

*Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Российский университет дружбы народов»*

Факультет гуманитарных и социальных наук

Рекомендовано МССН

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование дисциплины:

Gameplay и игровой сеттинг

Рекомендуется для направления подготовки/специальности

50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность программы (профиль)

Искусства и гуманитарные науки

1. Цели и задачи дисциплины:

Целью курса является ознакомление слушателей с научным полем Game Studies. Курс рассматривает геймдизайн с эстетической и философской стороны, предлагая студентам актуальный взгляд на видеоигры как комплексное искусство. Студенты закрепляют полученные знания через знакомство с текстами и разбор конкретных примеров в рамках ридинг-группы через дискуссию и критику. Курс предполагает знания базовых понятий геймдизайна и истории видеоигр.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО:

Дисциплина *Gameplay и игровой сеттинг* относится к вариативной компоненте. Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана.

В таблице № 1 приведены предшествующие и последующие дисциплины, направленные на формирование компетенций дисциплины *Gameplay и игровой сеттинг* в соответствии с матрицей компетенций ОП ВО.

Таблица № 1

Предшествующие и последующие дисциплины, направленные на формирование компетенций

№ п/п	Шифр компетенции	Предшествующие дисциплины	Последующие дисциплины (группы дисциплин)
Универсальные компетенции			
1	УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	История и теория визуальных искусств: основы современного искусства История и теория кино: современный кинематограф и видео-арт	Game design и виртуальная реальность Структура виртуального пространства в видеоиграх

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать:

особенности, существующие в научном поле исследования видеоигр, историю видеоигр

Уметь:

объяснять особенности, существующие в научном поле исследования видеоигр, интерпретировать внутреннее содержание и проблематику текстов Game Studies, анализировать визуальные коды конкретных кейсов, применять теоретические знания для создания собственных концепций и критики существующих, разрабатывать информационный продукт в виде подкаста/интервью

Владеть:

навыками для решения выделенных задач; навыками публичного представления результатов решения конкретной задачи проекта

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 зачетных единиц

Вид учебной работы	Всего часов	Модуль
		2
Аудиторные занятия (всего)	144	144
В том числе:		
<i>Лекции</i>	54	54
<i>Практические занятия</i>		
<i>Семинары</i>	54	54
<i>Лабораторные работы</i>		
Самостоятельная работа (всего)	36	36
Общая трудоемкость	час.	144
	зач. ед.	2
		144
		2

5. Содержание дисциплины

5.1. Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела (темы)
1.	Введение в исследование видеоигр	Искусство и медиаискусство. Нарратология и ludология
2.	Рассвет игровой теории: научный взгляд и начало индустрии	История формирования видеоигр. Первые работы в области (Хёзинга). Виды компьютерных игр. Культура игровых автоматов
3.	Осмысление видеоигр в контексте синтеза искусств	Видеоигры как синтез архитектуры, театра, живописи, музыки, кинематографа и литературы
4.	Новый эмпирический опыт: геймплей и игровой путь	Линейный и нелинейный сюжет. Игровой опыт, геймплей
5.	Работа с виртуальным миром: лор игры, повествование, сюжет	Понятие истории мира, способы её формирования. Концепт-арт и разработка персонажей.
6.	Архитектоника виртуального нарратива	Разбор кейсов на примере AAA-проектов
7.	Национальный и культурный аспекты геймдизайна	Популярная и массовая культура. Национальные различия
8.	Социальная сторона видеоигр	Роль и влияние игр в обществе. Проблема морального выбора. Этика и тематика
9.	Модели распространения: финансы и проекты	Игры как искусство. Монетизация, закон и игры-сервисы. Модели распространения игр. Игровая журналистика

5.2. Разделы дисциплин и виды занятий

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия	Семинары	Самостоятельная работа студента	Всего часов
1.	Введение в исследование видеоигр	6			6	4	16
2.	Рассвет игровой теории: научный взгляд и начало индустрии	6			6	4	16
3.	Осмысление видеоигр в контексте синтеза искусств	6			6	4	16
4.	Новый эмпирический опыт: геймплей и игровой путь	6			6	4	16
5.	Работа с виртуальным миром: лор игры, повествование, сюжет	6			6	4	16
6.	Архитектоника виртуального нарратива	6			6	4	16
7.	Национальный и культурный аспекты геймдизайна	6			6	4	16
8.	Социальная сторона видеоигр	6			6	4	16
9.	Модели распространения: финансы и проекты	6			6	4	16
	Всего:	54	-	-	54	36	144

6. Лабораторный практикум не предусмотрен.

7. Практические занятия (семинары)

№ п/п	№ раздела дисциплины	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1.	1.	Введение в исследование видеоигр	6
2.	2.	Рассвет игровой теории: научный взгляд и начало индустрии	6
3.	3.	Осмысление видеоигр в контексте синтеза искусств	6
4.	4.	Новый эмпирический опыт: геймплей и игровой путь	6
5.	5.	Работа с виртуальным миром: лор игры, повествование, сюжет	6
6.	6.	Архитектоника виртуального нарратива	6

7.	7.	Национальный и культурный аспекты геймдизайна	6
8.	8.	Социальная сторона видеоигр	6
9.	9.	Модели распространения: финансы и проекты	6
	Итого		54

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Занятия проводятся в аудиториях, оснащённых проекционным оборудованием и в лингафонных кабинетах.

9. Информационное обеспечение дисциплины

а) программное обеспечение

- Microsoft Windows
- Microsoft Teams
- Microsoft Word

б) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы:

- <http://gamestudies.org/>
- <https://media-xyz.com/ru>

10. Учебно-методическое обеспечение дисциплины:

(указывается наличие печатных и электронных образовательных и информационных ресурсов)

а) основная литература

1. Homo ludens, Йохан Хёйзинга
2. Rules of Play, Кэти Сален и Эрик Зиммерман
3. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature, Эспен Орсет
4. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр, Джейсон Шрейер
5. Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry, Джейсон Шрейер

б) дополнительная литература

1. Искусство игрового дизайна, Джесси Шелл
2. An introduction to game studies, Франс Майра

11. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) которые получают студенты в процессе самостоятельной работы).

Основными приемами организации самостоятельной учебно-познавательной деятельности студентов являются приемы, направленные на осмысление и углубление предлагаемого в курсе содержания, и приемы, направленные на развитие аналитико-поисковой и исследовательской деятельности.

В процессе освоения материалов по курсу студентами должны использоваться рекомендуемый преподавателем междисциплинарный принцип, связанный с научно-методическими подходами различных областей гуманитарного знания, например из:

истории, философии, психологии, литературы, филологии, культурологии, искусствознания, киноведения, исследования видеоигр.

Студенты закрепляют полученные знания через знакомство с текстами и разбор конкретных примеров в рамках ридинг-группы через дискуссию и критику.

12. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В соответствии с требованиями ОС ВО РУДН для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине созданы фонды оценочных средств (ФОС), представленные в приложении 1 к настоящей рабочей программе.

Программа составлена в соответствии с требованиями ОС ВО РУДН.

Разработчик:

Ассистент кафедры
теории и истории
культуры

должность, название кафедры

подпись

М.В. Шибяев

инициалы, фамилия

Руководитель программы

Профессор кафедры
теории и истории
культуры

должность, название кафедры

подпись

Е.В. Васильченко

инициалы, фамилия

Заведующий кафедрой

Теории и истории культуры

название кафедры

подпись

Е.В. Васильченко

инициалы, фамилия