



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
КГЭУ «КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КГЭУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Директор Института цифровых
технологий и экономики

_____ Р.Р. Зайнуллин

«24» февраля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.06 История и культура видеоигр

Направление
подготовки

38.04.02 Менеджмент

Направленность(и) *
(профиль(и))

Media project production and game design/
Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн

Квалификация

Магистр

г. Казань, 2026

Наименование кафедры	Должность, уч.степень, уч.звание	ФИО разработчика
Философия и медиакommunikации	к.и., ст.преп.	Авдошина С.А.

Согласование	Наименование подразделения	Дата	№ протоко ла	Подпись
Одобрена	Философия и медиакommunikации	17.02.2026	2	Зав.каф., д.филос.н., доцент Миннуллина Э.Б.
Согласована	Философия и медиакommunikации	17.02.2026	2	Зав.каф., д.филос.н., доцент Миннуллина Э.Б.
Согласована	Учебно- методический совет ИЦТЭ	24.02.2026	6	Директор, к.физ-мат.н., доцент Зайнуллин Р.Р.
Одобрена	Ученый совет ИЦТЭ	24.02.2026	6	Директор, к.физ-мат.н., доцент Зайнуллин Р.Р.

1. Цель, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине «История и культура видеоигр»:

Цель освоения дисциплины: Формирование у студентов комплексного представления о видеоиграх как синтезе искусства, технологии и бизнеса, развитие компетенций по анализу, планированию и реализации игровых проектов с учетом художественных, технологических и продюсерских аспектов.

Задачи:

- Изучить эволюцию видеоигр в контексте истории искусства, технологий и бизнес-моделей индустрии развлечений
- Освоить методологию искусствоведческого анализа игровых произведений с учетом их художественной, технологической и коммерческой составляющих
- Исследовать эстетические традиции и инновации различных жанров видеоигр в соотношении с рыночными тенденциями и запросами аудитории
- Проанализировать взаимовлияние видеоигр и классических видов искусства в контексте современных креативных индустрий
- Изучить принципы визуальной эстетики, нарративного дизайна и звукового оформления видеоигр как элементов единой стратегии создания и продвижения игровых продуктов
- Исследовать социокультурные, экономические и управленческие аспекты функционирования видеоигровой индустрии в различные исторические периоды

Компетенции, формируемые у обучающихся, запланированные результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с индикаторами достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине (знать, уметь, владеть)
Профессиональные компетенции (ПК)		
ПК-2 Способен создавать продюсерский план медиа- и игрового проекта	ПК-2.2: Отслеживает и внедряет на практике новые технологии в сфере медиа и гейм-дизайна	<p>Знать: фундаментальные основы видеоигровой индустрии, объединяющие историю и эстетику игр как искусства, принципы их продюсирования, технологические инновации и бизнес-стратегии в контексте креативной экономики. (31)</p> <p>Уметь: разрабатывать комплексные продюсерские планы игровых проектов, интегрирующие художественные, технологические и коммерческие аспекты в соответствии с рыночными трендами. (У1)</p> <p>Владеть: методами искусствоведческого</p>

		и бизнес-анализа видеоигр, навыками планирования ресурсов, внедрения инноваций и управления творческими процессами в игровой разработке (B1)
--	--	--

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «История и культура видеоигр» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана по направлению подготовки 38.04.02 Менеджмент.

Код компетенции	Предшествующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.	Последующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.
ПК-2	Проектирование медиа- и игровых миров Философия науки и техники	Производственная практика (информационно-аналитическая) Психология медиакоммуникаций

Для освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- ключевые этапы исторического развития видеоигр как искусства и индустрии;
- теоретические основы искусствоведческого анализа видеоигр;
- современные технологии в сфере гейм-дизайна и их влияние на художественные решения

уметь:

- анализировать видеоигры как произведения искусства с учетом их коммерческого потенциала;
- выявлять инновационные технологические решения в современной игровой индустрии;
- интегрировать художественные концепции из традиционных видов искусства в игровые проекты

владеть:

- методами искусствоведческого анализа видеоигр с учетом их художественной и коммерческой ценности;
- способами интеграции художественных, технологических решений в единую концепцию проекта

3. Структура и содержание дисциплины

3.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц (ЗЕ), всего 108 часов, из которых 34 часов составляет контактная работа обучающегося с преподавателем (занятия лекционного типа 18 час., занятия семинарского типа (практические, семинарские занятия, лабораторные работы

и т.п.) 16 час., групповые и индивидуальные консультации час., прием зачета (КПА) зачета –0 час., самостоятельная работа обучающегося 74 час

Вид учебной работы	Всего ЗЕ	Всего часов	Семестр
			3
ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ	3	108	108
КОНТАКТНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ, в том числе:		34	34
Лекции (Лек)		18	18
Практические (семинарские) занятия (Пр)		16	16
Контроль самостоятельной работы и иная контактная работа (КСР)*			
Консультации (Конс)			
Контактные часы во время аттестации (КПА)			
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ (СРС), в том числе:		74	74
Подготовка к промежуточной аттестации в форме: (зачет)			
ФОРМА ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ		зачет	зачет

3.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам и видам занятий

Разделы дисциплины	Семестр	Распределение трудоемкости (в часах) по видам учебной работы, включая СРС							Формируемые результаты обучения (знания, умения, навыки)	Литература	Формы текущего контроля успеваемости	Формы промежуточной аттестации	Максимальное количество баллов по балльно-рейтинговой системе
		Занятия лекционного типа	Занятия практического и семинарского типа	Групповые консультации	Самостоятельная работа студента, в т.ч.	Контроль самостоятельной работы (КСР)	подготовка к промежуточной	Сдача зачета / экзамена					
Раздел 1. Эстетические парадигмы видеоигр													

<p>1. От древних мастеров к пикселям: визуальная эстетика видеоигр через призму истории изобразительного искусства</p>		2	2		9				13	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1				
<p>2. Виртуальные миры и реальная архитектура: пространственное построение в видеоиграх</p>	3	2	2		8				12	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1	Л.1.1 Л.1.2 Л.2.1 Л.2.2 Л.2.3	Практическое задание; Тест		20
<p>3. Героический путь: нарративные структуры от античного эпоса до интерактивных повествований</p>		2	2		8				12	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1				
<p>4. Игровой ландшафт: влияние романтической пейзажной живописи и футуристических концепций пространства</p>		2	2		9				13	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1		Практическое задание; Тест		

5. Стратегии и батальный жанр: от исторической живописи к интерактивным военным симуляциям		2	1		8				11	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1				
Раздел 2. Художественно-экономические аспекты игровой индустрии в исторической ретроспективе														
6. От меценатов Ренессанса к венчурным инвесторам: экономические модели в искусстве игровой	3	2	2		8				12	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1	Л.1.1. Л.1.2 Л.2.1. Л.2.2 Л.2.3			40
7. Мастерские, гильдии, студии: эволюция творческих коллективов от Средневековья до цифровой эпохи		2	2		8				12	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1				
8. Культурная легитимация: путь видеоигр от развлечений к признанному искусству		2	2		8				12	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1				
9. Сохранение цифрового наследия: музейные практики и архивация видеоигр		2	1		8				11	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1				
зачет														
ИТОГО		18	16		74				108					100

3.3. Тематический план лекционных занятий

№ п/п	Темы лекционных занятий	Трудоемкость, час.
1.1	От древних мастеров к пикселям: визуальная эстетика видеоигр через призму истории изобразительного искусства	2
1.2	Виртуальные миры и реальная архитектура: пространственное построение в видеоиграх	2
1.3	Героический путь: нарративные структуры от античного эпоса до интерактивных повествований	2
1.4	Игровой ландшафт: влияние романтической пейзажной живописи и футуристических концепций пространства	2
1.5	Стратегии и батальный жанр: от исторической живописи к интерактивным военным симуляциям	2
2.1	От меценатов Ренессанса к венчурным инвесторам: экономические модели в искусстве и игровой индустрии	2
2.2	Мастерские, гильдии, студии: эволюция творческих коллективов от Средневековья до цифровой эпохи	2
2.3	Культурная легитимация: путь видеоигр от развлечений к признанному искусству	2
2.4	Сохранение цифрового наследия: музейные практики и архивация видеоигр	2
Всего		18

3.4. Тематический план практических занятий

Номер раздела дисциплины	Темы практических занятий	Трудоемкость, час.
1.1.	Пиксельная эстетика и изобразительные традиции	2
1.2	Архитектура и пространственные концепции Ландшафтный дизайн и концепции открытого мира	2
1.3	Героические архетипы и мифологические структуры	2
1.4	Ландшафтный дизайн и концепции открытого мира	2
1.5.	Героические архетипы и мифологические структуры	1
2.1.	Экономические модели и формы покровительства	2
2.2	Сравнительный анализ систем меценатства в Ренессансе и современных моделей финансирования игровых проектов	2
2.3	Институционализация видеоигр как искусства	2

2.4	Концепция выставочного проекта по истории видеоигр или разработка стратегии сохранения цифрового игрового наследия	1
Всего		16

3.5. Тематический план лабораторных работ

Данный вид работы не предусмотрен учебным планом

3.6. Самостоятельная работа студента

Номер раздела дисциплины	Вид СРС	Содержание СРС	Трудоемкость, час.
1.1	Сравнительный анализ пиксельного искусства и художественных течений XX века (кубизм, супрематизм)	Тесты	9
1.2	Анализ знаковых игровых пространств (Анор Лондо из Dark Souls, Рапчур из BioShock, Синтра из Witcher 3)		8
1.3	Кейс-стади: трансформация эпических сюжетов в сериях The Elder Scrolls, God of War, Horizon		8
1.4	Сравнение утопических и антиутопических пространственных концепций в играх		9
1.5	Применение теории мономифа Джозефа Кэмпбелла к анализу игровых нарративов		8
2.1	Анализ влияния экономических факторов на художественный результат		8
2.2	Разработка стратегии финансирования экспериментального игрового проекта		8
2.3	Разработка критериев художественной ценности в контексте видеоигр		8
2.4	Анализ кейсов включения видеоигр в музейные и галерейные пространства		8
Всего			74

4. Образовательные технологии

При проведении учебных занятий используются традиционные образовательные технологии (практические занятия, самостоятельное изучение определённых разделов) и современные образовательные технологии, направленные на обеспечение развития у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств: групповые дискуссии, анализ ситуаций и имитационных моделей, работа в команде, преподавание дисциплины на основе результатов научных исследований с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей и т.п.

При реализации дисциплины «История и культура видеоигр» по образовательной программе «Media project production and game design/Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн» направления подготовки магистров 38.04.02 «Менеджмент» применяются электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

В образовательном процессе используются:

- электронные образовательные ресурсы (ЭОР), размещенные в личных кабинетах студентов Электронного университета КГЭУ, URL: <http://e.kgeu.ru/>

5. Оценивание результатов обучения

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в рамках текущего контроля успеваемости, проводимого по балльно-рейтинговой системе (БРС).

Текущий контроль успеваемости осуществляется в течение семестра, включает: задания, выполненные индивидуально на практических (семинарских) занятиях – практические задания, проведение компьютерного тестирования, контроль самостоятельной работы обучающихся в устной форме (реферат).

Итоговой оценкой результатов освоения дисциплины является оценка, выставленная во время промежуточной аттестации обучающегося (экзамен) с учетом результатов текущего контроля успеваемости. Промежуточная аттестация в форме экзамена проводится письменно по билетам. На зачете выносятся теоретические и практические задания, проработанные в течение семестра на учебных занятиях и в процессе самостоятельной работы обучающихся. Билеты содержат 2 теоретических вопроса.

Обобщенные критерии и шкала оценивания уровня сформированности компетенции (дескрипторы достижения компетенции) по итогам освоения дисциплины:

Планируемые результаты обучения	Обобщенные критерии и шкала оценивания результатов обучения			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
	не зачтено	зачтено		
Полнота знаний	Уровень знаний ниже минимальных требований, имеют место грубые ошибки	Минимально допустимый уровень знаний, имеет место много негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе, имеет место несколько негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки, без ошибок
Наличие умений	При решении стандартных задач не продемонстрированы основные умения, имеют место грубые ошибки	Продемонстрированы основные умения, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объеме	Продемонстрированы все основные умения, решены все основные задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами	Продемонстрированы все основные умения, решены все основные задачи с отдельными несущественными недочетами, выполнены все задания в полном объеме

Наличие навыков (владение опытом)	При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые навыки, имеют место грубые ошибки	Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми недочетами	Продемонстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторыми недочетами	Продемонстрированы навыки при решении нестандартных задач без ошибок и недочетов
Характеристика сформированности компетенции (индикатора достижения компетенции)	Компетенция в полной мере не сформирована. Имеющихся знаний, умений, навыков недостаточно для решения практических (профессиональных) задач	Сформированность компетенции соответствует минимальным требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач, но требуется дополнительная практика по большинству практических задач	Сформированность компетенции в целом соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков и мотивации в целом достаточно для решения стандартных практических (профессиональных) задач	Сформированность компетенции полностью соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков и мотивации в полной мере достаточно для решения сложных практических (профессиональных) задач
Уровень сформированности компетенции (индикатора достижения компетенции)	Низкий	Ниже среднего	Средний	Высокий

Шкала оценки результатов обучения по дисциплине:

Код компетенции	Код индикатора достижения	Запланированные результаты обучения по дисциплине	Уровень сформированности компетенции (индикатора достижения компетенции)			
			Высокий	Средний	Ниже среднего	Низкий
			Шкала оценивания			
			отлично	хорошо	удовлетворительно	неудовлетворительно
			зачтено		не зачтено	

ПК - 2	ПК 2.2.	Знать				
		ключевые этапы исторического развития видеоигр как искусства и индустрии; теоретические основы искусствоведческого анализа видеоигр; современные технологии в сфере гейм-дизайна и их влияние на художественные решения	На высоком уровне знает ключевые этапы исторического развития видеоигр как искусства и индустрии; теоретические основы искусствоведческого анализа видеоигр; современные технологии в сфере гейм-дизайна и их влияние на художественные решения	На хорошем уровне знает ключевые этапы исторического развития видеоигр как искусства и индустрии; теоретические основы искусствоведческого анализа видеоигр; современные технологии в сфере гейм-дизайна и их влияние на художественные решения	Не достаточно хорошо знает ключевые этапы исторического развития видеоигр как искусства и индустрии; теоретические основы искусствоведческого анализа видеоигр; современные технологии в сфере гейм-дизайна и их влияние на художественные решения	Не знает этапы ключевые этапы исторического развития видеоигр как искусства и индустрии; теоретические основы искусствоведческого анализа видеоигр; современные технологии в сфере гейм-дизайна и их влияние на художественные решения
		Уметь				
		анализировать видеоигры как произведения искусства с учетом их коммерческого	На высоком уровне умеет анализировать видеоигры как произведения искусства с учетом их	На хорошем уровне умеет анализировать видеоигры как произведения искусства с учетом их	Не достаточно хорошо умеет анализировать видеоигры как произведения искусства с учетом их	Не умеет анализировать видеоигры как произведения искусства с учетом их коммерческого потенциала; выявлять инновационные

		потенциала; выявлять инновационные технологические решения в современной игровой индустрии; интегрировать художественные концепции из традиционных видов искусства в игровые проекты	коммерческого потенциала; выявлять инновационные технологические решения в современной игровой индустрии; интегрировать художественные концепции из традиционных видов искусства в игровые проекты	коммерческого потенциала; выявлять инновационные технологические решения в современной игровой индустрии; интегрировать художественные концепции из традиционных видов искусства в игровые проекты	коммерческого потенциала; выявлять инновационные технологические решения в современной игровой индустрии; интегрировать художественные концепции из традиционных видов искусства в игровые проекты	технологические решения в современной игровой индустрии; интегрировать художественные концепции из традиционных видов искусства в игровые
		Владеть				
		методами искусствоведческого анализа видеоигр с учетом их художественной и коммерческой ценности; способами интеграции художественных, технологических решений в единую концепцию проекта	На высоком уровне владеет методами искусствоведческого анализа видеоигр с учетом их художественной и коммерческой ценности; способами интеграции художественных, технологических решений в единую концепцию проекта	На хорошем уровне владеет методами искусствоведческого анализа видеоигр с учетом их художественной и коммерческой ценности; способами интеграции художественных, технологических решений в единую концепцию проекта	Не достаточно хорошо владеет методами искусствоведческого анализа видеоигр с учетом их художественной и коммерческой ценности; способами интеграции художественных, технологических решений в единую концепцию проекта	Не владеет методами искусствоведческого анализа видеоигр с учетом их художественной и коммерческой ценности; способами интеграции художественных, технологических решений в единую концепцию проекта

Оценочные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации приведены в Приложении к рабочей программе дисциплины. Полный комплект заданий и материалов, необходимых для оценивания результатов обучения по дисциплине, хранится на кафедре-разработчике в бумажном и электронном виде.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Учебно-методическое обеспечение

В вашем списке, издания не соответствуют названию дисциплины

1.Основная литература:

1. История искусств + eПриложение : учебник / Г. В. Драч, Т. С. Паниотова, Г. А. Коробова [и др.] ; под ред. Г. В. Драча, Т. С. Паниотовой. — Москва : КноРус, 2025. — 619 с. — ISBN 978-5-406-14671-2. — URL: <https://book.ru/book/957692>. — Текст: электронный.
2. Капанов, А. А. Создание игровой логики. Практикум: учебное пособие / А. А. Капанов, А. С. Лямин. - Санкт-Петербург: Лань, 2023. - 46 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/333248>. - ISBN 978-5-507-45629-1. - Текст : электронный.

2.Дополнительная литература:

1. Дьячкова, Л. Г. История искусств : учебное пособие / Л. Г. Дьячкова. - Хабаровск : Издательство ДВГУПС, 2020. - 65 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/179372>. - Текст : электронный.
2. Тен Ю. П. Культурология и межкультурная коммуникация : учебник для вузов / Ю. П. Тен. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2007. - 328 с. - Текст : непосредственный.

В вашем списке, издания не соответствуют названию дисциплины

1.Основная литература:

- 1 История искусств + eПриложение : учебник / Г. В. Драч, Т. С. Паниотова, Г. А. Коробова [и др.] ; под ред. Г. В. Драча, Т. С. Паниотовой. — Москва :КноРус, 2025. — 619 с. — ISBN 978-5-406-14671-2. — URL: <https://book.ru/book/957692>. — Текст : электронный.
- 2 Капанов, А. А. Создание игровой логики. Практикум : учебное пособие / А. А. Капанов, А. С. Лямин. - Санкт-Петербург : Лань, 2023. - 46 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/333248>. - ISBN 978-5-507-45629-1. - Текст : электронный.

2.Дополнительная литература:

- 1 Дьячкова, Л. Г. История искусств : учебное пособие / Л. Г. Дьячкова. - Хабаровск : Издательство ДВГУПС, 2020. - 65 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/179372>. - Текст : электронный.
- 2 Тен Ю. П. Культурология и межкультурная коммуникация : учебник для вузов / Ю. П. Тен. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2007. - 328 с. - Текст : непосредственный.
- 3 Герасимова С. А. Культурология и теория телекоммуникации : учебное пособие / С. А. Герасимова. - Москва :Кнорус, 2024. - 200 с. - URL: <https://book.ru/books/950440>. - ISBN 978-5-406-12092-7. - Текст : электронный.

6.2. Информационное обеспечение

6.2.1. Электронные и интернет-ресурсы

№ п/п	Наименование электронных и интернет-ресурсов	Ссылка
1	• <u>Энциклопедии, словари, справочники</u>	http://www.rubricon.com
2	• Портал «Открытое образование»	http://npoed.ru
3	• Единое окно доступа к образовательным ресурсам	http://window.edu.ru

6.2.2. Профессиональные базы данных

№ п/п	Наименование профессиональных баз данных	Адрес	Режим доступа
1	Федеральный образовательный портал «Экономика, социология, менеджмент»	http://ecsocman.hse.ru/	http://ecsocman.hse.ru/
2	Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования	http://fgosvo.ru	http://fgosvo.ru
3	Электронная библиотека диссертаций (РГБ)	diss.rsl.ru	diss.rsl.ru
4	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU	http://elibrary.ru	http://elibrary.ru
5	Официальный сайт Государственной Думы Федерального собрания Российской Федерации	http://duma.gov.ru/	http://duma.gov.ru/
6	Web of Science	https://webofknowledge.com/	https://webofknowledge.com/
7	Scopus	https://www.scopus.com	https://www.scopus.com

6.2.3. Информационно-справочные системы

№ п/п	Наименование информационно-справочных систем	Адрес	Режим доступа
1	«Консультант Плюс»	http://consultant.ru	http://www.consultant.ru/
2	«Гарант»	http://www.garant.ru/	http://www.garant.ru/

6.2.4. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение дисциплины

№ п/п	Наименование программного обеспечения	Описание	Реквизиты подтверждающих документов
1	Windows 7 Профессиональная (Pro)	Пользовательская операционная система	ЗАО «СофтЛайнТрейд» №2011.25486 от 28.11.2011. Неискл. право. Бессрочно
2	Office Professional Plus 2007 Windows32 Russian DiskKit MVL CD	Пакет программных продуктов содержащий в себе необходимые офисные программы	ЗАО «СофтЛайнТрейд» №225/10 от 28.01.2010. Неискл. право. Бессрочно
3	Браузер Chrome	Система поиска информации в сети интернет	Свободная лицензия. Неискл. право. Бессрочно
4	Браузер Firefox	Система поиска информации в сети интернет	Свободная лицензия. Неискл. право. Бессрочно
5	OpenOffice	Пакет офисных приложений	Свободная лицензия. Неискл. право. Бессрочно
6	LMS Moodle	ПО для эффективного онлайн-взаимодействия преподавателя и студента	Свободная лицензия. Неискл. право. Бессрочно

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

№ п/п	Вид учебной работы	Наименование специальных помещений и помещений для СРС	Оснащенность специальных помещений и помещений для СРС
1	Лекционные занятия, текущий контроль	Помещение для проведения занятий лекционного типа, текущего контроля	<p>Оснащение: доска аудиторная (2 шт.), акустическая система, усилитель-микшер для систем громкой связи, миникомпьютер, монитор, проектор, экран настенно-потолочный, микрофон.</p> <p>Программное обеспечение:</p> <p>1. Windows 7 Профессиональная (Pro): договор №2011.25486 от 28.11.2011, лицензиар – ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии – неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p> <p>2. Office Standard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор №21/2010 от 04.05.2010, лицензиар - ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p> <p>3. Браузер Chrome. Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p>

			4. LMS Moodle: Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.
		Помещение для проведения занятий лекционного типа	<p>Оснащение: доска аудиторная (2 шт.), акустическая система, усилитель-микшер для систем громкой связи, миникомпьютер, монитор, проектор, экран настенно-потолочный, микрофон.</p> <p>Программное обеспечение:</p> <p>1. Windows 7</p> <p>Профессиональная (Pro): договор №2011.25486 от 28.11.2011, лицензиар – ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии – неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p> <p>2. Office Standard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор №21/2010 от 04.05.2010, лицензиар - ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p> <p>3. Браузер Chrome. Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p> <p>4. LMS Moodle: Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно.</p>
2	Практические (семинарские) занятия	Помещения для проведения занятий семинарского типа	<p>Моноблок (15 шт.), проектор, экран.</p> <p>Доска аудиторная, компьютер в комплекте с монитором, проектор, экран.</p> <p>Интерактивная доска, проектор, процессор, доска аудиторная.</p> <p>Программное обеспечение:</p> <p>1. Операционная система Windows 7 Профессиональная (сертифицированная ФСТЭК): №ПО-ЛИЦ 0000/2014 от 27.05.2014, лицензиар - ЗАО "ТаксНет-Сервис", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p> <p>2. OfficeProfessionalPlus 2007 Windous32 RussianDiskKit MVL CD: договор №225/10 от 28.01.2010, лицензиар - ЗАО "СофтЛайнТрейд", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p> <p>3. Браузер Chrome. Свободная лицензия. тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p> <p>4. LMS Moodle. Свободная лицензия, тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p>
3	Самостоятельная работа обучающегося	Помещение для проведения самостоятельной работы студента	<p>Моноблок (30 шт.), система виденаблюдения (6 видеокамер), проектор, экран.</p> <p>Программное обеспечение:</p> <p>1. Windows 10: договор № Tr096148 от 29.09.2020, лицензиар - ООО "Софтлайн трейд", тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - до 14.09.2021</p> <p>2. OfficeStandard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+: договор №21/2010 от 04.05.2010, лицензиар - ЗАО «Софт Лайн Трейд», тип (вид) лицензии - неискл. право, срок действия лицензии - бессрочно</p>

			3. Браузер Chrome, свободная лицензия, тип (вид) лицензии – неискл.право, срок действия лицензии – бессрочно. 4. LMS Moodle, свободная лицензия, тип (вид) лицензии – неискл.право, срок действия лицензии - бессрочно.
4		Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования	Комплект оборудования для диагностики оргтехники и медиатехники, комплект оборудования и инструмента для ремонта оргтехники и медиатехники, комплектующие для ремонта, комплект электроинструмента для проведения монтажных работ

8. Особенности организации образовательной деятельности для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Лица с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и инвалиды имеют возможность беспрепятственно перемещаться из одного учебно-лабораторного корпуса в другой, подняться на все этажи учебно-лабораторных корпусов, заниматься в учебных и иных помещениях с учетом особенностей психофизического развития и состояния здоровья.

Для обучения лиц с ОВЗ и инвалидов, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата, обеспечены условия беспрепятственного доступа во все учебные помещения. Информация о специальных условиях, созданных для обучающихся с ОВЗ и инвалидов, размещена на сайте университета www/kgau.ru. Имеется возможность оказания технической помощи ассистентом, а также услуг сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Для адаптации к восприятию лицами с ОВЗ и инвалидами с нарушенным слухом справочного, учебного материала по дисциплине обеспечиваются следующие условия:

- для лучшей ориентации в аудитории, применяются сигналы оповещения о начале и конце занятия (слово «звонок» пишется на доске);
- внимание слабослышащего обучающегося привлекается педагогом жестом (на плечо кладется рука, осуществляется нерезкое похлопывание);
- разговаривая с обучающимся, педагогический работник смотрит на него, говорит ясно, короткими предложениями, обеспечивая возможность чтения по губам.

Компенсация затруднений речевого и интеллектуального развития слабослышащих обучающихся проводится путем:

- использования схем, диаграмм, рисунков, компьютерных презентаций с гиперссылками, комментирующими отдельные компоненты изображения;
- регулярного применения упражнений на графическое выделение существенных признаков предметов и явлений;
- обеспечения возможности для обучающегося получить адресную консультацию по электронной почте по мере необходимости.

Для адаптации к восприятию лицами с ОВЗ и инвалидами с нарушениями зрения справочного, учебного, просветительского материала,

предусмотренного образовательной программой по выбранному направлению подготовки, обеспечиваются следующие условия:

- ведется адаптация официального сайта в сети Интернет с учетом особых потребностей инвалидов по зрению, обеспечивается наличие крупношрифтовой справочной информации о расписании учебных занятий;

- педагогический работник, его собеседник (при необходимости), присутствующие на занятии, представляются обучающимся, при этом каждый раз называется тот, к кому педагогический работник обращается;

- действия, жесты, перемещения педагогического работника коротко и ясно комментируются;

- печатная информация предоставляется крупным шрифтом (от 18 пунктов), тотально озвучивается;

- обеспечивается необходимый уровень освещенности помещений;

- предоставляется возможность использовать компьютеры во время занятий и право записи объяснений на диктофон (по желанию обучающихся).

Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов определяется педагогическим работником в соответствии с учебным планом. При необходимости обучающемуся с ОВЗ, инвалиду с учетом их индивидуальных психофизических особенностей дается возможность пройти промежуточную аттестацию устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п., либо предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

Лист внесения изменений

Дополнения и изменения в рабочей программе дисциплины на 20____
/20____ учебный год

В программу вносятся следующие изменения:

1. _____
2. _____
3. _____

*Указываются номера страниц, на которых внесены изменения,
и кратко дается характеристика этих изменений*

Программа одобрена на заседании кафедры –разработчика «____» _____
20_г., протокол № _____

Зав. кафедрой _____ И.О. Фамилия
Подпись, дата

Программа одобрена методическим советом института _____
«____» _____ 20____ г., протокол № _____

Зам. директора по УМР _____ И.О. Фамилия
Подпись, дата

Согласовано:

Руководитель ОПОП _____ И.О. Фамилия
Подпись, дата

*Приложение к рабочей
программе дисциплины*



КГЭУ

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КГЭУ»)

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

по дисциплине

История и культура видеоигр

Направление
подготовки

38.04.02 «Менеджмент»

Направленность

Media project production and game
design/Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн

Квалификация
выпускника

магистр

г. Казань, 2026

Оценочные материалы по дисциплине «История культура видеоигр» - комплект контрольно-измерительных материалов, предназначенных для оценивания результатов обучения на соответствие индикаторам достижения компетенции(й):

ПК-2.2: Отслеживает и внедряет на практике новые технологии в сфере медиа и гейм-дизайна

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в рамках текущего контроля успеваемости, проводимого по балльно-рейтинговой системе (БРС), и промежуточной аттестации.

Текущий контроль успеваемости обеспечивает оценивание процесса обучения по дисциплине. При текущем контроле успеваемости используются следующие оценочные средства: практическое задание, тест, реферат.

Промежуточная аттестация имеет целью определить уровень достижения запланированных результатов обучения по дисциплине за 3 семестр. Форма промежуточной аттестации экзамен.

Оценочные материалы включают задания для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся, разработанные в соответствии с рабочей программой дисциплины.

1. Технологическая карта

Семестр 3

Номер раздела/ темы дисциплины	Вид СРС	Наименование оценочного средства	Запланированные дескрипторы освоения дисциплине	Уровень освоения дисциплины, баллы			
				неудов-но	удов-но	хорошо	отлично
				не зачтено	зачтено		
				низкий	ниже среднего	средний	высокий
Текущий контроль успеваемости							
Тема 1	Изучение теоретического материала, самостоятельное решение кейс-задач, подготовка к тестированию	ПЗ, тест	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1	менее 16	16 - 20	17 - 20	18-20
Тема 2			ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1				

Тема 3.		ПЗ, тест	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1				
Тема 4.			ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1				
Тема 5.		ПЗ, тест	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1				
Тема 6.		ПЗ, тест	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1				
Тема 7.		ПЗ, тест	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1				
Тема 8.	Изучение теоретического материала, самостоятельное решение кейс- задач, подготовка к тестированию	ПЗ, тест	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1	менее 19	19-29	23-34	27-40
Тема 9.		ПЗ, тест	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1				
				менее 35	35-49	40-54	45-60
	Подготовка к зачету	билеты	ПК-2.2 –3.1, ПК-2.2 –У.1 ПК-2.2 –В.1	менее 20	20	30	40
Всего баллов				менее 54	55-69	70-84	85-100

2. Перечень оценочных средств

Краткая характеристика оценочных средств, используемых при текущем контроле успеваемости обучающегося по дисциплине:

Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Описание оценочного средства
Практическое задание (ПЗ)	Средство оценки умения применять полученные теоретические знания в практической ситуации. Задание направлено на оценивание компетенций по	Комплект задач и заданий

	дисциплине, содержит четкую инструкцию по выполнению или алгоритм действий	
Тест (Тест)	Система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося	Комплект тестовых заданий

3. Фонд оценочных средств текущего контроля успеваемости обучающихся

3. Фонд оценочных средств текущего контроля успеваемости обучающихся

Наименование оценочного средства	Практическое задание (ПЗ)
Представление и содержание оценочных материалов	<p>1.Пиксельная эстетика и изобразительные традиции</p> <p>Создать пиксель-арт композицию, вдохновленную определенным историческим художественным стилем (например, импрессионизм, кубизм или японская гравюра укиё-э), сопроводив работу аналитической запиской о принципах адаптации выбранной традиции к пиксельному формату.</p> <p>Архитектура и пространственные концепции</p> <p>Разработать концепт-арт игрового уровня, сочетающий архитектурные элементы двух разных исторических эпох, с обоснованием пространственных решений и игровой функциональности.</p> <p>Ландшафтный дизайн и концепции открытого мира</p> <p>Спроектировать карту открытого мира с различными биомами, отражающую экологические принципы и включающую символические элементы ландшафта. Задание должно включать обоснование размещения ключевых точек интереса и маршрутов перемещения игрока.</p> <p>Героические архетипы и мифологические структуры</p> <p>Создать концепцию персонажа, основанного на мифологическом архетипе с нестандартной интерпретацией, и разработать сюжетную арку его развития с опорой на теорию мономифа Джозефа Кэмпбелла.</p> <p>Экономические модели и формы покровительства</p> <p>Разработать модель внутриигровой экономики для ММО-игры с анализом потенциальных инфляционных процессов и предложением механизмов саморегуляции.</p> <p>Сравнительный анализ систем меценатства в Ренессансе и современных моделей финансирования игровых проектов</p> <p>Создать презентацию бизнес-модели для независимого игрового проекта, сравнивая роль современных краудфандинговых платформ с системой меценатства эпохи Возрождения, с выделением общих принципов и уникальных особенностей.</p> <p>Институционализация видеоигр как искусства</p> <p>Разработать концепцию виртуального музея видеоигр с тематическими экспозициями, критериями отбора экспонатов и интерактивными</p>

	<p>элементами, демонстрирующими эволюцию видеоигр как художественной формы.</p> <p>Концепция выставочного проекта по истории видеоигр</p> <p>Создать подробный план выставки, включающий тематические разделы, отбор экспонатов, интерактивные инсталляции и образовательную программу, отражающую влияние социокультурного контекста на развитие видеоигр в разные периоды.</p>
<p>Критерии оценки и шкала оценивания в баллах</p>	<p>При оценке выполненного задания учитываются следующие критерии:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Умение пользоваться материалом <ul style="list-style-type: none"> - использование имеющихся в распоряжении данных, чтобы разработать подробный и обоснованный план действий- 8 баллов; - использование имеющихся в распоряжении данных, для разработки подробного и обоснованного плана действий с помощью преподавателя- 4 балла; - неумение использовать имеющиеся в распоряжении данные – 0 баллов. 2. Решение кейс-задачи <ul style="list-style-type: none"> - проведение тщательного анализа ситуации, непосредственного решения в установленные временные рамки – 8 баллов; - проведение не полного анализа ситуации, непосредственного решения задачи в установленные временные рамки – 4 балла; - отсутствие решения кейс-задачи – 0 баллов. 3. Последовательность изложения <ul style="list-style-type: none"> -содержание материала раскрыто последовательно, достаточно хорошо продумано – 8 баллов; -последовательность изложения материала недостаточно продумана – 4 балла; -путаница в изложении материала – 0 баллов; 4. Владение речью и терминологией <ul style="list-style-type: none"> -материал изложен грамотным языком, с точным использованием терминологии – 8 баллов; -в изложении материала имелись затруднения и допущены ошибки в определении понятий и в использовании терминологии – 4 балла; -допущены ошибки в определении понятий – 0 баллов; 5. Уровень теоретического анализа <ul style="list-style-type: none"> -показано умение делать обобщение, выводы, сравнение – 8 баллов; -обобщение, выводы, сравнение делаются с помощью преподавателя – 1 балл; -полное неумение делать обобщение, выводы, сравнения – 0 баллов; <p style="text-align: center;">Количество баллов: максимум – 40</p>
<p>Наименование оценочного средства</p>	<p style="text-align: center;">Тест (Тест)</p>
<p>Представление и содержание оценочных материалов</p>	<p>Вопрос 1</p> <p>Какая игра считается первой коммерчески успешной аркадной видеоигрой?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tennis for Two 2. Spacewar! 3. Pong

4. Computer Space

Правильный ответ: 3. Pong

Вопрос 2

Какой программист считается создателем первой компьютерной игры с графическим интерфейсом “Spacewar!” в 1962 году?

1. Нолан Бушнелл
2. Стив Рассел
3. Ральф Баер
4. Уильям Хигинботэм

Правильный ответ: 2. Стив Рассел

Вопрос 3

Какая компания выпустила первую домашнюю игровую консоль Magnavox Odyssey?

1. Atari
2. Magnavox
3. Nintendo
4. Sega

Правильный ответ: 2. Magnavox

Вопрос 4

Какая катастрофа на рынке видеоигр произошла в 1983 году?

1. Банкротство компании Atari
2. Видеоигровой крах (Video Game Crash)
3. Провал первых 16-битных консолей
4. Запрет видеоигр в нескольких странах

Правильный ответ: 2. Видеоигровой крах (Video Game Crash)

Вопрос 5

Какая компания “спасла” индустрию видеоигр после краха 1983 года?

1. Sega
2. Sony
3. Nintendo
4. Microsoft

Правильный ответ: 3. Nintendo

Вопрос 6

Какой классический персонаж дебютировал в игре Donkey Kong (1981) под именем “Jumpman”?

1. Соник
2. Марио
3. Линк

4. Пакман

Правильный ответ: 2. Марио

Вопрос 7

Какой жанр видеоигр берет свое начало от настольной игры Dungeons & Dragons?

1. Стратегии реального времени
2. Файтинги
3. Ролевые игры (RPG)
4. Шутеры от первого лица

Правильный ответ: 3. Ролевые игры (RPG)

Вопрос 8

Изначально PlayStation должна была стать дополнением к какой консоли?

1. Nintendo Entertainment System
2. Super Nintendo Entertainment System
3. Sega Genesis
4. Sega Saturn

Правильный ответ: 2. Super Nintendo Entertainment System

Вопрос 9

Какая игра считается первым популярным шутером от первого лица?

1. DOOM
2. Wolfenstein 3D
3. Quake
4. Counter-Strike

Правильный ответ: 2. Wolfenstein 3D

Вопрос 10

Кто из этих разработчиков известен созданием серий Metal Gear и Death Stranding?

1. Сигэру Миямото
2. Хидео Кодзима
3. Тим Шейфер
4. Сид Мейер

Правильный ответ: 2. Хидео Кодзима

Вопрос 11

Какая компания впервые использовала CD-ROM как основной носитель для игровой консоли?

1. Sega (Sega CD)
2. Sony (PlayStation)

3. Nintendo (Nintendo 64)

4. Panasonic (3DO)

Правильный ответ: 1. Sega (Sega CD)

Вопрос 12

Какая игра 1997 года считается революционной в жанре RPG и стала одной из определяющих для PlayStation?

1. Chrono Trigger

2. Final Fantasy VII

3. Xenogears

4. Star Ocean: The Second Story

Правильный ответ: 2. Final Fantasy VII

Вопрос 13

Какая MMORPG, запущенная в 2004 году, стала крупнейшей в истории по количеству подписчиков?

1. EverQuest

2. Guild Wars

3. World of Warcraft

4. Final Fantasy XI

Правильный ответ: 3. World of Warcraft

Вопрос 14

Какой французский игровой дизайнер известен как создатель серий Rayman и Beyond Good & Evil?

1. Мишель Ансель

2. Эрик Шайи

3. Дэвид Кейдж

4. Поль Кюизинье

Правильный ответ: 1. Мишель Ансель

Вопрос 15

Какая консоль восьмого поколения стала первой, предлагающей игры в разрешении 4K?

1. Nintendo Switch

2. PlayStation 4 Pro

3. Xbox One X

4. PlayStation 5

Правильный ответ: 3. Xbox One X

Вопрос 16

Какое художественное направление вдохновило визуальную стилистику игры Cuphead?

1. Аниме 1980-х

2. Советская мультипликация
3. Американская мультипликация 1930-х
4. Современный минимализм

Правильный ответ: 3. Американская мультипликация 1930-х

Вопрос 17

Что из перечисленного является термином, обозначающим небольшие независимые видеоигры?

1. AAA-игры
2. Инди-игры
3. Мобильные игры
4. Аркадные игры

Правильный ответ: 2. Инди-игры

Вопрос 18

Какая эстетическая концепция характерна для игр с намеренно низкополигональной графикой и пикселизацией?

1. Ретрофутуризм
2. Киберпанк
3. Ретро стиль
4. Минимализм

Правильный ответ: 3. Ретро стиль

Вопрос 19

В каком году Всемирная организация здравоохранения (ВОЗ) официально признала игровое расстройство психическим заболеванием?

1. 2015
2. 2018
3. 2020
4. 2022

Правильный ответ: 2. 2018

Вопрос 20

Какая серия игр от студии BioWare известна своими глубоко проработанными моральными дилеммами и системой выборов?

1. Dragon Age
2. Baldur's Gate
3. Mass Effect
4. Star Wars: Knights of the Old Republic

Правильный ответ: 3. Mass Effect

Вопрос 21

В какой стране зародилась культура киберспорта и первые

	<p>профессиональные турниры по видеоиграм?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. США 2. Япония 3. Южная Корея 4. Китай <p><i>Правильный ответ: 3. Южная Корея</i></p> <p>Вопрос 22</p> <p>Что такое “лутбокс” в контексте видеоигр?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Хранилище игровых предметов персонажа 2. Виртуальный контейнер с случайными предметами, обычно приобретаемый за реальные или внутриигровые деньги 3. Коллекционное издание игры с физическими бонусами 4. Программа для взлома игр и получения редких предметов <p><i>Правильный ответ: 2. Виртуальный контейнер с случайными предметами, обычно приобретаемый за реальные или внутриигровые деньги</i></p> <p>Вопрос 23</p> <p>Какое понятие в игровой индустрии обозначает процесс создания и распространения игрового контента игроками?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Краудсорсинг 2. Пользовательский контент (User Generated Content) 3. Бета-тестирование 4. Моддинг <p><i>Правильный ответ: 2. Пользовательский контент (User Generated Content)</i></p> <p>Вопрос 24</p> <p>Какая технология начала активно внедряться в игровую индустрию с 2016 года, создавая новый способ взаимодействия с виртуальными мирами?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Виртуальная реальность (VR) 2. Облачный гейминг 3. Искусственный интеллект 4. Блокчейн <p><i>Правильный ответ: 1. Виртуальная реальность (VR)</i></p>
<p>Критерии оценки и шкала оценивания в баллах</p>	<p>- выполнено 91-100% заданий – 10 баллов (за каждый тест) - выполнено 71- 90% заданий – 8 баллов (за каждый тест); - выполнено 51-70% заданий – 5 баллов (за каждый тест); - выполнено менее 50% заданий – 0 баллов.</p> <p style="text-align: center;">В семестре тестирование проводится 4 раза.</p> <p style="text-align: center;">За каждое тестирование максимальное количество баллов - 10,</p>

	соответственно максимально количество баллов за семестр - 40.
Критерии оценки и шкала оценивания в баллах	<p>1. Знание материала</p> <ul style="list-style-type: none"> - содержание материала раскрыто в полном объеме, предусмотренном программой дисциплины – 4 балла; - содержание материала раскрыто неполно, показано общее понимание вопроса, достаточное для дальнейшего изучения программного материала – 2 балла; - не раскрыто основное содержание учебного материала – 0 баллов. <p>2. Последовательность изложения</p> <ul style="list-style-type: none"> - содержание материала раскрыто последовательно, достаточно хорошо продумано – 4 балла; - последовательность изложения материала недостаточно продумана – 2 балла; - путаница в изложении материала – 0 баллов. <p>3. Владение речью и терминологией</p> <ul style="list-style-type: none"> - материал изложен грамотным языком, с точным использованием терминологии – 4 балла; - в изложении материала имелись затруднения и допущены ошибки в определении понятий и в использовании терминологии – 2 балла; - допущены ошибки в определении понятий – 0 баллов. <p>4. Применение конкретных примеров</p> <ul style="list-style-type: none"> - показано умение иллюстрировать материал конкретными примерами – 4 балла; - приведение примеров вызывает затруднение – 2 балл; - неумение приводить примеры при объяснении материала – 0 баллов. <p>5. Уровень теоретического анализа</p> <ul style="list-style-type: none"> - показано умение делать обобщение, выводы, сравнение – 4 балла; - обобщение, выводы, сравнение делаются с помощью преподавателя – 2 балл; - полное неумение делать обобщение, выводы, сравнения – 0 баллов. <p style="text-align: center;">Количество баллов: максимум – 20.</p>

4. Фонд оценочных средств промежуточной аттестации

Наименование оценочного средства	Зачет
Представление и содержание оценочных материалов	<p>Например, оценочные материалы, вынесенные на экзамен, состоят из экзаменационных билетов с заданиями теоретического характера, проработанные в течение семестра на учебных занятиях и в процессе самостоятельной работы обучающихся.</p> <p>Всего 17 билетов к зачету, содержащих 2 теоретических задания.</p> <p style="text-align: center;">Вопросы к зачету (3 семестр):</p> <p style="text-align: center;">Раздел 1: Визуальная эстетика и пространственное построение</p> <p>1. Проанализируйте, как художественные стили разных исторических эпох (барокко, импрессионизм, кубизм и др.) нашли отражение в визуальной эстетике современных видеоигр.</p>

Приведите конкретные примеры игр.

2. Сравните эволюцию пиксельной графики в видеоиграх с развитием пуантилизма в живописи. Какие можно найти параллели и различия?
3. Объясните концепцию “виртуального фланёра” в контексте исследования открытых игровых миров. Как архитектурные принципы реального мира трансформируются в виртуальных пространствах?
4. Каким образом принципы классицизма и готики повлияли на архитектурные решения в игровых мирах серий Dark Souls, Bloodborne или других игр со схожей стилистикой?
5. Проследите трансформацию нарративной структуры “путешествия героя” от античных мифов до современных интерактивных повествований. Какие архетипические элементы сохраняются неизменными и почему?
6. Сравните использование пейзажа как нарративного инструмента в романтической живописи XIX века и в современных видеоиграх с открытым миром.
7. Проанализируйте, как футуристические концепции пространства из искусства начала XX века (например, идеи русских конструктивистов или итальянских футуристов) повлияли на дизайн научно-фантастических игровых миров.
8. Рассмотрите эволюцию изображения батальных сцен от исторической живописи до стратегических видеоигр. Какие художественные приемы и концепции были заимствованы разработчиками?
9. Как принципы перспективы и композиции, разработанные в эпоху Ренессанса, применяются в современных 3D-играх для создания виртуальных пространств?

Раздел 2: Художественно-экономические аспекты и культурная легитимация

10. Сравните модель меценатства эпохи Ренессанса с современными системами венчурного инвестирования и краудфандинга в игровой индустрии. Как изменились взаимоотношения между создателями и финансистами?
11. Проанализируйте трансформацию творческих коллективов от средневековых гильдий до современных игровых студий. Какие исторические параллели можно провести в организации труда и передаче мастерства?
12. Рассмотрите эволюцию статуса видеоигр от маргинального развлечения до признанного вида искусства. Какие культурные, институциональные и эстетические факторы способствовали этой трансформации?
13. Опишите проблемы и методы сохранения видеоигр как объектов

цифрового культурного наследия. Сравните с традиционными практиками консервации произведений искусства.

14. Как изменялся социокультурный статус создателей игр от “анонимных программистов” к “авторам” и “визионерам”? Сравните с исторической эволюцией статуса художника.
15. Проанализируйте роль крупных выставок и биеннале в легитимации видеоигр как формы искусства. Сравните с историческими салонами и выставками XIX-XX веков.
16. Исследуйте феномен ретроспективного художественного переосмысления ранних видеоигр в современной культуре. Как меняется восприятие “примитивной” игровой графики со временем?
17. Оцените, как экономические модели распространения видеоигр (от физических носителей до цифровой дистрибуции и подписок) повлияли на их художественное содержание и культурный статус.

Примеры экзаменационных билетов:

Билет №1

1. Проанализируйте, как художественные стили разных исторических эпох (барокко, импрессионизм, кубизм и др.) нашли отражение в визуальной эстетике современных видеоигр. Приведите конкретные примеры игр.

2. Сравните модель меценатства эпохи Ренессанса с современными системами венчурного инвестирования и краудфандинга в игровой индустрии. Как изменились взаимоотношения между создателями и финансистами?

Билет №2

1. Каким образом принципы классицизма и готики повлияли на архитектурные решения в игровых мирах серий Dark Souls, Bloodborne или других игр со схожей стилистикой?

2. Рассмотрите эволюцию статуса видеоигр от маргинального развлечения до признанного вида искусства. Какие культурные, институциональные и эстетические факторы способствовали этой трансформации?

Билет №3

1. Проследите трансформацию нарративной структуры “путешествия героя” от античных мифов до современных интерактивных повествований. Какие архетипические

	<p>элементы сохраняются неизменными и почему?</p> <p>2. Проанализируйте трансформацию творческих коллективов от средневековых гильдий до современных игровых студий. Какие исторические параллели можно провести в организации труда и передаче мастерства?</p> <p>Билет №4</p> <p>1. Рассмотрите эволюцию изображения батальных сцен от исторической живописи до стратегических видеоигр. Какие художественные приемы и концепции были заимствованы разработчиками?</p> <p>2. Опишите проблемы и методы сохранения видеоигр как объектов цифрового культурного наследия. Сравните с традиционными практиками консервации произведений искусства.</p> <p>Билет №5</p> <p>1. Сравните использование пейзажа как нарративного инструмента в романтической живописи XIX века и в современных видеоиграх с открытым миром.</p> <p>2. Оцените, как экономические модели распространения видеоигр (от физических носителей до цифровой дистрибуции и подписок) повлияли на их художественное содержание и культурный статус.</p>
<p>Критерии оценки и шкала оценивания в баллах</p>	<p>При выставлении баллов за ответы на задания в билете учитываются следующие критерии:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Правильность выполнения практического(их) задания(ий) 2. Владение методами и технологиями, запланированными в рабочей программе дисциплины 3. Владение специальными терминами и использование их при ответе. 4. Умение объяснять, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы 5. Логичность и последовательность ответа <p>От 16 до 20 баллов оценивается ответ, который показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа.</p> <p>От 11 до 15 баллов оценивается ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области,</p>

отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна – две неточности в ответе.

От 6 до 10 баллов оценивается ответ, свидетельствующий, в основном, о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа.

Максимально количество баллов за ответы на теоретические вопросы билета- 20 баллов (по 10 баллов за каждый вопрос в билете).

Максимальное количество баллов за выполнение практического задания (решение задачи) – 20 баллов.

Максимальное количество баллов за экзамен - 40