


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

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

 Д. В. Галкин

« 10 » 05 2023 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

**2023**

Код дисциплины в учебном плане: Б1.В.01

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОП

 А.В. Бокова

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.
- ПК-1 – Способен осуществлять исследовательскую деятельность в социокультурной сфере, включая анализ и интерпретацию данных фундаментальных и прикладных исследований.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

- ИОПК-2.3 Реализовывает разработанные курсы;
- ИОПК-3.3 Принимает управленческие решения в сфере профессиональной деятельности.
- ИПК-1.1 Выбирает предметную область и определяет тематику исследования.
- ИПК-1.2 Выбирает средства и методы в соответствии с проблематикой и задачами исследования.

## **2. Задачи освоения дисциплины**

- Научиться реализовывать разработанные образовательные проекты (ОПК-2.3)
- Научиться принимать управленческие решения в сфере профессиональной деятельности. (ИОПК-3.3)
- Научиться выбирать предметную область и определяет тематику исследования. (ИПК-1.1)
- Научиться выбирать средства и методы в соответствии с проблематикой и задачами исследования. (ИПК-1.2)

## **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. Game studies.

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/koha:000900053>

– Гендерно-возрастной анализ восприятия видеоигр / В. С. Бабинович, А. А. Рязанцева, М. Д. Дьячкова, В. В. Голыжбина // EdCrunch Томск : 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. 1.], 2018. P. 2282-2288. URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/koha:000656118>

– Давыденко А. И. Assassin'sCreed - синтетический миф современности / А. И. Давыденко // EdCrunchТомск : 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: пакетпрограмм. Включаетприложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office On-eNote, 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/>  
– ЭБСIPRbooks – <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 смешенном формате («Актру»).

#### **15. Информация о разработчиках**

Галанина Екатерина Владимировна, к. филос. н., кафедра культурологи и музеологии, доцент