

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«Российский государственный гуманитарный университет»**  
**(ФГБОУ ВО «РГГУ»)**

Историко-архивный институт  
Факультет истории, политологии и права  
Кафедра истории и теории исторической науки

## **ИСТОРИЧЕСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
46.03.01 История  
«История и культура Латинской Америки»  
Квалификация выпускника – бакалавр  
Форма обучения: очная

РПД адаптирована для лиц  
с ограниченными возможностями  
здоровья и инвалидов

Москва 2019

ИСТОРИЧЕСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Рабочая программа дисциплины

Составитель:

Преп. С.С. Новосельский

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания кафедры истории и теории исторической науки

№ 10 от 14.06.2019

## **ОГЛАВЛЕНИЕ**

### **1. Пояснительная записка**

1.1 Цель и задачи дисциплины

1.2. Формируемые компетенции, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

### **2. Структура дисциплины**

### **3. Содержание дисциплины**

### **4. Образовательные технологии**

### **5. Оценка планируемых результатов обучения**

5.1. Система оценивания

5.2. Критерии выставления оценок

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

### **6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

6.1. Список источников и литературы

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

### **7. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

### **8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

### **9. Методические материалы**

9.1. Планы практических (семинарских, лабораторных) занятий

9.2. Методические рекомендации по подготовке письменных работ

9.3. Иные материалы

## **Приложения**

Приложение 1. Аннотация дисциплины

Приложение 2. Лист изменений

## 1. Пояснительная записка

### 1.1. Цель и задачи дисциплины

*Цель дисциплины* – компьютерные игры в качестве феномена, обладающего широкой культурно-исторической и развлекательной значимостью.

*Задачи дисциплины:*

1. Выявить основную проблематику компьютерных игр
2. Определить качество субъективности в исторических компьютерных играх
3. Проанализировать качество исторической информации, заложенной в сценариях исторической игры
4. Выявить способы и приемы фальсификации информации в компьютерных играх
5. Проанализировать значение компьютерных исторических игр в современном культурном пространстве

1.2. Формируемые компетенции, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-9	Способность к работе в архивах и музеях, библиотеках, владением навыками поиска необходимой информации в электронных каталогах и сетевых ресурсах	<p><u>Знать:</u> 1) историю создания и развития исторических компьютерных игр; 2) основы использования исторических компьютерных игр в исторической науке; 3) исторические источники, привлекаемые для создания исторических компьютерных игр.</p> <p><u>Уметь:</u> 1) применять базовые знания в области основ информатики и исторического Интернет-проектирования моделирования виртуальной исторической реальности; 2) анализировать состояние и качество исторической информации, заложенной в сценариях исторической компьютерной игры; 3) выявлять способы и приемы фальсификации и искажения информации в исторических компьютерных играх.</p> <p><u>Владеть:</u> 1) основами использования различных программ по созданию исторических компьютерных игр; 2) навыками репрезентации исторического материала на базе исторических компьютерных игр; 3) новейшими технологиями по созданию исторических компьютерных игр.</p>

### 1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Исторические компьютерные игры» относится к вариативной части блока дисциплин учебного плана. Для освоения дисциплины необходимы знания, умения и владения, сформированные в ходе изучения следующих дисциплин: «Основы профессиональной деятельности», «Информационно-коммуникационные технологии в

профессиональной деятельности». В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и владения, необходимые для изучения следующих дисциплин: «Современная российская историческая публицистика», «Российские исторические политические дискурсы».

## 2. Структура дисциплины

### Структура дисциплины для очной формы обучения

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 часа, в том числе контактная работа обучающихся с преподавателем 28 ч, промежуточная аттестация 0 ч., самостоятельная работа обучающихся 44 ч.

№ п/п	Раздел Дисциплины/ темы	Семестр	Виды учебной работы (в часах)						Формы текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации
			контактная				Промежуточная аттестация	Самостоятельная работа	
			Лекции	Семинары	Практические занятия	Лабораторные занятия			
1.	Введение. Основные теории игр, феномен игры, методы исследования компьютерных игр	1	2	2	-	-	-	6	Устный опрос по планам семинаров
2.	Определение компьютерной игры как социокультурного феномена. Первые компьютерные игры. Жанровая классификация	1	2	2	-	-	-	6	Устный опрос по планам семинаров
3.	История развития компьютерных игр	1	2	2	-	-	-	6	Устный опрос по планам семинаров
4.	Компьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования	1	2	2	-	-	-	6	Устный опрос по планам семинаров. Проведение текущей аттестации (проверка письменных работ).

5.	Становление основных жанров исторических компьютерных игр		2	0	-	-	-	10	-
6.	Проблема интерпретации исторической информации в компьютерных играх		4	6	-	-	-	10	Устный опрос по планам семинаров. Проведение промежуточной аттестации (зачета) по вопросам курса
7.	Итого: 72 часа	-	14	14	0	0	0	44	-

### 3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1.	Введение. Основные теории игр, феномен игры, методы исследования компьютерных игр	<p>Компьютерная игра как особый интеллектуальный проект появилась в 1990-х гг. и получила распространение в 2000-е гг. К настоящему времени сформировалась значительная база компьютерных игр на исторические темы, однако, несмотря на столь успешное и агрессивное распространение компьютерных игр в современном информационном и культурном пространстве, их специальное изучение до сих пор остается предметом исследования немногих специалистов (в первую очередь специалистов по возрастной педагогике и психологии, хотя в современных условиях не только дети являются поклонниками компьютерных игр).</p> <p>Компьютерная игра как своеобразное историко-культурное явление может стать предметом специального исторического исследования по ряду причин.</p> <p>Во-первых, игра является важнейшим элементом социализации и тип игры и ее проблематика предлагают эффективные способы для расшифровки культурных кодов и смыслов. Во-вторых, в современном информационном обществе язык компьютера создал принципиально иные способы и типы коммуникаций, соответственно он не мог не повлиять на структуру и характер смыслообразования в игровых проекциях. В-третьих, компьютерная игра, став сравнительно массовым явлением, позволяет определить некоторые из наиболее важных приоритетов в системе культурных ориентаций общества. В-четвертых, в качестве специального предмета изучения военно-историческая компьютерная игра позволяет проанализировать элементы социокультурных установок и способы их трансляции.</p> <p><i>Натуралистическое направление (экспериментальная психология).</i> В него вошли представители различных психологических школ и направлений: К. Гроос, К. Бюлер (Вюрцбургская школа), Ш. Бюлер (Венская школа, Гуманистическая психология) Ф. Бойтендайка, Ж. Пиаже (Женевская школа генетической психологии), В. Штерн (основатель дифференциальной психологии). Все эти теории предполагали изучение игры как типа инстинктивного и биологического подражания (К. Гроос) и упражнений. Человек выстраивает свою модель подражаний через игру и приобретает таким образом опыт посредством рецепторных связей (К. Бюлер). Игра - это система образов, в которые включены различные эмоциональные состояния человека (Ф. Бойтендайка). Последняя концепция предполагала комплексное изучение механизмов игры как связующего звена в системе человеческого поведения.</p> <p>Одним из недостатков изучения игры в литературе данного направления является принцип соотношения игровой деятельности двух живых организмов: человека и</p>

		<p>животного. Данный подход входил в рамки экспериментальной психологии В. Вундта. Позднее он был назван натуралистическим. Подобный недостаток не может повлиять на принцип и механизм игрового процесса, так как в этом случае доминирующим является мотив игрового действия, который принципиально различается у человека и у животного.</p> <p><i>Психоаналитическое направление (З. Фрейд, Э. Эриксон, А. Фрейд, Э. Берн и др.).</i> Главным постулатом психоаналитической трактовки игры, является форма игры, возникающая на базе тех же механизмов, которые лежат в основе снов, неврозов и сексуальных проблем.</p> <p><i>Психотерапевтическое направление (Э. Фромм, К. Хорни, О'Коннор).</i> Данное направление исследует механизмы игры, их развитие и формы, в игровой терапии, позволяющие проследить систему моделирования различных психологических уровней человека и возможности вмешательства в них. Игровая терапия, по мнению большинства психологов придерживающихся данной теории, – это набор лечебных моделей, которые предполагают систематическое использование теоретических моделей для изучения межличностных отношений с помощью функций игры.</p> <p><i>Культурно-историческая психологическая школа (П. Блонский, Д.Узнадзе, Л. Выготский, С. Рубинштейн, Д. Эльконин).</i> Игры рассматриваются как форма включения ребенка в мир человеческих действий и отношений, возникающая на такой ступени общественного развития, когда высокоразвитые формы труда делают невозможным непосредственное участие в нем ребенка, тогда как условия воспитания формируют у него стремление к совместной жизни со взрослыми. Впервые проблему создания теории детской игры поставил Л. Выготский. Он внес существенный вклад в разработку теории игры. Его интерес к психологии игры был связан прежде всего с исследованием психологии искусства и проблем развития высших психических функций человека.</p>
2.	<p>Определение компьютерной игры как социокультурного феномена. Первые компьютерные игры. Жанровая классификация</p>	<p>Современная компьютерная игра как самостоятельный проект сложилась к середине 1980-х гг. с появлением платформы IBM PC. Для достижения современных технологий игрового процесса, графики, звука, управления, с момента появления первой, можно назвать лишь условно компьютерной игрой, прошло почти полвека.</p> <p>Компьютерная Игра – это разновидность игр, в которых игровое поле полностью или частично находится под управлением компьютера и (или) воспроизводится на экране дисплея. Компьютерная игра строится на основе модельного описания игры, включающей различные игровые ситуации, перечень объектов вовлеченных в игры, привил игры. Для большинства компьютерных игр характерна анимация игровых персонажей и звуковые эффекты, сопровождающие изображение. Важной особенностью компьютерных игр</p>



		<p>является способность изменения игровых ситуаций и отношения между персонажами в зависимости от мастерства тренированности игроков. Компьютерная игра – одно из основных и массовых применений микропроцессорной вычислительной техники, относящейся к досугу, воспитанию и образованию. В современном понимании компьютерная игра состоит из ряда элементов. Анатомия компьютерной игры предполагает, прежде всего, следующие характеристики: графику (художественное оформление игрового пространства); звук (необходимые звуковые эффекты для ориентации игрока в пространстве игры), интерфейс (внутреннее устройство игры); геймплей (характеристика игрового процесса игры). Данный состав универсален для любого типа игры, независимо от ее жанра и платформы. В литературе сложилось несколько подходов к типологии основных игровых жанров. Мне представляется более целесообразным рассматривать предложенные типы т. к. они позволяют учесть особенности, характер компьютерных игр. Классификация компьютерных игр в западной литературе является достаточно размытой в силу большой субъективности критериев, используемых авторами. Практически отсутствует собственно психологическая классификация компьютерных игр, в основе которой лежали бы психологические функции, включенные в процесс игры. Такая классификация позволяет хотя бы в первом приближении оценить степень и качество воздействия компьютерной игры на пользователя.</p>
3.	История развития компьютерных игр	<p>В истории становления жанров компьютерных игр и можно выделить четыре основных этапа: появление первых видеоигр и компании (1970-е гг.); развитие игровой индустрии, десятилетие приставок, появление персонального компьютера (1980-е гг.); расцвет компьютерных новых компьютерных жанров, Первые трехмерные игры, RTS, золотой век квестов (1990-е гг.); Новые технологические возможности игр. Скрытый потенциал игр, пятилетие клонов и прорывов (2000-е гг.).</p> <p>1) Первый этап. Зарождение и становление нового вида развлечения – видео игра. Появление первых игровых автоматов а затем игровых приставок для телевизоров (кон.1960-1970-е гг.), поставило новые задачи перед компаниями, выпускающими электротехнику. Появление в 1972 г., первой фирмы, которая стала заниматься разработкой видеоигр – компании Atari, стало началом огромного мира виртуальных игр и заложила первый камень в развитие компьютерных технологий направленных на совершенствование игрового потенциала.</p> <p>В 1970-е гг., рождаются первые видеоигры – аркады, которые получили максимальное распространение с производством специальных приставок для их проигрывания в 1980-е гг.</p> <p>Именно в 1970-е, также были заложены основы первых приключенческих и квестовых игр.</p>

	<p>2) Второй этап. 1980-1990 г. Развитие игровых технологий, которые позволяют создавать новые графические возможности. В 1980-е гг., наибольшего размаха достигают игровые платформы консоли: Commodore 64 и Atari позднее Amiga, и уже 1990-е гг., Nintendo, Sega, Playstation.</p> <p>Появление в 1984 г., первого PC прошло не замеченным. Большинство игр по-прежнему создавались для консолей, наиболее разработанных игровых платформ.</p> <p>На втором этапе становления жанров компьютерных игр, закладываются основы современной игровой индустрии. Появляются компании-разработчики, основной деятельностью которых является производство и выпуск компьютерных игр. Именно на этом этапе происходит разделение в игровой индустрии: на разработчиков (компании, программисты и сценаристы которых создают сюжеты и техническую базу игр) и компании – издатели, которые тиражируют и продают готовые игры. Подобное разделение сохраняется до сих пор и является наиболее удачной маркетинговой политикой.</p> <p>В этот период складываются три основных жанра компьютерных игр: квест, военные игры (или тогда еще компьютерные вариации настольных waegames), RPG, первые примитивные симуляторы (часто объединенные с аркадами). «Игровые» имена: С. Мейер, У. Райт, П. Муллинье, Д. Кармак.</p> <p>3) Третий этап. 1990-2000 гг.</p> <p>В этот период характерен новыми достижениями в игровом мире. Впервые программисты компании id Software Д. Кармак и Д. Ромеро продемонстрировали миру трехмерные коридоры Doom и Quake. Переворот в игровой индустрии, когда впервые игра заставила создавать новые технологии, для максимального эффекта присутствия. Помимо новых технологий, создаются новые типы игры – сетевой. Человек получил возможность сразиться с другим человеком без пролития реальной крови.</p> <p>В этот период «расцветают» сразу три жанра компьютерных игр: квест (наибольших результатов достигла компания Sierra), RPG и RTS (сразу три компании борются за первое место: Microsoft, Blizzard, Westwood. Появления хитов RTS, заложивших основу развития этого жанра на последующие десятилетия: Dune, X-COM, Warcraft, Age of Empire.</p> <p>Особняком стоят уникальные проекты С. Мейра, П. Муллинье и У. Райта. Civilization (первая историческая стратегия глобального масштаба), Poptropica (игра которая может жить своей жизнью), Simcity (воплощение идей реального строительства в виртуальном масштабе).</p> <p>4) Четвертый этап. 2000-е гг.</p> <p>На современном этапе развития компьютерных игр, происходят значительные сдвиги.</p> <p>В нач. XXI вв., не сформировались новые жанры компьютерных игр. Большинство игр, которые сейчас производятся и издаются во всем мире – клоны, уже</p>
--	--

		<p>состоявшихся проектов, хотя они отличаются от своих собратьев совершенной графикой, но значительным отставанием в области геймплей и оригинальности сюжетов. Этот синдром охватил в основном такие жанры как RTS, RPG, Квест, Adventure, различные симуляторы. Жанр God-Sim, пока находится в забвении, и лишь планируются продолжения уже вышедших ранее проектов (например, Black&amp;White 2, The Movies). Жанр FPS сейчас наоборот находятся на пике своего развития. Компьютерные технологии, позволяют создавать игры на сегодняшний день с таким качеством эффекта присутствия, что практически нет различия между виртуальным и реальным (Half Life 2, Far Cry, Doom 3, Call of Duty, Brothers In Arms, и др.).</p> <p>Итак, история становления компьютерных игр представляется мне как система взаимодействия целого ряда компонентов.</p> <p>Во-первых, появление видеоигр стало возможно только благодаря развитию новых технологий.</p> <p>Во-вторых, современная компьютерная игра, несет в себе не только развлекательный характер, как ей предписывалось на момент ее появления. Игра заключает сложную информацию и психологический потенциал, способный обучать, управлять, и даже убивать, человека. Конечно, все зависит от типа предлагаемой игры, но, тем не менее, такая способность у многих игр присутствует.</p> <p>В-третьих, игра стимулирует развитие цифровых технологий и созданию все более совершенных и производительных машин.</p> <p>Таким образом, компьютерная игра стала не только особым проектом по созданию виртуального конструирования индивидуальных миров, но и определенным вектором в формировании самой реальности.</p>
4.	Компьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования	<p>В настоящее время исторические компьютерные игры переживают значительный подъем благодаря изменениям, которые вносят компании разработчики компьютерных игр в геймплей игр, графику.</p> <p>Развитие технологий позволяет вывести компьютерные игры на новый уровень потребления, и это можно объяснить рядом моментов:</p> <p>Во-первых, это вызвано расширением тематической базы компьютерных игр. При создании новых игр используются ранее не разрабатываемые сюжеты. Например, тема Первой мировой войны, История античного мира, Новое время. А самая популярная тема, которая была актуальна в течение последних 15 лет – сейчас начинает терять свою популярность. Во-вторых, задачей разработчиков исторических проектов стало не просто создание игр основанных на исторических событиях, а серий исторических реконструкцией.</p> <p>В-третьих, в последнее время разработчики игр продолжают использовать военную тематику для подготовки сценариев игр. Проблема «войны» как социокультурного кризиса,</p>

	<p>начинает рассматриваться по-новому в игровых проектах. Это придает новый колорит понятию историческая компьютерная игра. Технологические достижения современных компьютеров позволяют создавать максимально реалистичную картину исторической реальности разыгрываемой в том или ином проекте. Игрок чувствует на себе эффект войны и окружающую атмосферу. Такие попытки психологического воздействия еще только начинают проникать в игровые разработки</p> <p>Благодаря данным факторам исторические компьютерные игры заняли прочные позиции в списках продаж игровой индустрии.</p> <p>Формирование культурного пространства исторической игры складывалось из ряда этапов, связанных с историей развития некомпьютерных и компьютерных проектов.</p> <p>Культурное пространство исторической игры формировалось в несколько этапов, связанных с историей развития некомпьютерных и компьютерных проектов.</p> <p>Первый этап - появляется Военно-полевая игра: первая игра на военно-исторические темы; создаются учебные военные игры, ролевые реконструктивные исторические игры (период становления игр - XIX-XX вв.)</p> <p>Второй этап - зарождение исторической настольной игры. Наибольшую популярность настольные исторические проекты получили на Западе в 1960-1970-е гг.).</p> <p>Третий этап - возникновение исторической компьютерной игры. Здесь можно выделить три основных типа исторических жанров, сложившихся в конце 1980 - начале 2000-х гг.: wargames, RTS, Global Strategy. Каждый из этих типов по своей внутренней структуре дает возможность реконструкции исторических событий и целых периодов истории различных стран мира.</p> <p>Такая классификация позволяет рассмотреть особенности каждого из жанров военно-исторических игр более подробно и выявить наиболее характерные для каждого типа способы искажения и обработки исторической информации. Важным моментом при создании исторических игр стала интерпретация различного типа информации как основного типа коммуникации между игроком и игрой. Каждый из перечисленных жанров исторической игры предполагает разные варианты передачи исторической информации.</p> <p>Игра как вид деятельности предоставляет игроку уникальную возможность погрузиться в те или иные непривычные, часто экстремальные ситуации, почувствовать вкус борьбы, радость удачи, горечь поражения в историческом прошлом - и все это с минимальным риском каких бы то ни было негативных последствий в реальной (неигровой) жизни. Построенный игроком виртуальный мир воспринимается как собственный, и игрок создает его историю.</p> <p>Игра – это модель мира, в которой собраны наиболее яркие и интересные стороны нашей жизни, и отброшено лишнее.</p>
--	---

		<p>Создавая, например, свой виртуальный город, игрок формирует его пространство исходя из двух установок: как есть в реальной жизни (использует накопленный и отрефлексированный жизненный опыт, и (построенный на наблюдениях окружающего мира), как хотелось бы (игрок использует свои конструктивные фантазии для построения не существующих в реальной жизни моделей пространства). Также формируется модель мира, которую можно изучить и опробовать многократно.</p>
5.	<p>Становление основных жанров исторических компьютерных игр</p>	<p>Новым витком в культуре игр по реконструкции различных исторических периодов стало развитие компьютерных игр. В истории развития феномена историческая игра сложилась определенная система взаимодействия и иерархия распределения исторической информации.</p> <p>Первым этапом в развитии исторической игры стала военно-ролевая или тактическая игра. Вторым этапом связан с настольными играми и наконец третий этап – с компьютерными. Культура исторической компьютерной игры сформировалась на основных понятиях ролевой и настольных игр. Особенно сильно повлияли на структуру компьютерной стратегической игры настольные тактические игры. Происхождение как минимум одного из первых жанров исторической компьютерной игры wargames, связывают с настольными box-wargames. Важным моментом в развитии исторических компьютерных проектов, стала возможность полноценного отображения реальности разыгрываемого в игре события. В отличие от настольных игр, которых поле деятельности игрока ограничивалось картонной картой, в компьютерной игре представлен развернутый материал.</p> <p>Компьютерная историческая игра несет в себе различные типы альтернативного проектирования истории. При раскрытии внутренних кодов игры, можно выстраивать внутреннее мировоззрение игрока и культуры, в которой формируются данные игры. Во-первых, жанр wargames рассчитан на определенную целевую аудиторию. Это связано с внутренней структурой игры, определяющей действия потенциального игрока выбравшего данный тип. Во-вторых, компьютерных wargames заложены различные уровни исторической информации, и игрок выбирает близкие ему варианты моделирования исторического прошлого; В-третьих, компьютерный wargames, стал одним из немногих жанров игр, отвечающий требованиям исторической игры. С развитием компьютерных технологий, совершенствованием графики постепенно складывается такой жанр компьютерной игры как RTS (стратегии реального времени), ставший и остающийся до настоящего времени одним из лидирующих жанров в игровой индустрии,</p> <p>В начале 2000-х гг., на основе данного жанра формируется новый для индустрии компьютерных игр жанр глобальных стратегий.</p>

		<p>Основной массой глобальных стратегий являются именно исторические проекты. Главным новшеством данного жанра игр стала событийная система поступления информации и глобальная мировая карта. Но, не смотря на историческое соответствие первоначальной расстановки игры, игрок в ее процессе мог полностью «изменить историю», и таким образом создавался образ альтернативной исторической игры, в которой могли происходить события, не запрограммированные в сценарии</p> <p>Стратегии реального времени (исторический сценарий) – игровая стратегия, в основе которой лежит определенный исторический или иной сюжет. Перед игроком ставится задача разгрома противника в рамках заданной исторической эпохи, путем формирования собственного мира: развития экономики, армии, дипломатии.</p> <p>Победа достигается полным разгромом противника на игровой карте или превосходством в экономической силе. Действия игрока происходит одновременно с действиями противника, в одном временном пространстве (реальном времени) . За сценарии исторических стратегий реального времени, начиная с кон.1990-х гг., берутся различные исторические периоды мировой истории: античное время, европейские войны XII-XVIII вв., Вторая мировая война, современные конфликты. Как и в wargames центральным моментом игрового процесса является военные действия. Устранение виртуального противника с территории карты, разгром его позиций или захват стратегически важных пунктов. Новым элементом в развитии игрового сюжета стало строительство (конструирование собственного пространства) и развитие различных аспектов необходимых для нормального функционирования игры: экономической база, культурных открытий, общественных изменений.</p> <p>Все эти элементы обуславливают структуру RTS и усиливают каналы передачи информации. В каждой игре представлена своя версия развития взятого за сюжет периода. Исходя из возможностей графического движка игры, представлены различные исторические артефакты: архитектура, экономические особенности, военные возможности, исторические персоналии. Чаще всего игроку представляется возможность возглавить страну, нацию, народ. Сбалансировано развивая экономику, военные технологии, игрок побивается победы на искусственным интеллектом. Развитие компьютерных технологий в нач.2000-х гг., позволило создать максимальное ощущение исторической реальности. В глобальных стратегиях и RTS заложены одни из основных попыток реконструкции истории и возможности ее изменять. Именно тенденция «имени история» стала основных тезисов в современных исторических военных стратегия.</p>
6.	Проблема интерпретации исторической	Развитие компьютерных технологий позволило значительно расширять возможности игры. Увеличение внутреннего потенциала игр создало особый тип восприятия информации

	информации в компьютерных играх	<p>и сформировало новые социокультурные ориентиры. Реконструкция исторической памяти с помощью компьютерных игр, можно рассматривать двухсторонне. Прежде всего, историческая компьютерная игра не может быть соразмерна с источником исторической информации или историческим знанием. Игра – это лишь вариант особого типа интерпретации исторического события с точки зрения авторов проекта. При подготовке такого рода варианта проектирования истории, учитываются определённые пожелания будущих пользователей этого проекта. Сценарий игры выстраивается по спроектированному ряду установок. Каждый игрок может увидеть в исторической игре свой вариант развития мира. Но это не значит, что игры делаются исключительно по заказу аудитории. Исторические компьютерные игры позволяют реконструировать события прошлого, с различной степенью реалистичности и достоверности. Создание исторического компьютерного проекта требует особого внимания к интерпретации исторического материала. Компьютерная историческая игра в настоящее время не теряет своих позиций на игровом рынке, не смотря на сильную конкуренцию со стороны других жанров компьютерных игр. Появление новых и популярность предыдущих проектов стимулировано устойчивым интересом основной массы потребителей к историческим играм. Расширение тематической базы исторических игр, также позволяет сказать о росте интереса и уровне потребности в данных проектах. Усилия разработчиков в последнее время направлены на следующие моменты: максимальная достоверность исторической информации, качественная передача информации посредством улучшения технической составляющей игр, а также постепенно объединения жанровых особенностей и формирование единого пространства исторической компьютерной игры.</p>
--	---------------------------------	--

#### 4. Образовательные технологии

При реализации программы дисциплины используются различные образовательные технологии. В ходе аудиторных занятий при помощи магнитных и магнитно-маркерных досок предполагается использование графических методов организации информации (составление таблиц и ментальных карт). Если аудитория оборудована соответствующими техническими средствами, используются мультимедийные средства обучения (показываются компьютерные презентации, фрагменты документальных и художественных фильмов).

На занятиях планируются такие способы коллективной работы, как дискуссии и дебаты мини-групп, а также индивидуальная работа: анализ источников и литературы, написание письменной работы, составление опорных конспектов.

Самостоятельная работа студентов подразумевает работу в библиотеках (НБ РГГУ, ГПИБ, РГБ и др.), а также дома. Большую роль в самостоятельной работе учащихся играют средства удаленного доступа – прежде всего, телекоммуникационная сеть «Интернет». С ее помощью учащиеся получают доступ к важным источникам научной и учебной информации: к электронным каталогам крупнейших библиотек Москвы

гуманитарного профиля, а также к российским и зарубежным базам данных (East View, E-Library и др.).

## 5. Оценка планируемых результатов обучения

### 5.1. Система оценивания

Система текущего контроля знаний студентов по учебной дисциплине выстраивается в соответствии с учебным планом. На промежуточную аттестацию отводится 40 баллов. Остальные баллы – в форме текущего контроля (текущая аттестация в форме письменной работы – 25 баллов, активность студентов во время семинаров– в сумме 35 баллов).

При оценивании работы на *семинарском занятии* учитываются:

- степень раскрытия содержания материала (0-3 балла)
- изложение материала (грамотность речи, точность использования терминологии и символики, логическая последовательность изложения материала (0-1 балл);
- знание теории изученных вопросов, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков (0-1 балл).

Оценивание *текущей аттестации* в форме письменного доклада происходит по следующим критериям:

- Работа выполнена не полностью и/или допущены две и более ошибки или три и более неточности (1-8 баллов);
- Работа выполнена полностью, рассуждения верны, но обоснование содержания и выводов недостаточно (9-19 баллов);
- Работа выполнена полностью, в рассуждениях и обосновании нет пробелов или ошибок, возможна одна неточность (20-25 баллов).

При проведении *промежуточной аттестации* студент должен ответить в письменной форме на 2 вопроса. Оценивание ответа происходит по следующим критериям:

- Теоретическое содержание не освоено, знание материала носит фрагментарный характер, наличие грубых ошибок в ответе (1-10 баллов);
- Теоретическое содержание освоено частично, допущено не более двух-трех недочетов (11-24 баллов);
- Теоретическое содержание освоено почти полностью, допущено не более одного-двух недочетов, но обучающийся смог бы их исправить самостоятельно (25-34 баллов);
- Теоретическое содержание освоено полностью, ответ построен по собственному плану (35-40 баллов).

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95 – 100	отлично	зачтено	A
83 – 94			B
68 – 82			C
56 – 67			D
	хорошо		
	удовлетворительно		



50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно	не зачтено	FX
0 – 19			F

## 5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине

<b>Баллы/ Шкала ECTS</b>	<b>Оценка по дисциплине</b>	<b>Критерии оценки результатов обучения по дисциплине</b>
100-83/ А, В	«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».</p>
82-68/ С	«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>
67-50/ D,E	«удовлетворительно»/ «зачтено (удовлетворительно)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет</p>

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		<p>необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами. Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».</p>
49-0/ F,FX	«неудовлетворительно»/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Оценочные материалы для *текущей аттестации*. Студентам предлагается написать доклад, по одной из нижеперечисленных тем. По желанию студента доклад может сопровождаться презентацией.

1. Зачем придумали компьютерные игры? Мир и реальность;
2. История цивилизаций на примере исторических стратегий: современный взгляд на историю;
3. Альтернативная история в компьютерных играх;
4. Война – образ героя в исторических стратегиях;
5. Как сделать игру и не обидеть историков?

Оценочные материалы для *промежуточной аттестации*. Студент должен в письменной форме ответить на 2 вопроса из следующего списка:

1. Появление компьютерных игр. Первые системы взаимодействия пользователя и компьютера;
2. Что такое игровая консоль? И ее отличие от персонального компьютера;
3. Какие игры были первыми? Актуальность создания новых жанров;
4. Кто был первым? Первые стратегии основные тенденция создания;
5. Игровые теории игр. Основные тенденции развития психологических школ;
6. Классификация жанров компьютерных игр;

7. Первые стратегии реального времени, расцвет и упадок жанра;
8. Исторические игры – история развития;
9. Первые военные игры – с чего все начиналось, этапы становления;
10. Из картона в пиксели – военные игры на страже истории, особенности жанра;
11. Рольевые интерпретации – что такое RPG?
12. От первого лица – что такое FPS?
13. Шаг за шагом – TRS – зачем нужна кнопка хода?
14. Цивилизация или интерпретация – что такое альтернативная история игр;
15. Кристоистория или куда пойти историческому герою. Наиболее популярные персонажи;
16. Что такое «симулятор Бога»?
17. Глобальные стратегии, и как играть властелинами мира;
18. Типы исторической информации. Зашифрованные тексты или просто графика;
19. Интерпретация исторической информации: история или фантазии;
20. Зачем нужны игры?

## **6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **6.1 Список литературы**

#### Литература основная:

1. Культурно-историческая психология: наука будущего : Монография; ВО - Магистратура / Калифорнийский университет в Сан-Диего. - Москва : Когито-Центр, 1997. - 432 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://new.znaniium.com/catalog/document?id=349596>
2. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии : Учебник; ВО - Магистратура / Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, философский факультет. - СПб : Питер, 2018. - 713 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://new.znaniium.com/catalog/document?id=346918>
3. Фрейд З. "Я" и "Оно". Избранные работы / З. Фрейд [и др.]. - Электрон. дан. - Москва : Издательство Юрайт, 2018. – 165 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.biblio-online.ru/book/ya-i-ono-izbrannye-raboty-411148>

#### Литература дополнительная:

1. Евсеев В. О. Деловые игры по формированию экономических компетенций : Учебное пособие; ВО - Бакалавриат / Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова. - 1. - Москва : Вузовский учебник, 2018. - 254 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://new.znaniium.com/catalog/document?id=309279>
2. Фрейд З. Психология бессознательного : Пособие; ВО - Бакалавриат. - 2. - СПб : Питер, 2010. - 400 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://new.znaniium.com/catalog/document?id=346818>

### **6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимый для освоения дисциплины**

1. Компьютерная справочная правовая система «Гарант» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.garant.ru/>
2. Компьютерная справочная правовая система «Консультант Плюс» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.consultant.ru/>
3. Международная реферативная наукометрическая база данных «Scopus» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.scopus.com/>

4. Международная реферативная наукометрическая база данных «Web of Science» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.clarivate.ru/>
5. Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://elibrary.ru/>
6. Научная электронная библиотека «Киберленинка» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/>
7. Образовательная платформа «Юрайт» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://urait.ru/>
8. Профессиональная полнотекстовая база данных «Cambridge University Press» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.cambridge.org/>
9. Профессиональная полнотекстовая база данных «JSTOR» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.jstor.org/>
10. Профессиональная полнотекстовая база данных «ProQuest Dissertation & Theses Global» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.proquest.com/>
11. Профессиональная полнотекстовая база данных «SAGE Journals» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://journals.sagepub.com/>
12. Профессиональная полнотекстовая база данных «Springer» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.springer.com/gp>
13. Профессиональная полнотекстовая база данных «Издания по общественным и гуманитарным наукам» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://dlib.eastview.com/login>
14. Электронно-библиотечная система «Знаниум» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://znaniium.com/>

## **7. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Для проведения аудиторных занятий требуются учебные аудитории РГГУ, оборудованные рабочими местами для преподавателя и обучающихся по количеству человек в группе, укомплектованные в достаточном количестве специализированной мебелью (аудиторные столы, парты-пюпитр, парта-моноблок; скамьи и стулья) и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории (обязательно наличие классных досок любого типа, стирающей губки, мела и маркера; желательны наличие электронного демонстрационного оборудования: проектор, интерактивная доска, компьютер).

Для организации самостоятельной работы обучающихся требуется доступ к помещениям, оборудованным компьютерной техникой с доступом к сети «Интернет» и имеющей следующий перечень ПО:

- Adobe Master Collection CS4 (производитель: Adobe);
- Microsoft Office 2010 (производитель: Microsoft);
- Windows 7 Pro (производитель: Microsoft);
- Microsoft Share Point 2010 (производитель: Microsoft);
- Microsoft Office 2013 (производитель: Microsoft);
- Windows 10 Pro (производитель: Microsoft);
- Kaspersky Endpoint Security (производитель: Kaspersky);

Также для организации самостоятельной работы требуется полный доступ к следующему перечню профессиональных БД, ИСС:

- международные реферативные наукометрические БД (Web of Science и Scopus)

- профессиональные полнотекстовые БД, доступные в рамках национальной подписки (Журналы Cambridge University Press; ProQuest Dissertation & Theses Global; SAGE Journals; Журналы Taylor and Francis)
- профессиональные полнотекстовые БД (JSTOR; Издания по общественным и гуманитарным наукам; Электронная библиотека Grebennikon.ru)
- компьютерные справочные правовые системы (Консультант Плюс, Гарант)
- НБ РГГУ, ГПИБ, РГБ

Для организации самостоятельной работы также требуется беспрепятственный доступ к:

- фондам научной библиотеки РГГУ
- читальным залам ИАИ, ИИНиТБ и РГГУ
- медиатеке РГГУ

## **8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья**

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
  - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
  - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
  - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
  - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
  - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.
- для глухих и слабослышащих:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
  - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
  - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
  - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
  - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом,

или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:
  - в печатной форме увеличенным шрифтом;
  - в форме электронного документа;
  - в форме аудиофайла.
- для глухих и слабослышащих:
  - в печатной форме;
  - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
  - в печатной форме;
  - в форме электронного документа;
  - в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:
  - устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
  - дисплеем Брайля PAC Mate 20;
  - принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих:
  - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
  - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
  - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
  - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

## **9. Методические материалы**

### **9.1. Планы семинарских занятий**

#### **Семинарское занятие №1. Основные теории игр, феномен игры, методы исследования компьютерных игр (2 часа)**

Вопросы для обсуждения:

1. История возникновения компьютерных игр.
2. Методология научного изучения компьютерных игр.

#### **Семинарское занятие № 2. Определение компьютерной игры как социокультурного феномена (2 часа)**

Вопросы для обсуждения:

1. Что такое компьютерная игра?
2. Жанры компьютерных игр и их специфика.

#### **Семинарское занятие № 3. История развития компьютерных игр (2 часа)**

Вопросы для обсуждения:

1. История возникновения исторических компьютерных игр.

2. История в игре или игра в истории: психологический аспект исторических компьютерных игр.

**Семинарское занятие № 4. Компьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования (2 часа)**

Вопросы для обсуждения:

1. Типология современных компьютерных игр.
2. «Человек играющий»: зачем обществу исторические компьютерные игры?

**Семинарское занятие №5-7. Историческая информация в компьютерных играх: особенности интерпретации (6 часов)**

Вопросы для обсуждения:

1. Актуальность современных исторических компьютерных игр.
2. Исторические компьютерные игры и психоанализ.

Задания:

1. Проанализируйте историческую информацию и ее репрезентацию в глобальной стратегии «Rome: Total War».
2. Выделите ключевые особенности интерпретации исторической информации в глобальной стратегии «Rome: Total War».

Указания по выполнению заданий:

1. Работа с игрой под контролем преподавателя в аудитории, оснащенной ПК.
2. Дискуссионные обсуждения поставленных вопросов.

9.2. Методические рекомендации по подготовке письменных работ

Порядок подготовки письменной работы (доклад, реферат, эссе)

- Выбор темы письменной работы
- Поиск и подбор источников, литературы, справочных и других пособий по выбранной теме.
- Изучение отобранных материалов. Систематизация, анализ и обобщение информации, оценка состояния проработанности темы в литературе.
- Формулировка проблемы, цели и задач письменной работы. Разработка плана письменной работы
- Написание содержательной части реферата
- Оформление реферата
- Проверка текста работы на плагиат
- Создание доклада-презентации основных положений письменной работы на занятии по учебной дисциплине (если требуется)

Требования к оформлению письменной работы

Общие требования к оформлению учебно-научной работы, а также образцы оформления титульных листов, ссылок и списков источников и литературы размещены на сайте Научной библиотеки РГГУ (Режим доступа: [https://liber.rsuh.ru/ru/student\\_work](https://liber.rsuh.ru/ru/student_work)). Письменная работа должна содержать от 8 до 15 страниц включительно, включая титульный лист и список источников и литературы.

### 9.3. Иные материалы

Методические рекомендации по организации самостоятельной работы

1. Необходимо внимательно ознакомиться с полученным от преподавателя планом-разработкой аудиторного занятия.
2. В электронном каталоге ИК «Научная библиотека» РГГУ необходимо выявить нужные работы (книги, статьи и т.д.) и заказать их с помощью средств удаленного доступа.
3. В случае отсутствия изданий в фондах ИК «Научная библиотека» РГГУ необходимо провести их поиск в электронных каталогах других крупных библиотек Москвы гуманитарного профиля (ГПИБ, РГБ и др.) и заказать их с помощью средств удаленного доступа.
4. Подготовить конспекты необходимых работ.
5. Работая с конспектом провести его анализ с точки зрения полноты собранной информации, поработать с текстом технически (подчеркивания и выделения текста и т.п.).
6. Работая на занятии не только излагать изученный материал, но и участвовать в дискуссии, задавая вопросы однокурсникам и преподавателю, стремиться сформировать свой взгляд на поставленный вопрос.
7. Анализировать допущенные в ходе работы на занятии ошибки.



## АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Исторические компьютерные игры» реализуется на факультете истории, политологии и права кафедрой истории и теории исторической науки.

*Цель дисциплины* – компьютерные игры в качестве феномена, обладающего широкой культурно-исторической и развлекательной значимостью.

*Задачи дисциплины:*

1. Выявить основную проблематику компьютерных игр
2. Определить качество субъективности в исторических компьютерных играх
3. Проанализировать качество исторической информации, заложенной в сценариях исторической игры
4. Выявить способы и приемы фальсификации информации в компьютерных играх
5. Проанализировать значение компьютерных исторических игр в современном культурном пространстве

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- ПК-9. Способность к работе в архивах и музеях, библиотеках, владением навыками поиска необходимой информации в электронных каталогах и сетевых ресурсах.

Знать:

1. историю создания и развития исторических компьютерных игр;
2. основы использования исторических компьютерных игр в исторической науке;
3. исторические источники, привлекаемые для создания исторических компьютерных игр.

Уметь:

1. применять базовые знания в области основ информатики и исторического Интернет-проектирования моделирования виртуальной исторической реальности;
2. анализировать состояние и качество исторической информации, заложенной в сценариях исторической компьютерной игры;
3. выявлять способы и приемы фальсификации и искажения информации в исторических компьютерных играх.

Владеть:

1. основами использования различных программ по созданию исторических компьютерных игр;
2. навыками репрезентации исторического материала на базе исторических компьютерных игр;
3. новейшими технологиями по созданию исторических компьютерных игр.

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа.

## ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ

№п/п	Текст актуализации или прилагаемый к РПД документ, содержащий изменения	Дата	№ протокола
1.	Обновлено приложение к листу изменений № 2	14.06.18	10
2.	Внесены изменения в пункт 6 «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и пункт 7 «Материально-техническое обеспечение дисциплины»		
3.	Внесены изменения в пункт 2 «Структура дисциплины»		
1.	Обновлено приложение к листу изменений №3	06.07.20	5
2.	Внесены изменения в пункт 2 «Структура дисциплины»		
3.	Внесены изменения в пункт 4 «Образовательные технологии»		
4.	Внесены изменения в пункт 6 «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины»		
5.	Внесены изменения в пункт 7 «Материально-техническое обеспечение дисциплины»		

**Состав программного обеспечения (ПО), современных профессиональных баз данных (БД) и информационно-справочные систем (ИСС) (2018 г.)**

**1. Перечень ПО**

№п/п	Наименование ПО	Производитель	Способ распространения
1.	Adobe Master Collection CS4	Adobe	лицензионное
2.	Microsoft Office 2010	Microsoft	лицензионное
3.	Windows 7 Pro	Microsoft	лицензионное
4.	Kaspersky Endpoint Security	Kaspersky	лицензионное

**2. Перечень БД и ИСС**

*Таблица 2*

№п/п	Наименование
1.	Международные реферативные наукометрические БД, доступные в рамках национальной подписки в 2018 г. Web of Science Scopus
2.	Профессиональные полнотекстовые БД, доступные в рамках национальной подписки в 2018 г. Журналы Cambridge University Press ProQuest Dissertation & Theses Global SAGE Journals Журналы Taylor and Francis Электронные издания издательства Springer
3.	Профессиональные полнотекстовые БД JSTOR Издания по общественным и гуманитарным наукам
4.	Компьютерные справочные правовые системы Консультант Плюс, Гарант

## 3. Структура дисциплины

№ п/п	Раздел Дисциплины/ темы	Семестр	Виды учебной работы (в часах)						Формы текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации
			контактная				Промежуточная аттестация	Самостоятельная работа	
			Лекции	Семинары	Практические занятия	Лабораторные занятия			
1.	Введение. Основные теории игр, феномен игры, методы исследования компьютерных игр	2	2	-	2	-	-	6	Устный опрос по планам практических занятий
2.	Определение компьютерной игры как социокультурного феномена. Первые компьютерные игры. Жанровая классификация	2	2	-	2	-	-	6	Устный опрос по планам практических занятий
3.	История развития компьютерных игр	2	2	-	2	-	-	6	Устный опрос по планам практических занятий
4.	Компьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования	2	2	-	4	-	-	6	Устный опрос по планам практических занятий. Проведение текущей аттестации (проверка письменных работ).
5.	Становление основных жанров исторических компьютерных игр	2	2	-	0	-	-	10	-
6.	Проблема	2	2	-	6	-	-	10	Устный опрос по

	интерпретации исторической информации в компьютерных играх								планам практических занятий. Проведение промежуточной аттестации (зачета) по вопросам курса
7.	Итого: 72 часа	-	12	0	16	0	0	44	-

## 1. Структура дисциплины (к п. 2 на 2020 г.)

№ п/п	Раздел Дисциплины/ темы	Семестр	Виды учебной работы (в часах)						Формы текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации
			контактная				Промежуточная аттестация	Самостоятельная работа	
			Лекции	Семинары	Практические занятия	Лабораторные занятия			
8.	Введение. Основные теории игр, феномен игры, методы исследования компьютерных игр	2	2	-	2	-	-	6	Устный опрос по планам практических занятий
9.	Определение компьютерной игры как социокультурного феномена. Первые компьютерные игры. Жанровая классификация	2	2	-	2	-	-	6	Устный опрос по планам практических занятий
10.	История развития компьютерных игр	2	2	-	2	-	-	6	Устный опрос по планам практических занятий
11.	Компьютерная историческая игра: развитие типов исторического моделирования	2	2	-	4	-	-	8	Устный опрос по планам практических занятий. Проведение текущей аттестации (проверка письменных работ).
12.	Становление основных жанров исторических компьютерных игр	2	2	-	0	-	-	10	-
13.	Проблема	2	2	-	6	-	-	12	Устный опрос по

	интерпретации исторической информации в компьютерных играх								планам практических занятий. Проведение промежуточной аттестации (зачета) по вопросам курса
14.	Итого: 76 часов	-	12	0	16	0	0	48	-

## 2. Образовательные технологии (к п.4 на 2020 г.)

В период временного приостановления посещения обучающимися помещений и территории РГГУ для организации учебного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий могут быть использованы следующие образовательные технологии:

- видео-лекции;
- онлайн-лекции в режиме реального времени;
- электронные учебники, учебные пособия, научные издания в электронном виде и доступ к иным электронным образовательным ресурсам;
- системы для электронного тестирования;
- консультации с использованием телекоммуникационных средств.

## 3. Перечень БД и ИСС (к п. 6 на 2020 г.)

Таблица 1

№п/п	Наименование
1	Международные реферативные наукометрические БД, доступные в рамках национальной подписки в 2020 г. Web of Science Scopus
2	Профессиональные полнотекстовые БД, доступные в рамках национальной подписки в 2020 г. Журналы Cambridge University Press ProQuest Dissertation & Theses Global SAGE Journals Журналы Taylor and Francis
3	Профессиональные полнотекстовые БД JSTOR Издания по общественным и гуманитарным наукам Электронная библиотека Grebennikon.ru
4	Компьютерные справочные правовые системы Консультант Плюс, Гарант

## 4. Состав программного обеспечения (ПО) (к п. 7 на 2020 г.)

Таблица 2

№п/п	Наименование ПО	Производитель	Способ распространения
------	-----------------	---------------	------------------------

1.	Adobe Master Collection CS4	Adobe	лицензионное
2.	Microsoft Office 2010	Microsoft	лицензионное
3.	Windows 7 Pro	Microsoft	лицензионное
4.	Microsoft Office 2013	Microsoft	лицензионное
5.	Windows 10 Pro	Microsoft	лицензионное
6.	Kaspersky Endpoint Security	Kaspersky	лицензионное
7.	Zoom	Zoom	лицензионное