

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<br>(<Курс>.<Семестр на<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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. |
|-----|---|