

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Game studies: междисциплинарные исследования компьютерных игр

Код модуля
1155662(1)

Модуль
Современные аспекты интеллектуальных систем

Екатеринбург

Оценочные материалы составлены автором(ами):

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Сухов Антон Андреевич	кандидат культурологии, без ученого звания	Доцент	истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры

Согласовано:

Управление образовательных программ

Л.А. Щенникова

Авторы:

- Сухов Антон Андреевич, Доцент, истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры

1. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ **Game studies: междисциплинарные исследования компьютерных игр**

1.	Объем дисциплины в зачетных единицах	3	
2.	Виды аудиторных занятий	Лекции Практические/семинарские занятия	
3.	Промежуточная аттестация	Экзамен	
4.	Текущая аттестация	Контрольная работа	1
		Домашняя работа	1

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ (ИНДИКАТОРЫ) ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ **Game studies: междисциплинарные исследования компьютерных игр**

Индикатор – это признак / сигнал/ маркер, который показывает, на каком уровне обучающийся должен освоить результаты обучения и их предъявление должно подтвердить факт освоения предметного содержания данной дисциплины, указанного в табл. 1.3 РПМ-РПД.

Таблица 1

Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения (индикаторы)	Контрольно-оценочные средства для оценивания достижения результата обучения по дисциплине
1	2	3
ОПК-6 -Способен аргументированно представлять результаты своей профессиональной деятельности	Д-1 - Демонстрирует навыки эффективной коммуникации при презентации результатов своей профессиональной деятельности У-2 - Формулировать обоснованную аргументированную позицию на основе анализа результатов своей профессиональной деятельности	Домашняя работа Лекции Практические/семинарские занятия Экзамен
ПК-6 -Способен управлять информационной средой	Д-1 - Генерировать новые идеи в области управления информационной средой	Контрольная работа Лекции Практические/семинарские занятия Экзамен

	<p>З-2 - Привести примеры способов управления информационной средой</p> <p>П-2 - Владеть первичным опытом креативного проектирования интеллектуальных и информационных продуктов социально-гуманитарной и познавательно-развлекательной направленности</p> <p>У-1 - Обосновать практические проекты в конкретных областях интеллектуальных систем и когнитивных исследований с теоретической точки зрения</p>	
<p>ПК-7 -Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению информационных систем, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы</p>	<p>Д-1 - Критически анализировать накопленный опыт автоматизации профильных информационных систем</p> <p>П-1 - Владеть первичным опытом организации работы по созданию (модификации) и сопровождению информационных систем в малом коллективе</p> <p>У-1 - Устанавливать последовательность этапов работ по созданию (модификации) и сопровождению информационных систем в зависимости от целей и имеющихся ресурсов</p>	<p>Домашняя работа</p> <p>Лекции</p> <p>Практические/семинарские занятия</p> <p>Экзамен</p>

3. ПРОЦЕДУРЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ В РАМКАХ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ В БАЛЬНО-РЕЙТИНГОВОЙ СИСТЕМЕ (ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА БРС)

3.1. Процедуры текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

1. Лекции: коэффициент значимости совокупных результатов лекционных занятий – 0.5

Текущая аттестация на лекциях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
<i>домашняя работа</i>	7,10	100
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по лекциям – 0.5		
Промежуточная аттестация по лекциям – экзамен		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по лекциям – 0.5		
2. Практические/семинарские занятия: коэффициент значимости совокупных результатов практических/семинарских занятий – 0.5		
Текущая аттестация на практических/семинарских занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
<i>контрольная работа</i>	7,17	100
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по практическим/семинарским занятиям – 1		
Промежуточная аттестация по практическим/семинарским занятиям – нет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по практическим/семинарским занятиям – не предусмотрено		
3. Лабораторные занятия: коэффициент значимости совокупных результатов лабораторных занятий – не предусмотрено		
Текущая аттестация на лабораторных занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по лабораторным занятиям – не предусмотрено		
Промежуточная аттестация по лабораторным занятиям – нет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по лабораторным занятиям – не предусмотрено		
4. Онлайн-занятия: коэффициент значимости совокупных результатов онлайн-занятий – не предусмотрено		
Текущая аттестация на онлайн-занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по онлайн-занятиям – не предусмотрено		
Промежуточная аттестация по онлайн-занятиям – нет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по онлайн-занятиям – не предусмотрено		

3.2. Процедуры текущей и промежуточной аттестации курсовой работы/проекта

Текущая аттестация выполнения курсовой работы/проекта	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах

Весовой коэффициент текущей аттестации выполнения курсовой работы/проекта– **не предусмотрено**

Весовой коэффициент промежуточной аттестации выполнения курсовой работы/проекта– защиты – **не предусмотрено**

4. КРИТЕРИИ И УРОВНИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ

4.1. В рамках БРС применяются утвержденные на кафедре/институте критерии (признаки) оценивания достижений студентов по дисциплине модуля (табл. 4) в рамках контрольно-оценочных мероприятий на соответствие указанным в табл.1 результатам обучения (индикаторам).

Таблица 4

Критерии оценивания учебных достижений обучающихся

Результаты обучения	Критерии оценивания учебных достижений, обучающихся на соответствие результатам обучения/индикаторам
Знания	Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения на уровне указанных индикаторов и необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.
Умения	Студент может применять свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, демонстрирует освоение умений на уровне указанных индикаторов и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.
Опыт /владение	Студент демонстрирует опыт в области изучения на уровне указанных индикаторов.
Другие результаты	Студент демонстрирует ответственность в освоении результатов обучения на уровне запланированных индикаторов. Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения. Студент может сообщать преподавателю и коллегам своего уровня собственное понимание и умения в области изучения.

4.2 Для оценивания уровня выполнения критериев (уровня достижений обучающихся при проведении контрольно-оценочных мероприятий по дисциплине модуля) используется универсальная шкала (табл. 5).

Таблица 5

Шкала оценивания достижения результатов обучения (индикаторов) по уровням

Характеристика уровней достижения результатов обучения (индикаторов)			
№ п/п	Содержание уровня выполнения критерия оценивания результатов обучения (выполненное оценочное задание)	Шкала оценивания	
		Традиционная характеристика уровня	Качественная характеристика уровня

1.	Результаты обучения (индикаторы) достигнуты в полном объеме, замечаний нет	Отлично (80-100 баллов)	Зачтено	Высокий (В)
2.	Результаты обучения (индикаторы) в целом достигнуты, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (60-79 баллов)		Средний (С)
3.	Результаты обучения (индикаторы) достигнуты не в полной мере, есть замечания	Удовлетворительно (40-59 баллов)		Пороговый (П)
4.	Освоение результатов обучения не соответствует индикаторам, имеются существенные ошибки и замечания, требуется доработка	Неудовлетворительно (менее 40 баллов)	Не зачтено	Недостаточный (Н)
5.	Результат обучения не достигнут, задание не выполнено	Недостаточно свидетельств для оценивания		Нет результата

5. СОДЕРЖАНИЕ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ

5.1. Описание аудиторных контрольно-оценочных мероприятий по дисциплине модуля

5.1.1. Лекции

Самостоятельное изучение теоретического материала по темам/разделам лекций в соответствии с содержанием дисциплины (п. 1.2. РПД)

5.1.2. Практически/семинарские занятия

Примерный перечень тем

1. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ
2. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ИСКУССТВО
3. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ВИЗИОНЕРСТВО
4. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ЭТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ
5. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ОБРАЗОВАНИЕ
6. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ГЕНДЕРНАЯ ПРОБЛЕМАТИКА
7. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И СОЦИАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ
8. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ИСТОРИЯ
9. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И МОДЕРНИЗАЦИЯ
10. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И СПОРТ

Примерные задания

Тема: КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ.

Вопросы для дискуссии на аудиторных занятиях

1. Зачем нужно изучать компьютерные игры и что дает это исследование современных компьютерных игр для социально-гуманитарных и политических наук?

2. Значение, функции компьютерных игр в современной культуре.

Контрольные вопросы

1. Дайте оценку степени научной разработанности исследований компьютерных игр в отечественной и зарубежной науке.

2. В чем сущность междисциплинарного подхода к исследованию компьютерных игр?

Темы для самостоятельной научной работы

1. Электронная культура (e-culture, digital culture).

2. Понятие виртуальной реальности: культурно-философские основания и модификации.

3. Философско-культурологический ресурс современных компьютерных игр.

4. Реклама в современных компьютерных играх.

Литература на русском языке

1. Браславский П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI вв. : автореф. дис. ... канд. фс. наук / П. И. Браславский; Урал. ун-т. – Екатеринбург, 2004. – 23 с.

LMS-платформа – не предусмотрена

5.2. Описание внеаудиторных контрольно-оценочных мероприятий и средств текущего контроля по дисциплине модуля

Разноуровневое (дифференцированное) обучение.

Базовый

5.2.1. Контрольная работа

Примерный перечень тем

1. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ИСКУССТВО

Примерные задания

Назовите компьютерные игры, созданные по мотивам традиционных видов искусства (литература, кинематограф). В чем состоит специфика жанрового деления компьютерных игр?

LMS-платформа – не предусмотрена

5.2.2. Домашняя работа

Примерный перечень тем

1. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ВИЗИОНЕРСТВО

Примерные задания

Контрольные вопросы

1. Назовите основные признаки визионерства.

2. Какие компьютерные игры используют тему визионерства и каким образом?

3. Какие культурно-исторические модификации визионерства репрезентируются в современных компьютерных играх?

LMS-платформа – не предусмотрена

5.3. Описание контрольно-оценочных мероприятий промежуточного контроля по дисциплине модуля

5.3.1. Экзамен

Список примерных вопросов

1. В чем сущность междисциплинарного подхода к исследованию компьютерных игр?
 2. Какие игровые продукты можно отнести к категории произведений искусства и на каком основании?
 3. Какие компьютерные игры используют тему визионерства и каким образом?
 4. Как этика и мораль репрезентированы в современных компьютерных играх?
 5. Определите особенности трансформации социальных отношений в однопользовательских и многопользовательских играх.
 6. Назовите компьютерные игры, репрезентирующие темы мировой истории.
 7. Назовите конкретные игровые продукты, способствовавшие технологическому прогрессу.
 8. В каких сферах общества (и каким образом) применяются игровые симуляторы?
 9. Какие игровые продукты (и на каком основании) можно отнести к киберспорту?
- LMS-платформа – не предусмотрена

5.4 Содержание контрольно-оценочных мероприятий по направлениям воспитательной деятельности

Направление воспитательной деятельности	Вид воспитательной деятельности	Технология воспитательной деятельности	Компетенция	Результаты обучения	Контрольно-оценочные мероприятия
Формирование информационной культуры в сети интернет	общение в социальных сетях и электронной почте в системах «студент-преподаватель», «группа студентов-преподаватель», «студент-студент», «студент-группа студентов»	Технология самостоятельной работы	ПК-6	П-2	Практические/семинарские занятия