

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 18.06.2024 07:20:35  
Уникальный программный ключ:  
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

**Бюджетное учреждение высшего образования**  
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры  
"Сургутский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по УМР

\_\_\_\_\_ Е.В. Коновалова

13 июня 2024г., протокол УМС №5

# МОДУЛЬ ДИСЦИПЛИН ПРОФИЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

## Компьютерные и онлайн-игры в медиасреде рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Режиссуры**

Учебный план b420305-Медиа-24-1.plx  
Направление программы: 42.03.05 Медиакоммуникации  
Направленность программы (профиль): Медиакоммуникации

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108  
в том числе:  
аудиторные занятия 32  
самостоятельная работа 76

Виды контроля в семестрах:  
зачеты 7

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
	17 2/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	76	76	76	76
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

*PhD, Зав.к., Шевкунов А.Н.; Преод., Слободенюк Марина Александровна*

Рабочая программа дисциплины

**Компьютерные и онлайн-игры в медиасреде**

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации (приказ Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 527)

составлена на основании учебного плана:

Направление программы: 42.03.05 Медиакоммуникации

Направленность программы (профиль): Медиакоммуникации

утвержденного учебно-методическим советом вуза от 13.06.2024 протокол № 5.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

**Режиссуры**

Зав. кафедрой к.п.н, доцент Шевкунов А.Н.

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	Основной целью дисциплины является формирование у обучаемых направления подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации (направленность программы (профиль): Медиакоммуникации) компетенций связанных с основами компьютерных и онлайн-игр как направления медиакоммуникации.
-----	---

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Работа в команде
2.1.2	Цифровая грамотность
2.1.3	Медиасистема России
2.1.4	Введение в профессиональную деятельность
2.1.5	Визуализация в медиакоммуникации
2.1.6	Изобразительное искусство
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена
2.2.2	Веб-мастеринг
2.2.3	Индустрия обучающих игр в медиасреде

**3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**ПК-5.1:** Использует цифровые технологии и инструменты работы с информацией с целью удовлетворения личных, образовательных и профессиональных потребностей

**ПК-1.1:** Понимает основы проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов

**ПК-1.2:** Создает концепции медиапроектов

**ПК-1.3:** Реализует концепции медиапроектов

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
3.1.1	- цифровые технологии и инструменты работы с информацией с целью удовлетворения личных, образовательных и профессиональных потребностей;
3.1.2	- основы проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов;
3.1.3	- основные понятия и определения, принятые в индустрии компьютерных игр;
3.1.4	- основные приемы эффективного использования инструментов гейм-дизайна.
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
3.2.1	- использовать цифровые технологии и инструменты работы с информацией с целью удовлетворения личных, образовательных и профессиональных потребностей;
3.2.2	- создавать концепции медиапроектов;
3.2.3	- предлагать творческие решения в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере медиакоммуникаций.

**4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
-------------	---	----------------	-------	-------------	------------	------------

	<b>Раздел 1. Компьютерные и онлайн-игры в медиасреде</b>					
1.1	Гейм-дизайн: итеративность и прототипирование. /Лек/	7	2	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.2	Гейм-дизайн: итеративность и прототипирование. /Ср/	7	8	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.3	Формальные компоненты игр. /Лек/	7	2	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.4	Формальные компоненты игр. /Ср/	7	6	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.5	Механика и динамика. /Лек/	7	2	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.6	Механика и динамика. /Ср/	7	6	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.7	Процесс принятия решений и теория потокового состояния. /Лек/	7	2	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.8	Процесс принятия решений и теория потокового состояния. /Ср/	7	6	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.9	Игры и сюжеты. /Лек/	7	2	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.10	Игры и сюжеты. /Ср/	7	6	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.11	Нелинейное повествование. /Лек/	7	2	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.12	Нелинейное повествование. /Ср/	7	6	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.13	Баланс игры. /Лек/	7	2	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.14	Баланс игры. /Ср/	7	8	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.15	Критика и анализ игры. /Лек/	7	2	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.16	Критика и анализ игры. /Ср/	7	8	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.17	Онлайн-игры в медиасреде. /Пр/	7	2	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.18	Онлайн-игры в медиасреде. /Ср/	7	8	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.19	Проект в сфере компьютерных и онлайн-игр в медиасреде. /Пр/	7	14	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.20	Проект в сфере компьютерных и онлайн-игр в медиасреде. /Ср/	7	14	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	

1.21	/Контр.раб./	7	0	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	Контрольная работа
1.22	/Зачёт/	7	0	ПК-5.1 ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	Зачет

## 5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

### 5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации

Представлены отдельным документом

### 5.2. Оценочные материалы для диагностического тестирования

Представлены отдельным документом

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 6.1. Рекомендуемая литература

#### 6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Шелл Д.	Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все: Практическое пособие	Москва: ООО "Альпина Паблишер", 2019, Электронный ресурс	1

#### 6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Бревнова Ю. А.	Компьютерные игры в современной субкультуре детства (социокультурный аспект)	Электронный ресурс	1

#### 6.1.3. Методические разработки

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л3.1	Клеметти К., Грёнберг Х.	Мастера геймдизайна: как создавались Angry Birds, Max Payne и другие игры-бестселлеры: Практическое пособие	Москва: ООО "Альпина Паблишер", 2021, Электронный ресурс	1

### 6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	Тестовый доступ: коллекция журналов: Научная электронная библиотека (eLIBRARY.RU) <a href="http://www.elibrary.ru">http://www.elibrary.ru</a>
Э2	Электронные библиотечные системы: Российская национальная библиотека <a href="http://primo.nlr.ru/primo_library/libweb/action/search.do?menuitem=2&amp;catalog=true">http://primo.nlr.ru/primo_library/libweb/action/search.do?menuitem=2&amp;catalog=true</a>
Э3	КиберЛенинка - научная электронная библиотека <a href="http://cyberleninka.ru">http://cyberleninka.ru</a>

#### 6.3.1 Перечень программного обеспечения

6.3.1.1	Операционные системы Microsoft, пакет прикладных программ Microsoft Office
---------	--

#### 6.3.2 Перечень информационных справочных систем

6.3.2.1	СПС «КонсультантПлюс» - <a href="http://www.consultant.ru/">www.consultant.ru/</a>
6.3.2.2	СПС «Гарант» - <a href="http://www.garant.ru/">www.garant.ru/</a>

## 7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа (лабораторных занятий), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации оснащена: комплект специализированной учебной мебели, маркерная (меловая) доска, комплект переносного мультимедийного оборудования - компьютер, проектор, проекционный экран, компьютеры с возможностью выхода в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду. Обеспечен доступ к сети Интернет и в электронную информационную среду организации.
-----	---