ЦЕНТРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«24» июня 2025 г.
Протокол №2

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: *Искусственный интеллект*

Квалификация (степень) выпускника: *бакалавр*

Форма обучения: *очная*

Срок освоения программы: *4 года*

Год набора: *2025*

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0215B0C000D1B3FEB44A37EE631E0C27D4
Владелец: Ивашкевич Евгений Васильевич
Действителен: с 13.01.2026 до 13.04.2027

Электронный документ

Москва
2025

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 «Искусственный интеллект», 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 «Искусственный интеллект» 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 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 Место и роль видеоигр в контексте игровой истории
2.	История видеоигр и игровой индустрии	Основные этапы развития видеоигр История игровой индустрии: 1940-1970-е История игровой индустрии: 1970-1990-е История игровой индустрии:1990-2020-е Особенности российской индустрии видеоигр
3.	Видеоигры в науке и культуре	Гуманитарные исследования видеоигр
4.	Игровой дизайн и применение игровых механик	Основные понятия игрового дизайна Игра-ориентированные методологии игрового дизайна Игрок-ориентированные методологии игрового дизайна Теория и практика геймификации
5.	Предназначение игры	Видеоигры как искусство Инструменты игрового мышления для жизни 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