

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ**

Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Философский факультет

СОГЛАСОВАНО

заведующий кафедрой

Устьянцев В.Б.

"3" капреля 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ

председатель НМК

Богатов М.А.

"3" капреля 2021 г.

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине
Философия видеоигр

Направление подготовки магистратуры
47.04.01 Философия

Профиль подготовки магистратуры
Цифровое общество и технологическая этика

Квалификация (степень) выпускника
Магистр

Форма обучения
очная

Саратов,
2021

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора (индикаторов) достижения компетенции	Результаты обучения
<p>ПК-7. Способен выявлять, понимать запросы, потребности, а также ценности общества и аудитории и отвечать на них в профессиональной деятельности, учитывая социокультурные различия между различными аудиторными группами в процессе подготовки информационных, развлекательных и иных медиапродуктов</p>	<p>ПК-7-1. Учитывает основные характеристики целевой аудитории при создании медиатекстов и (или) продуктов и соотносит вопросы информационной повестки дня с общечеловеческими ценностями.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • знать: <ul style="list-style-type: none"> – специфику работы современных технических средств и информационно-коммуникационных технологии в медиасреде; • уметь: <ul style="list-style-type: none"> – использовать в работе необходимое современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии в сфере медиа; • владеть: <ul style="list-style-type: none"> – навыками создания медиатекстов, передаваемых по различным каналам средствами массовой информации (далее -СМИ) и другими медиа, адресованный разным целевым группам/группам общественности;
	<p>ПК-7.2. Анализирует информационные потребности посетителей сайтов; придерживается общечеловеческих ценностей при создании медиатекста и (или) продукта</p>	<ul style="list-style-type: none"> • знать: алгоритмы проектирования информационных и программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания.; • уметь: <ul style="list-style-type: none"> – формировать пакет документов по сопровождению проектов в сфере медиакоммуникаций; • владеть: навыками анализа и прогнозирования для проектировки информационных и программных продуктов,

		<p>разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания</p>
	<p>ПК-7.3. Демонстрирует навыки анализа форм социальной сферы, использует различные методы сбора информации, ее проверки и анализа; применяет инновационные практики в сфере массмедиа</p>	<ul style="list-style-type: none"> • знать: <ul style="list-style-type: none"> – принципы организации институализированной научной коммуникации в интернете; • уметь: <ul style="list-style-type: none"> – воспринимать, обрабатывать, анализировать и критически оценивать результаты, полученные отечественными и зарубежными исследователями управления; выявлять и формулировать актуальные научные проблемы в различных областях; • владеть: <ul style="list-style-type: none"> – основными компонентами медиаграмотности.
<p>ПК-9. Способен управлять дискуссиями на форуме, в социальных сетях; анализировать и корректировать ответы, подготовленные организацией</p>	<p>ПК-9-1. Понимает основы социальных коммуникаций в виртуально-сетевых средах</p>	<ul style="list-style-type: none"> • знать: <ul style="list-style-type: none"> – современные технологические требования к производственному процессу создания медиаконтента; • уметь: <ul style="list-style-type: none"> – учитывать совокупность политических, экономических факторов, правовых и этических норм, регулирующих развитие разных медиакоммуникационных систем на глобальном, национальном и региональном уровнях; • владеть: <ul style="list-style-type: none"> –навыками создания медиаконтента в

		видео-, аудио-, фото- и текстовом формате.
	ПК-9.2. Применяет экспертные знания в одной или нескольких профессиональных областях; знаниями терминологиями;	<ul style="list-style-type: none"> • знать: <ul style="list-style-type: none"> – различия в структуре информационных материалов; • уметь: <ul style="list-style-type: none"> – Анализировать, систематизировать, обобщать, оценивать, интерпретировать и представлять полученную информацию; • владеть: <ul style="list-style-type: none"> – навыками мониторинга и управления информационными.
	ПК-9.3. Демонстрирует навыки ведения диалогов и управления дискуссиями с большим количеством активных пользователей.	<ul style="list-style-type: none"> • знать: <ul style="list-style-type: none"> – принципы создания медиаконтента и медиаисследований; • уметь: <ul style="list-style-type: none"> – оперативно реагировать на запросы участников исследовательского процесса, минимизировать риски разрыва коммуникации; • владеть: <ul style="list-style-type: none"> – навыками работы по конвертации контента в разные форматы медиатекста.

Показатели оценивания результатов обучения

Семестр	Шкала оценивания			
	2	3	4	5
2 семестр	Не знает специфику работы современных технических	Знает частично специфику работы современных технических средств и	Знает с некоторыми пробелами специфику работы	Знает специфику работы современных технических

	<p>средств и информационно-коммуникационных технологий в медиасреде; алгоритмы проектирования информационных и программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания; принципы организации институциональной научной коммуникации в интернете; современные технологические требования к производственному процессу создания медиаконтента; различия в структуре информационных материалов; принципы создания медиаконтента и медиаисследований;</p> <p>Не умеет использовать в работе необходимое современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии в</p>	<p>информационно-коммуникационных технологии в медиасреде; алгоритмы проектирования информационных и программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания; принципы организации институциональной научной коммуникации в интернете; современные технологические требования к производственному процессу создания медиаконтента; различия в структуре информационных материалов; принципы создания медиаконтента и медиаисследований;</p> <p>Испытывает трудности с использованием в работе необходимых современных технических средств и информационно-коммуникационных технологий в</p>	<p>современных технических средств и информационно-коммуникационных технологий в медиасреде; алгоритмы проектирования информационных программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания; принципы организации институциональной научной коммуникации в интернете; современные технологические требования к производственному процессу создания медиаконтента; различия в структуре информационных материалов; принципы создания медиаконтента и медиаисследований;</p>	<p>средств и информационно-коммуникационных технологий в медиасреде; алгоритмы проектирования информационных и программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания; принципы организации институциональной научной коммуникации в интернете; современные технологические требования к производственному процессу создания медиаконтента; различия в структуре информационных материалов; принципы создания медиаконтента и медиаисследований;</p> <p>Умеет использовать в работе необходимое современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии в</p>
--	--	---	--	---

	<p>сфере медиа; формировать пакет документов по сопровождению проектов в сфере медиакоммуникаций; воспринимать, обрабатывать, анализировать и критически оценивать результаты, полученные отечественными и зарубежными исследователями управления; выявлять и формулировать актуальные научные проблемы в различных областях; учитывать совокупность политических, экономических факторов, правовых и этических норм, регулирующих развитие разных медиакоммуникационных систем на глобальном, национальном и региональном уровнях; анализировать, систематизировать, обобщать, оценивать, интерпретировать и представлять полученную информацию; оперативно реагировать на запросы</p>	<p>сфере медиа; формированием пакета документов по сопровождению проектов в сфере медиакоммуникаций; восприятием, обработкой, анализом и критической оценкой результатов, полученных отечественными и зарубежными исследователями управления; выявлением и формулировкой актуальных научных проблем в различных областях; учетом совокупности политических, экономических факторов, правовых и этических норм, регулирующих развитие разных медиакоммуникационных систем на глобальном, национальном и региональном уровнях; анализом, систематизацией, обобщением, оценкой, интерпретацией и представлением полученной информации; оперативной реакцией на запросы участников исследовательского процесса;</p>	<p>Умеет с некоторыми пробелами использовать в работе необходимое современные технические средства и информационные коммуникационные технологии в сфере медиа; формировать пакет документов по сопровождению проектов в сфере медиакоммуникаций; воспринимать, обрабатывать, анализировать и критически оценивать результаты, полученные отечественными и зарубежными исследователями управления; выявлять и формулировать актуальные научные проблемы в различных областях; учитывать совокупность политических, экономических факторов, правовых и этических норм, регулирующих развитие</p>	<p>в сфере медиа; формировать пакет документов по сопровождению проектов в сфере медиакоммуникаций; воспринимать, обрабатывать, анализировать и критически оценивать результаты, полученные отечественными и зарубежными исследователями управления; выявлять и формулировать актуальные научные проблемы в различных областях; учитывать совокупность политических, экономических факторов, правовых и этических норм, регулирующих развитие разных медиакоммуникационных систем на глобальном, национальном и региональном уровнях; анализировать, систематизировать, обобщать, оценивать, интерпретировать и представлять полученную информацию; оперативно реагировать на запросы</p>
--	---	---	---	---

	<p>участников исследовательского процесса, минимизировать риски разрыва коммуникации; Не владеет навыками создания медиатекстов, передаваемых по различным каналам средствами массовой информации (далее -СМИ) и другими медиа, адресованный разным целевым группам/группам общественности; навыками анализа и прогнозирования для проектировки информационных и программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания; основными компонентами медиаграмотности; навыками создания медиаконтента в видео-, аудио-, фото- и текстовом формате; навыками мониторинга и управления</p>	<p>минимизацией рисков разрыва коммуникации; Владеет основными элементами навыков создания медиатекстов, передаваемых по различным каналам средствами массовой информации (далее -СМИ) и другими медиа, адресованным разным целевым группам/группам общественности; навыков анализа и прогнозирования для проектировки информационных и программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания; медиаграмотности; навыков создания медиаконтента в видео-, аудио-, фото- и текстовом формате; навыков мониторинга и управления информационными процессами; навыков работы по конвертации контента в разные форматы медиатекста.</p>	<p>разных медиакommunikation систем на глобальном, национальном и региональном уровнях; анализировать, систематизировать, обобщать, оценивать, интерпретировать и представлять полученную информацию; оперативно реагировать на запросы участников исследовательского процесса, минимизировать риски разрыва коммуникации; Владеет ключевыми элементами навыков создания медиатекстов, передаваемых по различным каналам средствами массовой информации (далее -СМИ) и другими медиа, адресованным разным целевым группам/группам общественности; навыков анализа и прогнозирования для проектировки информационных и программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания; основными компонентами медиаграмотности; навыками создания медиаконтента в видео-, аудио-, фото- и текстовом формате; навыками мониторинга и управления</p>	<p>участников исследовательского процесса, минимизировать риски разрыва коммуникации; Владеет навыками создания медиатекстов, передаваемых по различным каналам средствами массовой информации (далее -СМИ) и другими медиа, адресованный разным целевым группам/группам общественности; навыками анализа и прогнозирования для проектировки информационных и программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания; основными компонентами медиаграмотности; навыками создания медиаконтента в видео-, аудио-, фото- и текстовом формате; навыками</p>
--	--	---	---	--

	<p>информационными процессами; навыками работы по конвертации контента в разные форматы медиатекста.</p>		<p>ых и программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания; медиаграмотности; навыков создания медиаконтента в видео-, аудио-, фото- и текстовом формате; навыков мониторинга и управления информационными процессами; навыков работы по конвертации контента в разные форматы медиатекста.</p>	<p>мониторинга и управления информационными процессами; навыками работы по конвертации контента в разные форматы медиатекста.</p>
--	--	--	---	---

3. Оценочные средства

3.1. Задания для текущего контроля

Доклад

Методические рекомендации

При подготовке к семинарским занятиям студенты должны подготовить доклады по одной из предлагаемых тем. Доклад является одним из механизмов отработки первичных навыков научно-исследовательской работы.

Требования к докладу

В работах такого рода должны присутствовать следующие структурные элементы: название темы, план работы, введение, основная содержательная часть, заключение, список использованных источников и литературы.

Во введении непременно следует поставить проблему, обосновать ее актуальность, дать краткую характеристику используемых в работе источников и научных публикаций, четко сформулировать цель и задачи работы. В заключительной части обязательно наличие основных результирующих выводов по затронутым проблемам. Только при соблюдении всех этих требований может оцениваться уже собственно содержательная часть работы. Студент должен не просто предложить реферативный материал, но продемонстрировать умение анализировать научные источники.

Критерии оценивания. Оценка «зачтено» ставится в том случае, если:

- студент представил доклад, соответствующий предъявляемым требованиям к структуре и оформлению

- содержание доклада соответствует заявленной теме, демонстрирует способность студента к самостоятельной исследовательской работе

- доклад содержит самостоятельные выводы студента, аргументированные с помощью данных, представленных в исторических источниках и научной литературе.

Оценка «не зачтено» ставится в том случае, если:

- структура и оформление доклада не соответствуют предъявляемым требованиям

- содержание доклада носит реферативный характер

- отсутствуют самостоятельные выводы студента по исследуемой теме.

Темы докладов:

1. Научный и образовательный центр Center for Computer Games Research.
2. Научный журнал Game Studies.
3. Еспен Аарсет, Маркку Ескелинен, Гонзало Фраска, Джеспер Джуул, Ян Богост и Мария-Лаура Райан.
4. Журнал Games and Culture и Eludamos, International Journal of Role-Playing.
5. Журнал Homo Ludens.
6. Журнал The Computer Games Journal. Центры в Нью-Йорке (New York University Game Center) и американском Кембридже (MIT Game Lab, штат Массачусетс).
7. Международная организация Digital Games Research Association (DiGRA).
8. Лаборатория компьютерных игр при философском факультете СПбГУ.

Реферат

При подготовке к семинарским занятиям студенты должны подготовить реферат по одной из предложенных тем. Рефераты являются одним из механизмов отработки первичных навыков научно-исследовательской работы. Реферат предполагает письменный пересказ основных выводов по изучаемой теме, отраженных в нескольких рекомендованных научных публикациях или краткое изложение сведений, содержащихся в исследовательской литературе.

Требования к реферату

В работах такого рода должны присутствовать следующие структурные элементы: название темы, план работы, введение, основная содержательная часть, заключение, список использованных источников и литературы. Обязательная часть реферата – аннотация на

1000 знаков.

Во введении непременно следует поставить проблему, обосновать ее актуальность, дать краткую характеристику используемых в работе источников и научных публикаций, четко сформулировать цель и задачи работы. В заключительной части обязательно наличие основных результирующих выводов по затронутым проблемам. Только при соблюдении всех этих требований может оцениваться уже собственно содержательная часть работы. Студент должен не просто предложить реферативный материал, но продемонстрировать умение анализировать исторические источники, учебную и научную литературу.

Критерии оценивания

Оценка «зачтено» ставится в том случае, если:

- студент представил работу, соответствующую предъявляемым требованиям к структуре и оформлению;
- содержание работы соответствует заявленной теме, демонстрирует способность студента к самостоятельной работе;
- работа содержит выводы, аргументированные с помощью данных, представленных в исторических источниках и научной литературе.

Оценка «не зачтено» ставится в том случае, если:

- структура и оформление работы не соответствуют предъявляемым требованиям;
- отсутствуют выводы по исследуемой теме.

Темы рефератов:

1. Критика геймификации манипуляции и «пойнтсификации».
2. Внешняя и внутренняя геймификация.
3. Геймификация с целью изменения поведения.
4. Геймификатор как Не-игрок, Не-дизайнер игр.
5. Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.
6. Путь игрока как восхождение, важность баланса.
7. Структурный подход: пирамида геймификации: элементы, динамики, механики.
8. Критический подход к геймификации: амбивалентность геймификации, факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации.
9. "Пойнтсификация".
10. Правовые аспекты геймификации, регулирование этой деятельности со стороны государства.
11. Кейсы геймификации.

1.2 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация

Методические указания к зачету.

Промежуточная аттестация по дисциплине «Философия видеоигр» проводится в виде зачета во 2 семестре. Подготовка студента к прохождению промежуточной аттестации осуществляется в период лекционных и семинарских занятий, а также во внеаудиторные часы в рамках самостоятельной работы. Во время самостоятельной подготовки студент пользуется конспектами лекций, первоисточников, основной и дополнительной литературой по дисциплине (см. перечень литературы в рабочей программе дисциплины).

Критерии оценивания. Во время зачета студент должен дать развернутый ответ на вопросы, изложенные в билете. Преподаватель вправе задавать дополнительные вопросы по всему изучаемому курсу.

Во время ответа студент должен продемонстрировать знания основных новых философских категорий, этапов развития философии и ее современных течений. Студент должен уметь разделять факты и их интерпретации, высказывать и аргументировать собственную точку зрения по тем или иным философским вопросам, уметь обосновывать свою позицию. Полнота ответа определяется показателями оценивания планируемых результатов обучения (раздел 2).

Вопросы к зачету

1. Отечественная история видеоигр.
2. Первые видеоигры как качественный медиапродукт.
3. Развитие индустрии видеоигр в Европе.
4. Кризис игровой индустрии 1980-х.
5. Консольная война Nintendo и Sega.
6. Появление медиарынка инди-игр.
7. Современный рынок видеоигр.
8. Философия современных видеоигр.
9. Геймификация в медиа.
10. Продвинутые техники геймификации в маркетинговых кампаниях.
11. Признаки геймифицированного продукта
12. Компьютерные игры в междисциплинарной перспективе.
13. От истории видеоигр к их культурной истории.
14. Электронные игры и популярная культура.
15. Виртуальная игровая площадка: вредное развлечение или пространство развития.
16. Game studies.
17. Дизайнерское мышление.
18. Сущность геймификации (определение, отличие от Игры и игрушки).
19. Неигровые контексты для геймификации.
20. Геймификация и системный подход: от экологии к образованию.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры теоретической и социальной философии_(протокол № 8 от 3 марта 2021года).

Автор д.филос.н., профессор

С.В. Тихонова

Примерный перечень оценочных средств:

Наименование ОС	Краткая характеристика ОС	Представление ОС в фонде
Деловая и/или ролевая игра	Совместная деятельность группы обучающихся и преподавателя под управлением преподавателя с целью решения учебных и профессионально-ориентированных задач путем игрового моделирования реальной проблемной ситуации. Позволяет оценивать умение анализировать и решать типичные профессиональные задачи	Тема (проблема), концепция, роли и ожидаемый результат по каждой игре
Кейс-задача	Проблемное задание, в котором обучающемуся предлагают осмыслить реальную профессионально-ориентированную ситуацию, необходимую для решения данной проблемы	Задания для решения кейс-задачи
Коллоквиум	Средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде собеседования преподавателя с обучающимися	Вопросы по темам/разделам дисциплины
Контрольная работа	Средство проверки умений применять полученные знания для решения задач определенного типа по теме или разделу	Комплект контрольных заданий по вариантам
Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты	Оценочные средства, позволяющие включить обучающихся в процесс обсуждения спорного вопроса, проблемы и оценить их умение аргументировать собственную точку зрения	Перечень дискуссионных тем для проведения круглого стола, дискуссии, полемики, диспута, дебатов
Портфолио	Целевая подборка работ обучающегося, раскрывающая его индивидуальные образовательные достижения	Структура портфолио
Проект	Конечный продукт, получаемый в результате планирования и выполнения комплекса учебных и исследовательских заданий. Позволяет оценить умения обучающихся самостоятельно конструировать свои знания в процессе	Темы групповых и/или индивидуальных проектов

	решения практических задач и проблем, ориентироваться в информационном пространстве и уровень сформированности аналитических, исследовательских навыков, навыков практического и творческого мышления. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся	
Рабочая тетрадь	Дидактический комплекс, предназначенный для самостоятельной работы обучающегося и позволяющий оценивать уровень освоения им учебного материала	Образец рабочей тетради
Разноуровневые задачи и задания	А) репродуктивного уровня, позволяющие оценивать и диагностировать знание фактического материала и умение правильно использовать специальные термины и понятия, узнавание объектов изучения в рамках определенного раздела дисциплины; Б) реконструктивного уровня, позволяющие оценивать и диагностировать умения синтезировать, анализировать, обобщать материал с формулированием конкретных выводов, установлением причинно-следственных связей; творческого уровня, позволяющие оценивать и диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения	Комплект разноуровневых задач и заданий
Расчетно-графическая работа	Средство проверки умений применять полученные знания по заранее определенной методике для решения задач или заданий по модулю или дисциплине в целом	Комплект заданий для выполнения расчетно-графической работы
Реферат	Продукт самостоятельной работы обучающегося, представляющий собой краткое изложение в письменном виде полученных результатов теоретического анализа определенной научной (учебно-исследовательской) темы, где автор раскрывает суть исследуемой проблемы,	Темы рефератов

	приводит различные точки зрения, а так же собственные взгляды на неё	
Доклад, сообщение	Продукт самостоятельной работы обучающегося, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения определенной учебно- практической, учебно-исследовательской и научной темы	Темы докладов, сообщений
Собеседование	Средство контроля, организованное как специальная база преподавателя с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, и рассчитанное на выяснение объема знаний обучающегося по определенному разделу, теме, проблеме и т.п.	Вопросы по темам/разделам дисциплины
Творческое задание	Частично регламентированное задание, имеющее нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения, владения интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся	Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий
Тест	Система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося	Фонд тестовых заданий
Тренажер	Техническое средство, которое может быть использовано для контроля приобретенных обучающимся профессиональных навыков, умений, владений по управлению конкретным материальным объектом	Комплект заданий для работы на тренажере
Эссе	Средство, позволяющее оценить умение обучающегося письменно излагать суть поставленной проблемы, самостоятельно проводить анализ этой проблемы с использованием концепций и аналитического инструментария соответствующей дисциплины, делать выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной проблеме	Тематика эссе