

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДАЮ:

Директор


Д. В. Галкин

« 14 » 02 20 22 г.

Рабочая программа дисциплины

Исследования видеоигр

по направлению подготовки

51.04.01 Культурология

Направленность (профиль) подготовки :

Практическая культурология и менеджмент в социокультурной сфере

Форма обучения

Очная

Квалификация

Магистр

Год приема

2022

Код дисциплины в учебном плане: Б1.В.01

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОП


В. Е. Буденкова

Председатель УМК


М. В. Давыдов

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

- ОПК-2 – Способен участвовать в реализации основных и дополнительных образовательных программ;
- ОПК-3 – Способен руководить коллективом в сфере профессиональной и педагогической деятельности на основе норм социальной и этической ответственности.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

- ИОПК-2.3 Реализовывает разработанные курсы;
- ИОПК-3.3 Принимает управленческие решения в сфере профессиональной деятельности.

2. Задачи освоения дисциплины

- Научиться реализовывать разработанные образовательные проекты (ОПК-2.3)
- Научиться принимать управленческие решения в сфере профессиональной деятельности. (ИОПК-3.3)

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений, является обязательной для изучения.

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Второй семестр, зачет

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: «Основы проектного менеджмента».

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 часов, из которых:

-лекции: 6 ч.

-практические занятия: 12 ч.

в том числе практическая подготовка: 12 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Тема 1. Введение. Что такое видеоигры?

Определение термина. История возникновения. Первые игры. Эволюция видеоигр.

Тема 2. Исследование видеоигр. Gamestudies.

Стереотипы о видеоиграх. Исследования видеоигр. Потенциал и риски видеоигр.

Тема 3. Игровой подход в образовании.

Геймификация образовательных проектов и программ. Геймификация онлайн-образования. Игровые технологии и методы в обучении.

Тема 4. Серьезные видеоигры. Симуляторы.
Serious games. Тренажеры и симуляторы. Сферы применения. Способы применения.

Тема 5. Использование технологий геймификации в культуре и в повседневности.
Геймификация различных сфер жизни. Как геймификация меняет мир.

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, проведения контрольных работ, тестов по лекционному материалу, деловых игр по темам, выполнения домашних заданий и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет во втором семестре проводится в форме оценки результатов выполнения практических заданий, проверяющих ОПК-2 и ОПК-3. Продолжительность зачета 1,5 часа.

Подробное описание практических заданий и методические материалы для проведения промежуточной аттестации представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине.

11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=25201>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

в) План семинарских / практических занятий по дисциплине.

г) Методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

– Видеоигры : введение в исследования : [монография / А. С. Ветушинский, А. С. Салин, Е. В. Галанина и др.] ; отв. ред. Е. В. Галанина ; Нац. исслед. Том. гос. ун-т, Институт искусств и культуры. - Томск : Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. - 394 с.: ил., цв. ил., табл..URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000648591>

– Galanina E. Philosophy of the modern era and videogames: the "disenchantment of the world" myth / E. Galanina, A. Salin // Anthropology, archaeology, history and philosophy, medieval & renaissance studies : 5th International multidisciplinary scientific conferences on social sciences and arts SGEM 2018, 26 august - 1 september 2018, Albena, Bulgaria : conference proceedings. Sofia, 2018. P. 597-604. URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000675503>

– Маринец А. А. Образовательный потенциал видеоигр в обучении иностранному языку в вузе / А. А. Маринец, А. В. Соболева // Язык и культура : сборник статей XXXI Международной научной конференции (11–14 октября 2021 г.). Томск, 2021. С. 211-216. URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/koha:000902779>

– Селиванов Д. Д. "На перепутье": техники моделирования коммуникативных ситуаций в образовательной видеоигре / Д. Д. Селиванов, М. С. Свиридова // Актуальные проблемы лингвистики и литературоведения. Вып. 23 : сборник материалов IX (XXIII) Международной научно-практической конференции молодых ученых (14-16 апреля 2022

г.). Томск, 2022. Вып. 23. С. 182-186. URL:
<http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/koaha:000900053>
– Гендерно-возрастной анализ восприятия видеоигр / В. С. Бабинович, А. А. Рязанцева, М. Д. Дьячкова, В. В. Голыжбина // EdCrunchТомск : материалы международной конференции по новым образовательным технологиям, г. Томск, 29-31 мая 2019 г. Томск, 2019. С. 360-370. URL:
<http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000669646>

б) дополнительная литература:

– Матюшенко У. А. Методы анализа "героя" в видеоигре / У. А. Матюшенко // Initia: Актуальные проблемы социальных наук (24–25 апреля 2020 г.) [Электронный ресурс] : материалы XXII Международной конференции молодых ученых. Томск, 2020. С. 155-157. URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000793372>

– Galanina E. Social and cultural impacts of video games, how are we affected by video games? / E. Galanina // Innovation Management and Education Excellence through Vision 2020 : proceedings of the 31st International Business Information Management Association Conference (IBIMA), 25-26 April 2018, Milan, Italy. [S. l.], 2018. P. 2282-2288. URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/koaha:000656118>

– Давыденко А. И. Assassin's Creed - синтетический миф современности / А. И. Давыденко // EdCrunch Томск : материалы международной конференции по новым образовательным технологиям, г. Томск, 29-31 мая 2019 г. Томск, 2019. С. 355-360. URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000669638>

– Бабинович В. С. Идентичность геймера в виртуальном пространстве видеоигр / В. С. Бабинович // Вестник Томского государственного университета. 2019. № 446. С. 64-67. URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000667262>

– Шелл Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все : Практическое пособие. - Москва : ООО "Альпина Паблишер", 2019. - 640 с.. URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=352148>

в) ресурсы сети Интернет:

– открытые онлайн-курсы

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

– Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office OneNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);

– публично доступные облачные технологии (GoogleDocs, Яндекс диск и т.п.).

б) информационные справочные системы:

– Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ – <http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>

– Электронная библиотека (репозиторий) ТГУ – <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>

– ЭБС Лань – <http://e.lanbook.com/>

– ЭБС Консультант студента – <http://www.studentlibrary.ru/>

– Образовательная платформаЮрайт – <https://urait.ru/>

– ЭБС ZNANIUM.com – <https://znanium.com/>

– ЭБСИРbooks – <http://www.iprbookshop.ru/>

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

Аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации в смешанном формате («Актру»).

15. Информация о разработчиках

Галанина Екатерина Владимировна, к. филос. н., кафедра культурологии, теории и истории культуры, доцент