схема решения.

## Примерные вопросы для подготовки к занятию

### Семинар 1.

1. В чём заключается антропологический и философский смысл игры согласно классическим теориям?
2. Какова роль видеоигр в контексте общей игровой истории человечества?
3. Какие ключевые события характеризуют развитие игровой индустрии в 1970–1990-е годы?
4. Каковы особенности становления и развития российской индустрии видеоигр?
5. Как технологический прогресс влиял на смену поколений игровых платформ?

### Семинар 2.

1. Как видеоигры изучаются в рамках гуманитарных наук (культурология, социология)?
2. В чём разница между game-oriented и player-oriented методологиями игрового дизайна?

3. Что такое базовые понятия игрового дизайна (механика, динамика, эстетика)?
4. Как теория и практика геймификации применяются вне развлекательной сферы?
5. Может ли видеоигра считаться полноценным произведением искусства?

**Семинар 3.**

1. Каков философский смысл игры для современного человека?
2. Как использовать инструменты игрового мышления для решения жизненных задач?
3. Какие этические вопросы возникают при внедрении геймификации в образование и работу?
4. Как видеоигры влияют на формирование культурных кодов нового поколения?
5. Каково будущее игровой индустрии в контексте развития технологий (VR, AR, ИИ)?

**Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту**
**Комплексный анализ видеоигры: от дизайна до философии**

**Цель:** Демонстрация навыков комплексного анализа видеоигры с применением инструментов, изученных в ходе курса (исторический контекст, игровой дизайн, культурология, философия игры).

**Формат работы:**

— Индивидуально или в парах (2 человека)
— Письменная часть: аналитический отчёт
— Презентационная часть: устный питч проекта (10 минут)

**Задание:**

1. Выбор объекта исследования

Выберите одну видеоигру (классическую или современную) для глубокого исследования. Игра должна быть релевантна темам курса.

2. Применение теоретического аппарата

Проведите анализ по 4 направлениям:

— Философия: Какой смысл несёт игра? Соответствует ли концепции Homo Ludens?
— История: К какому этапу развития индустрии относится? Влияние эпохи на дизайн.
— Культура: Как игра отражает культурный контекст? Объект гуманитарного исследования.
— Дизайн и Предназначение: Механики, геймификация, влияние на игрока, искусство.

3. Критическая рефлексия

Ответьте на вопрос: какую роль эта игра играет в культуре сегодня? Является ли она искусством или продуктом потребления?

**Итоговый результат (структура письменной работы):**

— Введение (300 слов) — выбор игры, цель, актуальность.
— Исторический контекст (500 слов) — эпоха создания, состояние индустрии, российские аналоги (если есть).
— Анализ дизайна (1000 слов) — механики, динамика, пользовательский опыт (UX), элементы геймификации.
— Культурный и философский анализ (1000 слов) — смыслы, ценности, игра как искусство, влияние на аудиторию.
— Игровое мышление (500 слов) — какие уроки из дизайна этой игры можно применить в жизни/бизнесе.
— Список источников — теоретические работы + материалы об игре.

— Приложения — скриншоты, схемы механик, кадры (минимум 5 визуальных элементов).

— Общий объём: 3500–4500 слов

**Критерии оценивания проекта:**

1. Глубина философского и антропологического анализа игры.
2. Понимание исторического контекста и места игры в индустрии.
3. Качество разбора игровых механик и дизайна (терминология).
4. Анализ культурного влияния и статуса игры как искусства.
5. Практическая ценность выводов (игровое мышление).
6. Структурированность и грамотность письменной работы.
7. Качество устной защиты и ответов на вопросы.

**Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)**

| № п/п | Задание | Ответ | Компетенция |
|---|---|---|---|
| 1 | Что такое концепция Homo Ludens? | Играющий человек / Основа культуры | УК-1 |
| 2 | Что обозначает термин «магический круг» в игре? | Границы игрового пространства / Отделение от реальности | УК-1 |
| 3 | Какова роль видеоигр в контексте игровой истории? | Продолжение традиции / Цифровая эволюция игры | УК-5 |
| 4 | В чём различие между игрой и работой по Хёйзинге? | Свобода / Принуждение | УК-1 |
| 5 | Какие этапы развития индустрии выделяют в 1940–1970-е? | Эксперименты / Прототипы | УК-1 |
| 6 | Что характеризует период 1970–1990-х в истории игр? | Аркады / Домашние консоли | УК-1 |
| 7 | Какие тенденции доминировали в индустрии 1990–2020-х? | 3D-графика / Онлайн / Мобайл | УК-1 |
| 8 | Каковы особенности российской индустрии видеоигр? | Локализация / Собственные IP | УК-5 |
| 9 | Как видеоигры рассматриваются в гуманитарных науках? | Объект исследования / Культурный текст | УК-5 |
| 10 | Что изучает культурология видеоигр? | Смыслы / Ценности / Контекст | УК-5 |
| 11 | Какие методы используются для исследования игр? | Плейтестинг / Анализ артефактов | УК-2 |
| 12 | Что входит в базовые понятия игрового дизайна? | Механика / Динамика / Эстетика | УК-1 |
| 13 | Что такое игра-ориентированные методологии? | Фокус на правилах / Системность | УК-1 |
| 14 | Что такое игрок-ориентированные методологии? | Фокус на опыте / Пользователь | УК-2 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15 | В чём суть теории и практики геймификации? | Игровые элементы / Неигровой контекст | УК-2 |
| 16 | Чем механика отличается от динамики в игре? | Правила / Возникающее поведение | УК-1 |
| 17 | Признаются ли видеоигры формой искусства? | Да / Эстетический опыт | УК-5 |
| 18 | Как применить игровое мышление в жизни? | Решение задач / Мотивация | УК-2 |
| 19 | Каков философский смысл игры для человека? | Самореализация / Свобода | УК-5 |
| 20 | Как синтезировать дизайн и философию в проекте? | Баланс механики и смысла | УК-2 |