МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ОП.10 История жанров игр

ОП Общепрофессиональный цикл

программы подготовки специалистов среднего звена

специальность

09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения - очная

Владивосток 2026

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.10 История жанров игр разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, утвержденного приказом Минобрнауки России от 25 июня 2024, № 441, примерной образовательной программой.

Разработчик(и): Н.В. Кравцова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № _9_ от «20» _____20_26_ г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**4**
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**9**
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**17**
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**19**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель и место междисциплинарного курса в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина ОП.10 История жанров игр является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии/специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности.

Цель: формирование у обучающихся профессиональных компетенций, необходимых для анализа эволюции жанров компьютерных игр, понимания закономерностей их развития и взаимного влияния жанров, а также для применения полученных знаний при проектировании игровых концепций, разработке игровых механик и создании игровых проектов в области компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности.

1.2. Планируемые результаты освоения междисциплинарного курса

По итогам освоения курса, обучающиеся должны продемонстрировать результаты обучения, соотнесённые с результатами освоения ООП СПО, приведенные в таблице.

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ОК 01	Выбор способов решения задач профессиональной деятельности с учетом поставленной цели и имеющихся ресурсов в области разработки компьютерных игр
ОК 02	Осуществление поиска, анализа и интерпретации информации, необходимой для изучения и применения игровых жанров и технологий разработки игр.
ОК 05	Использование информационно-коммуникационных технологий для обработки, систематизации и представления информации при создании игровых проектов
ОК 08	Соблюдение принципов безопасной жизнедеятельности и охраны труда при работе с компьютерной техникой и программным обеспечением
ПК 1.1	Анализ требований к игровым продуктам и формирование концепций компьютерных игр различных жанров
ПК 1.2	Разработка базовых игровых механик и элементов геймплея с учетом особенностей жанров и целевой аудитории
ПК 2.4	Проведение тестирования и отладки игровых приложений с целью выявления и устранения ошибок программной реализации
ПК 3.1	Участие в разработке и реализации игровых проектов на основе заданной концепции и технического задания

В результате освоения междисциплинарного курса обучающийся должен:

Код	Уметь	Знать	Владеть навыками
ОК 01	Сопоставлять этапы развития индустрии с изменениями в профессии разработчика. Анализировать исторический контекст создания известных игр и студий. Делать выводы о	Основные этапы развития игровой индустрии — от аркад до современных ААА-игр и инди-сцены. Исторические вехи и ключевые фигуры, повлиявшие на становление профессии разработчика игр.	Выбора способов решения задач профессиональной деятельности с учетом поставленных целей и имеющихся ресурсов. Применение данных навыков при

	развитии технологий и их влиянии на профессиональную деятельность. Формулировать и аргументировать собственную позицию по вопросам значимости профессии в прошлом, настоящем и будущем.		разработке и анализе игровых проектов различных жанров.
ОК 02	Выбирать обоснованные методы создания игровых проектов, опираясь на исторический опыт. сравнивать и анализировать разные организационные подходы к разработке игр. Делать выводы о применимости тех или иных методов в своей деятельности (например, самостоятельный инди-проект против работы в крупной студии). Оценивать качество игровых проектов прошлого с позиции геймдизайна, графики, маркетинга и пользовательского опыта.	Основные подходы и практики, применявшиеся на разных этапах развития игровой индустрии (от геймдизайна до продюсирования). Этапы и методы создания игр в разные исторические периоды (waterfall, agile, краудфандинг, геймджемы и др.). Принципы командной и индивидуальной работы в исторических и современных игровых студиях. Исторические примеры успешных и неудачных игровых проектов — с точки зрения организации разработки.	Поиска, анализа и интерпретации информации, необходимой для изучения истории и особенностей игровых жанров. Использование полученной информации для обоснования проектных решений в области разработки игр.
ОК 05	Находить и анализировать достоверные цифровые источники по истории видеоигр. Использовать ИКТ для создания презентаций, докладов, хронологических схем, сравнительных таблиц и других визуальных материалов. Применять современные онлайн-сервисы для командной работы и обмена	Инструменты для поиска, анализа и систематизации информации о старых игровых проектах и разработчиках. Основы медиа-грамотности: проверка источников, критический анализ публикаций об игровой индустрии. Форматы цифровой презентации информации (инфографика, хронологические ленты, интерактивные карты).	Использования информационно-коммуникационных технологий для обработки и представления данных в процессе создания игровых проектов. Применение цифровых инструментов для визуализации и структурирования

	информацией при изучении истории игровой индустрии. Систематизировать и оформлять информацию о развитии видеоигр в цифровом виде (в блогах, лонгридах, digital-портфолио и т.д.).		информации по игровым жанрам
ОК 08	Находить вдохновение и профессиональные ориентиры через анализ биографий ключевых фигур индустрии. Ставить цели профессионального развития, исходя из исторических трендов и изменений в индустрии. использовать исторический опыт игровой индустрии для выбора собственных стратегий развития (например, специализация, инди-подход, командная работа). Планировать самостоятельное обучение на основе изучения эволюции игровых технологий, жанров и дизайна.	Основные этапы и ключевые вехи в развитии мировой и отечественной индустрии видеоигр. Истории становления выдающихся студий, разработчиков и игровых франшиз как примеры профессионального роста и креативного пути. Практики саморазвития через анализ успехов и ошибок других разработчиков в историческом контексте. Изменения ролей и специализаций в индустрии с течением времени.	Соблюдения требований безопасности и охраны труда при работе с компьютерной техникой и программным обеспечением. Применение данных требований в профессиональной деятельности при разработке игровых приложений.
ПК 1.1	Сопоставлять современные требования к игровым продуктам с историческим контекстом их становления. Анализировать требования к будущим играм с учётом уроков прошлого (технологические ограничения, предпочтения аудитории, тренды). Обосновывать выбор жанра, механик или визуального стиля через	Эволюция требований к игровым проектам на разных этапах развития индустрии (от аркад до ААА и инди). Изменения ожиданий пользователей и рынка в разные эпохи — от простого геймплея до нарративной глубины, социальной вовлечённости и технической проработки. Исторические кейсы, когда требования к игре влияли на успех или провал проекта.	Анализа требований к игровым продуктам и формирования концепций компьютерных игр различных жанров. Применение этих навыков при разработке игровых идей и проектных решений.

	историческую перспективу и ретроспективу развития игровых продуктов.		
ПК 1.2	Анализировать архитектурные подходы в исторических играх и извлекать из них принципы, применимые сегодня. Делать обоснованные выводы о выборе архитектурного подхода на основе исторических аналогов. Использовать понимание исторических решений для формирования современной архитектуры игровых систем (сцена, рендер, физика, AI, UI и т.д.). Интерпретировать архитектуру старых игр в образовательных целях.	Исторические этапы развития архитектуры игровых программ: от монолитных аркадных систем до модульных движков. Примеры знаковых архитектурных решений в культовых играх. Ограничения железа как движущая сила архитектурных решений (например, управление памятью в 8-битных системах). эволюция игровых движков и платформ	Разработки базовых игровых механик и элементов геймплея с учетом особенностей жанров. Использование данных навыков при создании прототипов игровых проектов.
ПК 2.4	Анализировать исторические кейсы командной разработки для извлечения практического опыта. Распознавать структуру и роли команд в успешных игровых проектах прошлого. Оценивать вклад каждого участника команды на примере знаковых игр. Применять исторический опыт для эффективной коммуникации и взаимодействия в современной команде.	История командной разработки в игровой индустрии: от индивидуальных разработчиков. Эволюция ролей в командах: геймдизайнер, программист, художник, продюсер, QA — как и почему они выделялись в отдельные направления.	Тестирования и отладки игровых приложений для выявления и устранения ошибок программной реализации. Применение этих навыков для повышения качества игровых продуктов
ПК 3.1	Выделять ключевые технологические вехи в истории видеоигр и анализировать их влияние на современные разработки. Сравнивать	Этапы эволюции игровых технологий: от текстовых интерфейсов и 8-битной графики до фотореалистичного рендеринга и VR/AR.	Участия в разработке и реализации игровых проектов на основе заданной концепции и технического задания.

	исторические и современные технологические тренды, определяя их цикличность и эволюцию. Прогнозировать возможные направления развития игровой индустрии на основе изученного исторического материала. Делать выводы о жизненном цикле технологий в геймдеве.	Исторические тренды в жанрах игр.	Использование данных навыков при командной работе над созданием игр.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**40**
в том числе:	
– теоретическое обучение	20
– практические занятия	10
– лабораторные занятия	
– курсовая работа (проект)	
– самостоятельная работа	20
– консультации	
– промежуточная аттестация – диффер. зачет	6

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	*2*	*3*	*4*
Раздел 1. Основы жанрового деления		**12**	
Тема 1.1. Введение в предмет	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Сформировать общее представление о предмете «История развития жанров игр» как о дисциплине, изучающей эволюцию игровых форм и жанров в культурном и технологическом контексте. Подготовить к дальнейшему освоению материала путём знакомства с ключевыми терминами, этапами и подходами к классификации жанров игр. Ознакомить с содержанием и структурой курса. Определение понятия «жанр» в контексте игр. Зачем изучать историю жанров: связь с разработкой, маркетингом и восприятием игрока.	2	
Тема 1.2. Как появились жанры	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Дать представление о предпосылках появления жанров в игровой индустрии. Показать, как социальные, технические и культурные факторы повлияли на формирование жанров. Научить распознавать истоки жанров в ранних играх. Изучить исторические этапы становления первых игровых жанров. Рассмотреть роль аркадных автоматов, домашних консолей и ПК в формировании жанров. Понять, как развивалась классификация игр на ранних этапах (70–80-е годы). Воздействие культуры и кино на жанровую типологию.	2	
Тема 1.3. Принципы появления жанров, актуальность и локализация	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Раскрыть основные принципы формирования жанров в игровой индустрии. Показать зависимость жанров от времени, культуры и аудитории. Ознакомить студентов с влиянием локализации и культурного контекста на восприятие и развитие жанров. Изучить, какие факторы влияют на формирование игрового жанра (механики, сюжет,	2	

	визуальный стиль, аудитория). Понять, как меняется актуальность жанров в разные периоды времени. Кейс-стадии: как одна и та же игра воспринимается по-разному в Японии, США и Европе.		
Тема 1.4. Академическая классификация игр	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Познакомить студентов с академическими подходами к классификации игр. Показать отличие научных подходов от пользовательских и маркетинговых. Сформировать у обучающихся критическое мышление по отношению к жанровым схемам. Изучить существующие академические модели и теории жанров в играх. Познакомить с трудами ведущих исследователей (Эспен Аарсет, Джеспер Юул, Рожер Колдинг, Ян Богост и др.). Модели классификации: формальные (структурные), функциональные, семиотические. Модель Дж. Юула (критерии игры как формальной системы). Нарративные и процедурные жанры.	2	
Тема 1.5. Современная классификация и гибридность	**Содержание учебного материала**	**4**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Ознакомить студентов с актуальными подходами к классификации игровых жанров. Показать явление жанровой гибридности как ключевой тренд современной индустрии. Научить анализировать сложные жанровые структуры игр. Разобрать современные принципы классификации игр (Steam, Metacritic, IGN, пользовательские теги и др.). Исследовать понятие гибридных жанров: почему оно стало нормой в XXI веке.	4	
	В том числе практических занятий		
	Проанализировать механизмы слияния жанров (action-RPG, roguelike-platformer, narrative survival и др.). Понять, как гибридность влияет на дизайн, восприятие и продвижение игр. Научиться выделять жанровые составляющие в современных многослойных играх. Кейсы популярных гибридов: Hades, Death Stranding, Disco Elysium, Fortnite.		
Раздел 2. История жанрового развития		**22**	
Тема 2.1. Аркадные игры, как драйвер развития экшн жанров	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Показать роль аркадных игр в становлении и эволюции жанров с элементами действия. Объяснить, как аркадные принципы легли в основу механик будущих экшн-игр. Сформировать понимание исторической связи между аркадной культурой и развитием геймдизайна. Изучить особенности аркадных игр: ограниченность времени, высокая сложность, награды, реактивный геймплей. Проследить, как аркадная логика повлияла	2	

	на ранние экшн-жанры: платформеры, шутеры, beat ‘em up. Разобрать конкретные примеры: *Space Invaders*, *Donkey Kong*, *Contra*, *Metal Slug*, *Double Dragon*. Понять, как аркадная экономика и физические ограничения (монетные автоматы, экраны, джойстики) влияли на геймплей и дизайн. Проанализировать, как аркадное наследие проявляется в современных играх (roguelike, action-платформеры, мобильные игры).		
Тема 2.2. Естественные жанровые игры: спорт, гонки, симуляторы, файтинги	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Показать, как из реальных физических и соревновательных видов деятельности сформировались игровые жанры. Изучить особенности и эволюцию жанров, возникших «естественным путём» - через имитацию реальности. Научить студентов различать ключевые черты и вехи развития этих жанров. Изучить происхождение спортивных, гоночных, симуляторных и файтинг-игр. Понять, почему эти жанры считаются «естественными» - интуитивно понятными игроку. Рассмотреть ключевые этапы развития каждого из жанров (от простых 2D до сложных симуляторов). Проанализировать влияние технологий (физика, графика, ИИ) на реалистичность и популярность. Исследовать примеры культовых игр: *FIFA, Gran Turismo, The Sims, Street Fighter* и др. Естественное происхождение жанров: от спорта и соревнований к видеоиграм.	2	
Тема 2.3. Соревнования и кооперация. Влияние онлайна	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Показать, как онлайн-технологии повлияли на развитие соревновательных и кооперативных жанров. Изучить эволюцию мультиплеера: от локальной игры до глобальных онлайн-сообществ. Развить понимание жанров, основанных на взаимодействии между игроками. Проследить развитие игровых форм, основанных на соревновании и сотрудничестве. Разобрать ключевые жанры и поджанры: PvP, PvE, кооператив, MMO, Battle Royale, MOBA и др. Понять, как онлайн-сервисы изменили геймдизайн, баланс и мотивацию игроков. Изучить феномен социальных и киберспортивных игр. Проанализировать влияние онлайна на жанровую гибридизацию (например, action + MMO, survival + co-op).	2	
Тема 2.4. Ролевые игры: цифра или выбор?	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Исследовать ключевые особенности жанра RPG (role-playing game) в историческом и современном контексте. Показать два главных направления развития RPG: статистическое моделирование (характеристики, прокачка) и сюжетную вариативность (выбор, последствия). Сформировать у студентов понимание того, как механика и	2	

	нарратив определяют жанровую идентичность. Изучить истоки ролевых игр: от настольных систем (D&D) до первых CRPG. Разобрать два направления в RPG: цифровое (цифры, билд, инвентарь) и нарративное (выбор, реплики, последствия). Рассмотреть, как современные RPG сочетают оба подхода. Проанализировать, как разные школы (западная и японская) интерпретируют ролевой жанр. Дать обучающимся инструменты для критического анализа RPG как гибридного и динамичного жанра. Происхождение жанра RPG и влияние настольных систем. Цифровая модель RPG: характеристики, уровни, классы, экипировка (пример: *Diablo*, *Skyrim*). Нарративная модель RPG: сюжетные развилки, моральный выбор, диалоги (пример: *Disco Elysium*, *Mass Effect*). Восточный и западный подход: JRPG против WRPG.		
Тема 2.5. Стратегическое мышление	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Познакомить с происхождением и развитием стратегических жанров в играх. Показать связь стратегических механик с формированием особого типа игрового мышления. Развить навыки анализа и распознавания стратегических элементов в различных жанрах. Изучить эволюцию стратегических игр: от настольных и военных симуляций до RTS, TBS и 4X. Разобрать, какие механики формируют стратегическое поведение игрока (планирование, ресурсы, управление, анализ последствий). Понять различие между тактикой и стратегией в геймдизайне. Исследовать влияние стратегических игр на другие жанры (RPG, MOBA, менеджмент-симуляторы). Показать роль интерфейса, темпа и масштаба в жанрообразовании стратегических игр.	2	
Тема 2.6. Шутеры как отдельный вид экшн игр	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Изучить становление и эволюцию жанра шутеров в контексте общего развития экшн-игр. Раскрыть жанровую специфику шутеров: механики, визуальный стиль, темп и взаимодействие с игроком. Сформировать понимание поджанров шутеров и их влияния на игровую индустрию. Рассмотреть истоки жанра: от аркадных стрелялок до 3D-шутеров. Разобрать основные поджанры: FPS (First-Person Shooter), TPS (Third-Person Shooter), тактические, аркадные, hero-шутеры, looter-shooters. Исследовать ключевые механики: прицеливание, темп, управление ресурсами (патроны, укрытия, здоровье). Проследить развитие жанра от *Wolfenstein 3D* и *Doom* до *Call of Duty*, *Overwatch*, *Destiny*, *Valorant*. Понять, как шутеры адаптировались к мультиплееру, киберспорту и гейм-сервисам.	2	
	Содержание учебного материала	**2**	

Тема 2.7. Приключения, квесты, а главное история (сюжет)	Изучить формирование и развитие сюжетно-ориентированных жанров: приключенческих игр, квестов и интерактивных историй. Показать роль нарратива как движущей силы игрового опыта. Сформировать понимание отличий между жанрами, ориентированными на сюжет, и другими формами игр. Проследить исторический путь приключенческих и квестовых игр - от текстовых до графических. Разобрать особенности геймдизайна, в котором на первом плане - история. Исследовать поджанры: текстовые квесты, point-and-click, интерактивное кино, визуальные новеллы, детективы. Показать ключевую роль повествования и игрока как участника истории. Познакомить с примерами культовых сюжетных игр (*Monkey Island*, *Myst*, *Life is Strange*, *Heavy Rain*, *The Walking Dead*, *Firewatch* и др.).	2	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
Тема 2.8. Жажда исследований или история появления песочниц	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Изучить происхождение и развитие жанра «песочниц» (sandbox/open world). Показать, как исследование и свобода действий стали основой особого типа геймплея. Сформировать представление о жанровых признаках и исторических этапах становления открытых миров. Проследить эволюцию игр с открытым миром: от ранних прототипов до современных блокбастеров. Разобрать особенности жанра: свобода передвижения, отсутствие линейного сценария, внутриигровая экология и системность. Показать разницу между «песочницей» и просто «большой картой». Рассмотреть ключевые вехи развития жанра: *Elite*, *SimCity*, *GTA III*, *Minecraft*, *The Legend of Zelda: BOTW*. Проанализировать, как игрок становится соавтором сюжета через исследование и взаимодействие с миром.	2	
Тема 2.9. Казуальные игры: мастера минимализма механик	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Познакомить студентов с историей и особенностями казуальных игр как отдельного направления в индустрии. Показать, как простота механик может сочетаться с глубокой вовлечённостью игрока. Сформировать представление о роли казуальных игр в массовой культуре и на рынке. Изучить истоки казуальных игр и причины их популярности. Разобрать жанровое разнообразие внутри казуального направления: головоломки, тайм-менеджмент, матч-3, гиперказуальные игры. Исследовать особенности механик: простота управления, короткие игровые сессии, низкий порог входа. Понять роль интерфейса, визуального языка и геймплейного цикла в удержании внимания игрока. Проанализировать, как казуальные игры влияют на восприятие жанров и создают новые форматы.	2	

Тема 2.10. Жанровые особенности	**Содержание учебного материала**	**4**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Сформировать у студентов представление о типовых признаках игровых жанров. Научить анализировать и распознавать жанровые особенности в играх разных эпох и направлений. Подготовить обучающихся к профессиональному применению жанровой аналитики при разработке и оценке игр. Ознакомить с понятием «жанровые признаки» и их ролью в классификации игр. Понятие жанровых особенностей: структура, механика, цель, ритм, стиль, интерфейс.	4	
	В том числе практических занятий		
	Изучить ключевые характеристики популярных жанров (экшн, RPG, стратегия, симулятор, квест и др.). Показать, как механики, визуальный стиль, целевая аудитория и способ взаимодействия с игрой формируют жанровую принадлежность. Проанализировать, как жанры комбинируются и какие признаки становятся основой гибридных форм. Развить навыки жанрового анализа и умение обосновывать жанровую идентичность игры. Визуальные и аудиальные признаки жанров. Практика жанровой диагностики на примерах современных и классических игр.		
Раздел 3. Особенности истории конкретных жанров		**8**	
Тема 3.1. Проблематика отхода от жанра в игровой серии: Doom, Harry Potter, The Wircher, Resident Evil	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Исследовать причины и последствия изменения жанровой направленности в игровых сериях. Сформировать у студентов критическое мышление при оценке жанровой трансформации. Показать, как отклонения от жанра могут повлиять на восприятие игроками и на рыночный успех. Разобрать жанровые корни и эволюцию каждой из рассматриваемых серий. Показать переходы между жанрами (экшн - RPG, survival horror - боевик и др.). Проанализировать мотивации разработчиков: технические, рыночные, нарративные. Обсудить риски и плюсы отхода от жанровой идентичности. Сформировать у студентов навык анализа серий как живого развивающегося явления.	2	
Тема 3.2. Большие компании и инди. Разница возможностей	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Познакомить студентов с влиянием масштаба студии на жанровое разнообразие и творческую свободу. Показать различия в подходах к разработке, рискам и инновациям между ААА и инди-сегментами. Сформировать понимание влияния ресурсов на жанровые эксперименты и устойчивость игровых форматов. Рассмотреть особенности ААА-подхода: бюджеты, риск-менеджмент, ориентация на массового потребителя. Изучить роль инди-разработчиков в жанровом обновлении, появлении нишевых форм и	2	

	смелых механик. Показать, как ресурсные ограничения могут стать стимулом для инноваций. Проанализировать, как маркетинг и дистрибуция влияют на жанровое позиционирование игры.		
Тема 3.3. Развитие жанров на примерах серии игр	**Содержание учебного материала**	**4**	ОК 01, 02. 05, 08 ПК1.1, 1.2, 2.4, 3.1
	Показать, как игровые жанры эволюционируют внутри одной серии с течением времени. Научить студентов анализировать динамику жанровых признаков и гибридизацию на протяжении игровых циклов. Развить навык жанрового анализа через сериальную логику и изменение предпочтений аудитории. Изучить, как жанры трансформируются в рамках длительных игровых франшиз. Проанализировать влияние технического прогресса, рыночных трендов и креативных решений на жанровую направленность. Рассмотреть примеры как плавной, так и резкой смены жанровых ориентиров.	4	
	В том числе практических занятий		
	Понять, как игроки воспринимают и реагируют на жанровые изменения в любимых сериях. Развить умение использовать серию как материал для жанровой диагностики. Влияние аудитории, издателей, новых технологий на жанровые сдвиги. Понятие «жанрового ядра» серии и допустимых отклонений.		
Промежуточная аттестация		6	
Всего:		**40**	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрено наличие следующих специальных помещений:

Кабинет, оснащенный посадочными местами по количеству обучающихся; рабочее место преподавателя; наглядные пособия (комплекты учебных таблиц, плакатов и др.); комплекты дидактических раздаточных материалов на каждое посадочное место по количеству обучающихся.

В кабинете предусмотрены: компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением для преподавателя; мультимедийный проектор; мультимедийный экран;

информационно-коммуникативные средства; экранно-звуковые пособия.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы учебной дисциплины библиотечный фонд КИКТ ВВГУ укомплектован печатными и электронными изданиями.

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Основная литература

1. Хансен Д. Game On! Иллюстрированная история видеоигр от Pong и Pac-Man до Mario и Minecraft: / Д. Хансен. — Москва : Бомбора, 2024. — 368 с. — 978-5-04-168031-2 . — Текст: непосредственный.

2. Уточкин В.Н. Хочу в геймдев! / В.Н. Уточкин, К.С. Сахнов. – Москва : Бомбора, 2022. - 462 с. - 978-5-04-110566-2 .— Текст : непосредственный.

3. Хеннесси Дж. Видеоигры. Невероятные хроники игровой революции в комиксах / Дж. Хеннесси. — Москва : Бомбора, 2021. — 192 с. — 978-5-04-103224-1 . — Текст : непосредственный.

4. Подшибякин А. Время игр! Отечественная игровая индустрия в лицах и мечтах / А. Подшибякин. - Москва : Бомбора, 2020. - 304 с. – ISBN 978-5-04-107862-1. — Текст : непосредственный.

5. Галанина Е.В. Видеоигры: введение в исследования / Е.В. Галанина. – Томск: ИДТГУ, 2023. – 396 с. – ISBN 978-5-94621-770-5. — Текст : непосредственный.

6. Окончательная история видеоигр. Стивен Л. Кент. — Roseville, Calif. : Prima Pub, 2024. — 624. — ISBN 0-7615-3643-4. — Текст : электронный // Book Archive: [сайт]. — URL: https://archive.org/details/ultimatehistoryo0000kent.

7. Донован Т. Играй! История видеоигр / Т. Донован - Москва : Белое яблоко, 2022. — 648. — ISBN 978-5-9903760-4-5. — Текст : электронный // Book Archive: [сайт]. — URL: https://archive.org/details/TristanDonovanIgrayIstoriyaVideoigr2014.

8. Эволюция игрового мира: История компьютерных игр и развитие игровой индустрии / Коллектив авторов Game Opener - Москва : Game Opener, 2025. — 31. — Текст : электронный // Live Lib: [сайт]. — URL: https://www.livelib.ru/book/5000026/readpart-evolyutsiya-igrovogo-mira-istoriya-kompyuternyh-igr-i-razvitie-igrovoj-industrii-open-gamer.

Дополнительная литература

1. Сообщество разработчиков [Электронный ресурс] - URL: https://dtf.ru/.

2. Кузьмин, А. История жанра: survival horror // Игромания. — 2025. — № 8. — С. 92–95.

3. Петров, И. Теория ужаса: хоррор в разрезе // Игромания. — 2022. — № 11 июля. — С. 80–84.

4. Смирнов, Е. По следам страха — самые важные и страшные хорроры // Игромания. — 2025. — № 23. — С. 76–79

5. Фёдоров, А.В. Краткая история компьютерных игр в России // Медиаобразование. — 2023. — Т. 3, № 2. — С. 12–20

6. Кукшинова, Е.Д. Жанры игровой журналистики: ретроспективный взгляд // Cyberleninka. — 2022. — № 1. — С. 34–38

7. Фадеев, Е. Рождение жанров: как появились RPG и шутеры // Страна игр. — 2020. — № 7. — С. 60–63.

Нормативные документы

1. ГК РФ. Часть четвертая от 18.12.2006 № 230-ФЗ (ред. От 22.07.2024), с изм. И доп. Вступ. В силу с 28.07.2025
2. Кодекс РФ об административных правонарушениях от 30 декабря 2001 г. № 195-ФЗ, с изм. 09.04.2026 г.
3. Проект Федерального закона N 795581-8 «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации», на рассмотр.
4. Федеральный закон № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29.12.2010, с изм. 29.12.2025 г.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знать: этапы эволюции видеоигр от 1950-х годов до современности; вклад ключевых компаний (Atari, Nintendo, Sony, Microsoft и др.); происхождение и особенности базовых игровых жанров (аркада, шутер, RPG и др.); влияние технического прогресса (графика, звук, управление) на развитие игр; развитие игровых студий и авторских проектов; влияние культурного и социального контекста на игровую индустрию; развитие средств распространения и продаж игр (картриджи, диски, цифровая дистрибуция); исторические изменения в восприятии видеоигр обществом важнейшие игровые проекты в контексте времени	Студент: называет ключевые периоды развития, связывает с конкретными событиями и технологиями; знает примеры значимых проектов, объясняет влияние компаний на развитие индустрии; распознаёт жанры по характерным признакам, приводит исторические примеры; объясняет взаимосвязь между технологиями и игровыми возможностями, знает эволюцию игровых платформ; называет ведущих разработчиков и игры, оказавшие влияние на индустрию	Устный опрос. Тестирование в форме викторины. Оценка результатов выполнения практических работ
Уметь: выявлять и эффективно применять исторические знания при анализе игровых проектов; сравнивать игровые проекты разных периодов по жанру, механикам и визуальному стилю; создавать презентации и доклады по ключевым этапам истории видеоигр;	выделяет временной контекст, указывает на соответствие игры эпохе её создания; уверенно называет отличительные черты игр разных десятилетий, анализирует эволюцию	Устный опрос. Тестирование в форме викторины. Оценка результатов выполнения практических работ

работать с историческими источниками и ретро-материалами (архивные журналы, видео, документация); аргументировать значимость отдельных игровых проектов для индустрии; применять знания об истории игр для разработки оригинальной идеи проекта с ретро-эстетикой	представляет структурированный материал, использует термины, демонстрирует владение темой; уверенно извлекает информацию, цитирует источники, соотносит факты с хронологией	

Для оценки достижения запланированных результатов обучения по дисциплине разработаны контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, которые прилагаются к рабочей программе дисциплины.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации
по учебной дисциплине
ОП.10 История жанров игр

программы подготовки специалистов среднего звена
09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине ОП.10 История жанров игр разработаны в соответствии с требованиями ФГОС СПО по специальности / профессии 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, утвержденного приказом Минобрнауки РФ от от 25 июня 2024, № 441, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик(и): Н.В. Кравцова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № _9_ от «20» _____20_26_ г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины ОП.10 История жанров игр.

КОС включают в себя контрольные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине, которая проводится в форме дифференцированного зачёта посредством сдачи индивидуальной аналитико-проектной работы.

2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие результаты освоения образовательной программы

Код ОК, ПК[1]	Код результата обучения[1]	Наименование результата обучения[1]
ОК 01	З1	История становления и развития ключевых жанров видеоигр.
	З2	Культурный и социальный контекст появления игровых жанров.
	З3	Эволюция жанров на примере конкретных игровых серий и проектов.
	У1	Обосновывать значимость жанровой принадлежности для восприятия игры.
	У2	Анализировать видеоигры с точки зрения жанровых признаков.
	У3	Сопоставлять развитие жанров с историческим и культурным контекстом.
ОК 02	З4	Основные подходы к классификации и анализу жанров видеоигр.
	З5	Хронология появления жанров и ключевых проектов в каждом из них.
	З6	Примеры успешной реализации жанровых особенностей в исторических и современных играх.
	З7	Методы исследования и сравнения жанров (аналитика, жанровое картирование, рецензирование и др.).
	У4	Организовывать изучение материала по истории игровых жанров, выделяя ключевые временные и культурные вехи.
	У5	Применять жанровую аналитику при разборе видеоигр.
	У6	Сравнивать игровые проекты с точки зрения жанровой принадлежности и трансформации.
	У7	Использовать типовые методы оценки эффективности жанровых решений (например, через анализ целевой аудитории, геймплейных механик и сюжетных форм).
ОК 05	З8	Источники информации по истории жанров видеоигр (книги, журналы, цифровые платформы, базы данных, архивы).
	З9	Приёмы и методы информационного поиска: ключевые слова, фильтрация, критическая оценка источников.
	З10	Форматы представления информации: жанровая таблица, сравнительный анализ, визуальные карты жанров.
	У8	Эффективно искать информацию о жанрах видеоигр в цифровых и печатных источниках.
	У9	Оценивать достоверность и релевантность найденных материалов.
	У10	Систематизировать и структурировать информацию для дальнейшего анализа или использования в проектах.
	У11	Использовать полученные данные для аргументированного обсуждения и обоснования творческих или аналитических решений.

Код ОК, ПК[1]	Код результата обучения[1]	Наименование результата обучения[1]
ОК 08	З11	Современные ИКТ-инструменты для поиска, анализа и обработки информации о видеоиграх и их жанрах (библиотечные базы, онлайн-каталоги, игровые платформы, агрегаторы и базы данных).
	З12	Программы и онлайн-сервисы для создания жанровых схем, инфографики, хронологий
	З13	Электронные библиотеки и открытые образовательные платформы, содержащие материалы по игровой индустрии
	У12	Находить жанрово релевантную информацию о видеоиграх с помощью поисковых систем, профессиональных платформ и специализированных баз.
	У13	Использовать современные ИКТ для подготовки учебных и исследовательских материалов по теме (презентации, обзоры, видео, инфографика).
	У14	Создавать цифровые жанровые классификации и временные шкалы развития жанров.
ПК 1.1.	З14	Хронология развития жанров видеоигр от аркад до современных гибридных форм.
	З15	Основные этапы становления и изменения жанров в зависимости от технологического прогресса
	З16	Влияние цифровых технологий (движки, платформы, интерфейсы) на эволюцию игровых жанров.
	У15	Анализировать жанровые изменения в контексте цифровых технологических этапов.
	У16	Выявлять зависимость между технологическими возможностями и жанровым разнообразием игр.
	У17	Делать выводы о том, как технологические прорывы влияли на появление новых жанров или трансформацию старых.
ПК 1.2.	З17	Основные жанры видеоигр и их целевые аудитории.
	З18	Исторические и культурные факторы, влияющие на восприятие жанров различными поколениями игроков.
	З19	Методы исследования игровых предпочтений пользователей (опросы, аналитика, обзор метрик).
	У18	Собирать информацию о жанре конкретной видеоигры и его исторических аналогах.
	У19	Определять, на какую аудиторию ориентирован продукт в жанровом контексте.
П.К.2.4.	З20	Современные тенденции в развитии жанров видеоигр
	З21	Новые жанровые форматы и поджанры, возникшие на стыке технологий
	У20	Выявлять ключевые жанровые тренды в текущей игровой индустрии.
	У21	Сопоставлять современные игры с их историческими жанровыми прообразами.
ПК 3.1.	З22	Классификация жанров видеоигр и их ключевые особенности (механики, динамика, эстетика).
	У22	Анализировать жанровые требования при разработке концепции цифрового продукта.
	У23	Подбирать жанровые элементы, соответствующие целевой аудитории проекта.

[1]- *в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины*

3 Соответствие оценочных средств контролируемым результатам обучения

3.1 Средства, применяемые для оценки уровня теоретической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Раздел 1. Основы жанрового деления				
Тема 1.3. Принципы появления жанров, актуальность и локализация	З1	Способность знать ключевые признаки современных игровых жанров и их классификацию.	Доклад	Устный доклад
	З2	Способность понимать природу гибридных жанров и причины их появления в современном геймдеве.	Доклад	
	З3	Способность распознавать элементы нескольких жанров в одной игре и объяснять их взаимодействие.	Доклад	
	З4	Способность анализировать влияние технологий и аудитории на размывание жанровых границ.	Устные вопросы	
Тема 1.4. Академическая классификация игр	З5	Способность различать традиционные и современные подходы к жанровой классификации.	Устные вопросы	Практическая презентация.
	З6	Способность описывать отличия западной и восточной классификаций жанров.	Устные вопросы	
	З7	Способность систематизировать игры по жанровым признакам и поджанрам.	Устные вопросы	
	У1	Способность определять жанр и поджанр видеоигры по геймплейным и визуальным характеристикам.	Устные вопросы	
Тема 1.5. Современная классификация и гибридность	У2	Способность выделять признаки жанровой гибридности в игровых проектах.	Устные вопросы	Устный доклад
	У3	Способность объяснять выбор жанрового сочетания в успешных коммерческих и инди-играх.	Устные вопросы	
	У4	Способность сопоставлять жанровые решения с целевой аудиторией и платформой.	Устные вопросы	
	У5	Способность применять знания о жанрах при анализе или создании игровых концептов.	Устные вопросы	
Раздел 2. История жанрового развития				
Тема 2.1. Аркадные игры, как драйвер	З8	Способность знать ключевые характеристики различных жанров видеоигр (механики, цели, визуальный стиль).	Доклад	Устный доклад

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
развития экшн жанров	З9	Способность понимать зависимость жанровых особенностей от технических и культурных факторов времени.	Доклад	
	З10	Способность распознавать структуру, геймдизайнерские паттерны и сюжетные элементы, типичные для разных жанров.	Доклад	
	З11	Способность описывать сходства и различия между родственными жанрами и поджанрами.	Доклад	
	З12	Способность классифицировать жанры по механикам, динамике и эстетике (по модели MDA и др.).	Устные вопросы	
	З13	Способность определять типовые элементы интерфейса, управления и прогрессии для каждого жанра.	Устные вопросы	
Тема 2.2. Естественные жанровые игры: спорт, гонки, симуляторы, файтинги	З14	Способность понимать роль жанра в ожиданиях игрока и восприятии продукта.	Устные вопросы	Дифференцированный зачет
	З15	Способность аргументировать социальное и культурное значение игр современного периода	Устные вопросы	
	У6	Способность выделять жанровые особенности в конкретной игре (по скриншоту, описанию или демонстрации).	Устные вопросы	
	У7	Способность анализировать соответствие игровых решений выбранному жанру.	Устные вопросы	
Тема 2.3. Соревнования и кооперация. Влияние онлайна	У8	Способность применять знания о жанровых особенностях при создании игрового концепта.	Устные вопросы	Дифференцированный зачет
	У9	Способность сопоставлять жанровые черты с ожиданиями целевой аудитории.	Устные вопросы	
	У10	Способность обосновывать выбор жанра в проектной документации.	Устные вопросы	
	У11	Способность интерпретировать жанровые элементы как часть общего художественного и геймдизайнерского замысла.	Устные вопросы	
Тема 2.7. Приключения, квесты, а главное история (сюжет)	У12	Способность адаптировать жанровые шаблоны под современные требования или уникальные идеи.	Устные вопросы	Дифференцированный зачет
	У13	Способность выявлять влияние жанровых особенностей на эмоциональное восприятие игрока.	Устные вопросы	

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
	У14	Способность сравнивать жанровые подходы в различных культурных и исторических контекстах.	Устные вопросы	
Тема 2.10. Жанровые особенности	У15	Способность формулировать жанровые особенности в виде краткого анализа или экспертного комментария.	Устные вопросы	Дифференцированный зачет
	У23	Способность создавать краткий жанровый анализ серии игр с историческим контекстом.	Тестирование	

[2] *- для формулировки показателей использовать положения Таксономии Блума.*
[3] *- Однотипные оценочные средства нумеруются, н-р: «Тест №2», «Контрольная работа №4».*
[4] *- Примеры всех оценочных средств должны быть представлены в разделах 5,6.*
[5] *- В скобках следует указать пункт разделов 5.6, в котором оно представлено.*

3.2 Средства, применяемые для оценки уровня практической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация
Раздел 2. История жанрового развития				
Тема 2.5. Стратегическое мышление	З16	Способность распознавать ключевые этапы развития игровой индустрии от начала до наших дней	Исследование	Дифференцированный зачет
Тема 2.6. Шутеры как отдельный вид экшн игр	З17	Способность знать эволюцию жанров на примерах известных игровых серий	Исследование	Дифференцированный зачет
Раздел 3. Особенности истории конкретных жанров				
Тема 3.1. Проблематика отхода от жанра в игровой серии: Doom, Harry Potter, The Wircher, Resident Evil	З18	Способность понимать механизмы изменения жанровых характеристик в рамках одной франшизы.	Доклад	Дифференцированный зачет
	З19	Способность описывать влияние времени, технологий и аудитории на трансформацию жанра в серии.	Исследование	
	З20	Способность различать жанровую последовательность в рамках хронологии выпусков и спин-оффов.	Устные вопросы	
Тема 3.2. Большие компании и инди. Разница возможностей	З21	Способность различать жанровую последовательность в рамках хронологии выпусков	Исследование	Дифференцированный зачет
	З22	Способность различать жанровую последовательность в рамках инди-разработки	Устные вопросы	

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация
Тема 3.3. Развитие жанров на примерах серии игр	У16	Способность называть и описывать знаковые игровые проекты разных эпох	Исследование	Дифференцированный зачет
	У17	Способность выявлять жанровые изменения в разных частях одной и той же игры или франшизы.	Тестирование	
	У18	Способность интерпретировать культурный, социальный и экономический контекст видеоигр	Исследование	
	У19	Способность аргументировать переход от одного жанрового формата к другому на примере конкретных игр.	Тестирование	
	У20	Способность сравнивать жанровые решения разработчиков в разных временных периодах одной серии.	Тестирование	
	У21	Способность формулировать влияние жанровых трансформаций на восприятие и аудиторию.	Тестирование	
	У22	Способность использовать примеры жанрового развития как иллюстрации в проектной или исследовательской работе.	Тестирование	
	У23	Способность создавать краткий жанровый анализ серии игр с историческим контекстом.	Тестирование	

4 Описание процедуры оценивания

Результаты обучения по дисциплине, уровень сформированности компетенций оцениваются по четырёх бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» (по бальной системе. Максимальная сумма баллов по дисциплине равна 100 баллам.)

Текущая аттестация по дисциплине проводится с целью систематической проверки достижений обучающихся. Объектами оценивания являются: степень усвоения теоретических знаний, уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы, качество выполнения самостоятельной работы, учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине).

При проведении промежуточной аттестации оценивается достижение студентом запланированных по дисциплине результатов обучения, обеспечивающих результаты освоения образовательной программы в целом. Оценка выставляется с учетом оценок, полученных при прохождении текущей аттестации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочные средства: устный опрос, устный доклад, собеседование)

5 баллов - ответ 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; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

4 балла - ответ, обнаруживающий 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. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

3 балла – 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; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

2 балла – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Критерии оценивания письменной работы

(оценочные средства: индивидуальный проект, практическая презентация)

5 баллов - студент выразил своё мнение по сформулированной проблеме, аргументировал его, точно определив ее содержание и составляющие. Проблема раскрыта полностью, выводы обоснованы. Приведены данные отечественной и зарубежной литературы, статистические сведения, информация нормативно-правового характера. Студент владеет навыком самостоятельной работы по заданной теме; методами и приемами анализа теоретических и/или практических аспектов изучаемой области. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет; графически работа оформлена правильно.

4 балла - работа характеризуется смысловой цельностью, связностью и последовательностью изложения; допущено не более 1 ошибки при объяснении смысла или содержания проблемы. Проблема раскрыта. Не все выводы сделаны и/или обоснованы. Для аргументации приводятся данные отечественных и зарубежных авторов. Продемонстрированы исследовательские умения и навыки. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет. Допущены одна-две ошибки в оформлении работы.

3 балла – студент проводит достаточно самостоятельный анализ основных этапов и смысловых составляющих проблемы; понимает базовые основы и теоретическое обоснование выбранной темы. Проблема раскрыта не полностью. Выводы не сделаны и/или выводы не обоснованы Проведен анализ проблемы без привлечения дополнительной литературы. Допущено не более 2 ошибок в смысле или содержании проблемы, оформлении работы.

2 балла - работа представляет собой пересказанный или полностью переписанный исходный текст без каких бы то ни было комментариев, анализа. Не раскрыта структура и теоретическая составляющая темы. Проблема не раскрыта. Выводы отсутствуют. Допущено три или более трех ошибок в смысловом содержании раскрываемой проблемы, в оформлении работы.

Критерии оценивания тестового задания

Оценка	*Отлично*	*Хорошо*	*Удовлетворительно*	*Неудовлетворительно*
Количество правильных ответов	91 % и ≥	от 81% до 90,9 %	не менее 70%	менее 70%

Критерии выставления оценки студенту на зачете/ экзамене

(оценочные средства: *устный опрос в форме ответов на вопросы билетов, устный опрос в форме собеседования, выполнение письменных разноуровневых задач и заданий, комплексная расчетно-графическая работа, творческое задание, кейс-задача, портфолио, проект и т.п.)*

Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенций
«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на продвинутом уровне: обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий, правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.
«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на базовом уровне: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на пороговом уровне: имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при выполнении практических работ, при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на уровне ниже порогового: выявляется полное или практически полное отсутствие знаний значительной части программного материала, студент допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, умения и навыки не сформированы.

5. Примеры оценочных средств для проведения текущей аттестации

5.1 Темы презентаций

1. Современная классификация и гибридность
2. Анализ жанровых особенностей игр
3. Развитие жанров на примере серии игр

5.2. Примеры тем докладов для самостоятельной работы

1. Возникновение видеоигр: от «Tennis for Two» до аркадной революции
2. История консолей: от Atari до современных платформ
3. Роль японского геймдева в формировании жанров (Nintendo, SEGA, Capcom)
4. Крах видеоигровой индустрии 1983 года и его последствия
5. Влияние ПК-игр на развитие жанров в 90-х
6. Развитие мобильных игр и влияние iOS/Android на жанровую структуру
7. Развитие онлайн-гейминга и жанров на его основе
8. История жанра шутеров: от Wolfenstein 3D до Call of Duty
9. Появление и развитие RPG: западный и японский подходы
10. Эволюция стратегий: от Dune II до StarCraft II и Total War
11. Симуляторы: от SimCity до Microsoft Flight Simulator
12. Развитие жанра survival horror: от Alone in the Dark до Resident Evil
13. История казуальных игр: Tetris, Bejeweled, Angry Birds, Candy Crush
14. Влияние MMO на жанровую картину: от Ultima Online до WoW
15. Гибридные жанры: когда смешение рождает инновации
16. Как визуальный стиль влияет на восприятие жанра
17. Роль нарратива в формировании жанровой принадлежности

5.3 Пример тестовых заданий

1. Какая игра считается одной из первых видеоигр в истории?

A) Pong

B) Pac-Man

C) Space Invaders

D) Tetris

Правильный ответ: A) Pong

2. Какой жанр стал основой для первой волны аркадных автоматов?

A) Шутеры

B) Платформеры

C) Аркады

D) Стратегии

Правильный ответ: C) Аркады

3. Какая из этих игр положила начало жанру шутеров от первого лица (FPS)?

A) Quake

B) Doom

C) Wolfenstein 3D

D) Duke Nukem 3D

Правильный ответ: C) Wolfenstein 3D

4. Что чаще всего отличает жанр платформеров от других жанров?

A) Сложные головоломки

B) Пошаговый бой

C) Прыжки по уровням и преодоление препятствий

D) Вид от первого лица

Правильный ответ: C) Прыжки по уровням и преодоление препятствий

5. Какая компания считается основоположником жанра JRPG?

A) Capcom

B) Konami

C) Square Enix

D) Valve

Правильный ответ: C) Square Enix

6. Что такое «метроидвания»?

A) Поджанр стратегии

B) Гибрид платформера и экшн-RPG

C) Вид текстовых квестов

D) Вид гоночных симуляторов

Правильный ответ: B) Гибрид платформера и экшн-RPG

7. Какая игра популяризировала жанр battle royale?

A) Call of Duty

B) Fortnite

C) Apex Legends

D) PUBG

Правильный ответ: D) PUBG

8. Что является ключевым элементом жанра «рогаликов»?

A) Разветвлённый сюжет

B) Процедурная генерация уровней

C) Вид сверху

D) Только одиночный режим

Правильный ответ: B) Процедурная генерация уровней

9. Какая игра считается важной в развитии жанра survival horror?

A) The Witcher

B) Diablo

C) Resident Evil

D) Doom

Правильный ответ: C) Resident Evil

10. Чем отличается жанр sandbox от большинства других?

A) Линейным сюжетом

B) Отсутствием свободы действий

C) Возможностью открытого взаимодействия с миром

D) Игрой по времени

Правильный ответ: C) Возможностью открытого взаимодействия с миром

11. Что является определяющим элементом в стратегиях реального времени (RTS)?

A) Пошаговые действия

B) Установка ловушек

C) Одновременное управление ресурсами и армией в реальном времени

D) Вид от первого лица

Правильный ответ: C) Одновременное управление ресурсами и армией в реальном времени

12. Какой жанр наиболее часто используется для симуляторов вождения и пилотирования?

A) Аркада

B) Симулятор

C) Казуальная игра

D) Квест

Правильный ответ: B) Симулятор

13. В какой игре сюжет основан на моральном выборе игрока?

A) Tetris

B) The Sims

C) Mass Effect

D) FIFA

Правильный ответ: C) Mass Effect

14. Какой жанр характерен для игр типа *Candy Crush*?

A) Симулятор

B) Аркада

C) Головоломка

D) Казуальная игра

Правильный ответ: D) Казуальная игра

15. Что является особенностью квестов (adventure games)?

A) Развитая система прокачки

B) Высокий темп боя

C) Решение головоломок и развитие сюжета

D) Платформенная механика

Правильный ответ: C) Решение головоломок и развитие сюжета

16. Какая игра является знаковой для жанра stealth-action?

A) Half-Life

B) Assassin’s Creed

C) Metal Gear Solid

D) Fallout

Правильный ответ: C) Metal Gear Solid

17. Что такое MMORPG?

A) Гоночный симулятор

B) Онлайн-игра в жанре стратегии

C) Многопользовательская ролевая онлайн-игра

D) Кооперативный платформер

Правильный ответ: C) Многопользовательская ролевая онлайн-игра

18. Что отличает инди-игры от проектов крупных студий?

A) Отсутствие графики

B) Высокий бюджет

C) Низкий риск

D) Авторский подход и независимая разработка

Правильный ответ: D) Авторский подход и независимая разработка

19. Что такое нарратив в видеоигре?

A) Количество уровней

B) Звуковое оформление

C) Сюжет и подача истории

D) Уровень графики

Правильный ответ: C) Сюжет и подача истории

20. Какой из жанров считается наиболее «гибридным» в современном геймдеве?

A) Аркада

B) RTS

C) Action-RPG

D) Казуальные игры

Правильный ответ: C) Action-RPG

5.4 Примеры тем для проектной практической работы с описанием задачи.

1. Эволюция платформеров (Platformer Games) — провести анализ развития жанра от ранних 2D-игр до современных 3D-платформеров, выявить ключевые изменения в механиках и уровне дизайна, и создать концепт современного платформера с использованием классических и новых элементов.

2. История развития RPG (Role-Playing Games) — исследовать развитие жанра RPG от текстовых приключений до современных AAA-проектов, выделить основные механики прогрессии персонажа и разработать концепт гибридной RPG-системы.

3. Шутеры от первого лица (FPS): от DOOM до современных шутеров — проанализировать развитие жанра FPS, его ключевые механики и поджанры, и спроектировать концепт FPS с уникальной боевой системой.

4. Эволюция стратегий в реальном времени (RTS) — изучить развитие RTS-игр от классических до современных гибридных форматов и разработать концепцию современной стратегии с элементами автоматизации.

5. Пошаговые стратегии: развитие жанра — исследовать историю пошаговых стратегий, их механику и структуру, создать концепцию современной тактической игры.

6. Симуляторы жизни (Life Simulation Games) — проанализировать развитие жанра от ранних симуляторов до современных социальных песочниц и разработать концепт симулятора с расширенной системой взаимодействий.

7. Survival-игры: формирование и развитие жанра — исследовать эволюцию survival-игр и создать концепт игры с уникальной системой выживания и крафта.

8. Метроидвания: история и ключевые особенности жанра — проанализировать развитие нелинейных 2D-экшен-игр и разработать карту и структуру мира для собственной метроидвании.

9. Рогалики (Roguelike / Roguelite): от ASCII до 3D — изучить развитие жанра и создать концепт игры с процедурной генерацией уровней.

10. Эволюция хоррор-игр — исследовать развитие жанра от ранних survival horror до современных психологических хорроров и разработать концепт хоррор-игры.

11. Приключенческие игры (Adventure Games) — изучить развитие point-and-click и narrative adventure игр и создать интерактивный сюжетный прототип.

12. Открытый мир (Open World Games) — проанализировать эволюцию open-world игр и разработать концепт открытого мира с системой динамических событий.

13. Симуляторы транспорта — исследовать развитие транспортных симуляторов и создать концепт реалистичной системы управления транспортом.

14. Файтинги: история и развитие жанра — изучить эволюцию файтингов и разработать концепт боевой системы с уникальными механиками.

15. MOBA-жанр: от модификаций до киберспорта — проанализировать развитие MOBA-игр и создать концепт новой игровой роли или механики.

16. Карточные цифровые игры (CCG/TCG) — исследовать развитие цифровых карточных игр и разработать концепт оригинальной системы карт.

17. Головоломки (Puzzle Games): эволюция жанра — изучить развитие логических игр и создать концепт современной puzzle-механики.

18. Инди-игры и влияние жанровых гибридов — проанализировать развитие инди-сцены и разработать концепт гибридной игры.

19. VR-игры: новые формы жанров — исследовать трансформацию классических жанров в VR-среде и создать концепт VR-игры.