

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Игротехнический менеджмент в образовании»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: А.Л. Сазонов, ассистент Институт образования и гуманитарных наук

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н. Бударина А.О.

Руководитель образовательных программ

Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Игротехнический менеджмент в образовании».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Игротехнический менеджмент в образовании».

Цель изучения дисциплины: формирование у обучающихся компетенций, определённых основной образовательной программой по данному направлению подготовки, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности молодых специалистов.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен применять знания тенденций развития рынка международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр	ПК-1.1 Демонстрирует знание направлений развития международной игровой индустрии и особенностей современных мультимедийных компьютерных игр ПК-1.2 Проектирует и реализует применение мультимедийных компьютерных игр в процессе обучения	Знать: <ul style="list-style-type: none">- исторические этапы и текущие тренды в развитии международной игровой индустрии и особенности современных мультимедийных игр.- основные жанры и категории мультимедийных компьютерных игр и их образовательный потенциал.- современные технологии и платформы для разработки игр и их интеграции в образовательные процессы.- принципы проектирования образовательных программ с использованием мультимедийных игр, а также методики создания игровых сценариев и учебных контентов. Уметь: <ul style="list-style-type: none">- применять знания о международной игровой индустрии для анализа и прогнозирования тенденций на игровом рынке, а также для разработки рекомендаций по использованию игр в образовательных проектах.- проектировать и внедрять мультимедийные игры в образовательные процессы, учитывая специфику обучающихся и учебных целей, а также адаптировать игровые механики для различных образовательных задач.- оценивать эффективность и образовательную ценность игровых проектов, проводя анализ и интерпретацию результатов их применения.

		<ul style="list-style-type: none"> - создавать методические рекомендации и учебные материалы для интеграции игр в образовательную среду, а также формировать отчеты и проводить тестирование образовательного воздействия игр на студентов. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками анализа ключевых характеристик популярных игр с точки зрения их применения в образовательных контекстах. - терминологией и концептуальными основами в исследовании, разработке и применении мультимедийных игр. - методами проектирования образовательных игровых сценариев и заданий, а также способами интеграции мультимедийных игр в учебные программы. - инструментами и платформами для разработки и модификации учебных контентов в мультимедийных играх, а также методами их тестирования и оценки.
<p>ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультимедийных компьютерных игр</p>	<p>ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультимедийных компьютерных игр. ПК-2.2 Осуществляет локализацию мультимедийных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методики анализа и разработки языкового контента для мультимедийных компьютерных игр, включая подходы к культурной адаптации. - принципы и технологии локализации мультимедийных продуктов, включая специфики перевода, адаптации интерфейса и культурных элементов в языковой паре английский-русский. - стандарты и best practices в индустрии разработки и локализации компьютерных игр, с учетом культурного контекста и пользовательского опыта. - технические и лингвистические аспекты перевода и локализации, включая управление проектами локализации и инструменты автоматизации. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - проводить анализ языкового контента мультимедийных

		<p>компьютерных игр, выявлять и решать проблемы культурной и лингвистической адаптации.</p> <ul style="list-style-type: none"> - разрабатывать и интегрировать языковой контент для компьютерных игр, ориентируясь на потребности мультимедийных проектов и культурную специфику целевой аудитории. - осуществлять локализацию компьютерных игр в языковой паре английский-русский, обеспечивая соответствие культурным и лингвистическим стандартам. - разрабатывать и поддерживать процессы локализации, включая создание и управление проектами локализации, тестирование и внедрение локализованных версий игр. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками анализа и адаптации языкового контента компьютерных игр, учитывая культурные и лингвистические особенности целевых аудиторий. - методами и инструментами локализации компьютерных игр, включая перевод текстов, озвучку, адаптацию графики и других мультимедийных элементов. - технологиями и программами для локализации, такими как CAT tools, системы управления локализацией, и методы тестирования локализованных продуктов. - приемами управления процессом локализации, включая разработку глоссариев, руководство по стилю и культурные справочники для команды переводчиков.
<p>ОПК-5 Способен осуществлять в профессиональной деятельности глубокий анализ, исследование и реализацию эффективных педагогических подходов и инновационных</p>	<p>ОПК-5.1 Применяет современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам магистерской программы, обеспечивающие развитие языковых, интеллектуальных и познавательных способностей, ценностных ориентаций обучающихся,</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - современные подходы и методики в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам магистерской программы, включая коммуникативные и межкультурные аспекты. - принципы и технологии формирования коммуникативной и межкультурной компетенции, а

<p>методик обучения, в том числе с использованием современных нецифровых и цифровых средств.</p>	<p>готовности к участию в диалоге культур, дальнейшее самообразование посредством изучаемых языков.</p> <p>ОПК-5.2 Применяет современные педагогические и методические технологии воспитания и обучения с целью формирования коммуникативной и межкультурной компетенции обучающихся.</p> <p>ОПК-5.3 Адекватно определяет методический потенциал современных электронных обучающих платформ (систем управления обучением) для разработки электронных учебных материалов по иностранному языку.</p>	<p>также методы их внедрения в образовательный процесс.</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологии, способствующие развитию языковых, интеллектуальных и познавательных способностей обучающихся, и их роль в самообразовании. - методы и практики диалога культур, их влияние на развитие ценностных ориентаций и подготовку студентов к межкультурному взаимодействию. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками применения современных педагогических и методических технологий для обучения иностранным языкам и профильным дисциплинам, адаптированных к различным образовательным средам и уровням. - методами разработки и использования учебных материалов и технологий, способствующих развитию языковых навыков и познавательных способностей студентов. - инструментами и методами для формирования межкультурной компетенции, включая коммуникативные стратегии и культурно-ориентированные задачи. - технологиями организации образовательного процесса, ориентированными на диалог культур и развитие ценностных ориентаций обучающихся. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разрабатывать и внедрять учебные программы и материалы с использованием современных подходов и технологий, направленных на развитие языковых и интеллектуальных способностей студентов. - применять современные методики обучения и воспитания для формирования коммуникативной и межкультурной компетенции в различных образовательных контекстах.
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> - оценивать и адаптировать учебные подходы и материалы для обеспечения эффективного диалога культур и стимулирования самообразования студентов. - создавать и проводить учебные мероприятия и задания, способствующие развитию языковых навыков, межкультурной компетенции и готовности студентов к участию в культурном обмене и самообразованию. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками применения современных педагогических и методических технологий для обучения иностранным языкам и профильным дисциплинам, адаптированных к различным образовательным средам и уровням. - методами разработки и использования учебных материалов и технологий, способствующих развитию языковых навыков и познавательных способностей студентов. - инструментами и методами для формирования межкультурной компетенции, включая коммуникативные стратегии и культурно-ориентированные задачи. - технологиями организации образовательного процесса, ориентированными на диалог культур и развитие ценностных ориентаций обучающихся.
--	--	---

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Игротехнический менеджмент в образовании» представляет собой дисциплину обязательной части блока дисциплин подготовки студентов.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в

период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
	Семестр 1	
	Тема 1. История развития компьютерных и видео игр	Основной этап разработки первых компьютерных игр в 50 – 60 гг. прошлого столетия. Период 1961 – 1970 гг. разработка игр для компьютеров PDP-1. 1971 – 1980 гг. –эра персональных компьютеров и игровых приставок, появление прототипа локальной сети и Интернета. 1991 – по н.в. – миры с трёхмерной графикой и сложными мультимедийными средствами.
	Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы	Игровые жанры: экшен-игры (Action) и аркады (Arcade), стратегии, квесты (Quests, Adventures), ролевые игры (RPG), спортивные игры, симуляторы, головоломки (логические игры).
	Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии	Типы игровой перспективы: игры от первого лица (first-person), игры от третьего лица (third-person), игры с высоты птичьего полета (top-down), игры в изометрической проекции. игры с видом сбоку, игры в текстовом режиме. Увлечение, погружение, набор команды, игровые элементы, уровни, оценка игры, дизайн-проект и эскизы.

	Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы	«Почувствовать» игрока. Важность сюжета, оценка своих возможностей. Суть игры и аудитория, внешний вид игры. Лицензионные игровые движки. Игры-головоломки: сложность или простота.
	Семестр 2	
	Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации	Анализ героя игры. Внешние черты и характер героя.
	Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий	Головоломки-исследования. Предметные головоломки Головоломки на основе диалогов Головоломки-вставки. За каждой головоломкой должен стоять «злодей». Головоломка обязательно должна иметь смысл. Сюжетная линия и геймплей должны развиваться параллельно.
	Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой	Тестирование игры как один из ключевых этапов разработки. Бета-тестирование и контроль качества. Суровая реальность такова: если никто не знает о вашей игре, ее качество не имеет никакого значения, потому что игру просто не будут покупать. Пресс-служба - это связи и только связи. Изучите своих покупателей. Массовая поддержка продукта снизу. Распространение демонстрационной версии.
	Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание	Сеть предоставляет возможности для продвижения любой новой игры. Электронная торговля: низкие накладные расходы и доставку по всему миру. Регистрация сайта в основных поисковых машинах и порталах. Навигация и интерфейс - два ключа к успеху любого веб-сайта. Послепродажное обслуживание: доступность, своевременность, точность. Создание клиентской базы данных и тщательное отслеживание звонков. Привлечение самых опытных пользователей со стороны для помощи в обучении новичков тонкостям ваших продуктов.

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. История развития компьютерных и видео игр

Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы

Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии

Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы

Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации

Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий

Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой

Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	Семестр 4	
	Тема 1. История развития компьютерных и видео игр	Основной этап разработки первых компьютерных игр. Разработка игр для компьютеров PDP-1. Появление прототипа локальной сети и Интернета. Миры с трёхмерной графикой и сложными мультимедийными средствами
	Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы	Игровые жанры: виды и особенности
	Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии	Игровая перспектива: типы и особенности. Увлечение, погружение, набор команды, игровые элементы, уровни, оценка игры, дизайн-проект и эскизы.
	Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы	Важность сюжета игры. Суть игры и аудитория, внешний вид игры. Лицензионные игровые движки. Игры-головоломки.
	Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации	Постулаты при создании персонажа: разработайте своего героя. Подробно опишите его, конкретизируя черты его характера, его надежды и мечты, раскрывая сильные и слабые стороны его личности и так далее. Сделайте эскизные наброски главного героя, прежде чем садиться за написание игры. Важности чувства юмора.
	Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий	Виды игр-головоломок и их особенности. Головоломка обязательно должна иметь смысл. Сюжетная линия и геймплей должны развиваться параллельно.
	Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой	Тестирование игры, бета-тестирование и контроль качества. Важности промоутинга игры и связей и общественностью.
	Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание	Сеть для продвижения любой игры. Электронная торговля. Регистрация сайта в основных поисковых машинах и порталах. Навигация и интерфейс. Послепродажное обслуживание: доступность, своевременность, точность. Создание клиентской базы

		данных. Привлечение опытных пользователей со стороны
--	--	--

Требования к самостоятельной работе студентов

Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы. Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения,

контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретным ситуациям из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. История развития компьютерных и видео игр	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой	ПК-1 ПК-2 ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм,	ПК-1 ПК-2	Опрос, дискуссия

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
техническая поддержка и послепродажное обслуживание	ОПК-5	

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Типовые задания

1. Создать один или несколько персонажей для своей игры, создать реальность, в которой будут разворачиваться события. Возможно использование любых средств от текстовых до визуальных
2. Попробовать создать свою головоломку или предложить логику переходов с уровня на уровень в своей игре
3. Разработать простейший сайт для своей игры, продумать проблемы технической поддержки и послепродажного обслуживания

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Образец теста для итогового контроля

Вариант №1

1. В какой стране компьютерные игры впервые были признаны видом спорта?
 - Россия**
 - США
 - Республика Корея
 - Китай
2. Назовите крупнейший международный чемпионат по кибериграм.
 - WCG**
 - CWG
 - WGC
 - CGW
3. Так называются компьютерные игры предназначенные для широкого круга пользователей, с интуитивно понятным интерфейсом.
 - Казуальные**
 - Аркадные
 - Трёхмерные
 - Платформенные

4. Компьютерные стратегии реального времени, в которых внимание уделяется большому разнообразию применяемых игровых ресурсов, и, как следствие, длинным производственным цепочкам, названы в честь этого народа. Что это за народ?

- Русские
- Немцы**
- Арабы.
- Японцы

5. Так называются дополнения к основному сюжету игры.

- Сториап
- Скилл
- Аддон**
- Апгрейд

6. Это - самая популярная (на 2010 г. свыше 1 млн пользователей) реализация виртуальной реальности (созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние и другие). Назовите ее.

- SecondLife**
- EVE Online
- Entropia Universe
- Sims

7. Самой первой компьютерной игрой была "ОХО" (крестики-нолики).

- Да
- Нет**

8. Назовите самый многочисленный (и по количеству выпущенных игр и по популярности среди пользователей) жанр компьютерных игр.

- Arcade
- RTS (Real Time Strategy)
- RPG (Role Played Game)
- Action**

9. Как называется первая игровая консоль седьмого поколения?

- Xbox 360**
- Zeebo
- PlayStation 3
- Wii

10. Какая из перечисленных игр является "ролевой" (RPG)?

- Counter-Strike
- Heroes Of Might and Magic
- StarCraft
- **LineAge**

Правильные ответы выделены жирным шрифтом.

Вариант №2

1. Назовите большого героя файтингов, засветившегося в известной экономической стратегии.
Годзилла, участвовавший в нескольких файтингах, выступал в роли монстра в первом Sim City.
2. Судя по голосу (и всему остальному) у этого второстепенного героя трёхмерного платформера тоже есть «balls of steel».
Озвучивавший Дюка Ньюкема актёр Джон сен Джон подарил свой голос ещё нескольким героям компьютерных игр. В том числе роботу E-123Omega из Sonic Heroes.
3. Как зовут героиню рекламы известных конфет-драже? (вопрос полностью соответствует теме викторины)
Скай из игры Darkened Skye, которая фактически являлась рекламой конфет Skittles.
4. Назовите известный научно-фантастический сериал, на который есть отсылки во множестве RPG, в том числе и фэнтэзийных.
Star Trek
5. Назовите серию стратегических игр авторы которых при создании первой части вдохновлялись английским НФ сериалом, при создании второй — произведениями известного писателя в жанре хоррор, а при создании третьей... ну много чем, например место действия напоминает о судье Дредде.
X-com
6. Принц с шотганом. Назовите героя и игру.
Кайл (игра Blackthotne)
7. Этот супергерой из одноимённого платформера с колоритнейшими персонажами и юмором впоследствии принял участие в двух файтингах и даже «сыграл роль» одного из богов в другой культовой игре.
Червяк Джим
8. Кстати о рекламе. Рекламу какой игры можно увидеть в Yuri's Revenge?
Emperorr: Battle for Dune
9. Назовите хотя бы одну отсылку к аниме в серии StarCraft.
Yamato gun - отсылка к аниме Крейсер Ямато
10. Один квест в KotOR является отсылкой к эпизоду известного сериала. Назовите квест или эпизод.
квест “Troubles with gizka” - отсылка к Star Trek “Troubles with tribbles”
11. Считается, что название этой игре дал эпизод из фильма с Томом Крузом.
DOOM
12. Поговаривают, что именно эта игра положила начало известной операционной системе.
Space Travel (Unix)
13. Назовите шутер, по фанфику к которому вышла довольно успешная российская RPG
Quake 2
14. Цитата из описания интерфейса этой адвенчуры: «рука — ударить кого-нибудь, нога — пнуть кого-нибудь, язык — обругать кого-нибудь, глаз — посмотреть, есть ли рядом кто-нибудь, кого можно ударить, пнуть или обругать»

Full Throttle

15. Где можно было услышать цитату из предыдущего вопроса? (не обязательно игра)
В программе «От Винта»

16. На одном из секретных уровнях в этом шутере можно почувствовать себя Пакмэном.
Wolfenstein 3D

17. Назовите стратегию от 1С, которая является приквелом игры от Буки.

Периметр

18. Назовите самого известного, но при этом не слишком популярного, персонажа японских RPG.

Пикачу (да, Pokemon - jRPG по жанру)

19. Последнее время технология Nvidia 3D Vision применяется не только в современных играх, но и позволяет получить 3D в некоторых старых. Однако в одном известном 3D-экшене (и его продолжении) эту технологию использовать нельзя. Причём не только из-за каких-то технических проблем, но и из-за сюжета. Что это за игра?

Thief 2

20. Помимо своих достоинств в плане геймплея, сюжета и сеттинга эта игра также известна своей атмосферной и зрелищной заставкой, где герой отдаёт приказы войскам голосом и стилусом.

Mechcommander

Примерные вопросы для итогового контроля

1. Основной этап разработки первых компьютерных игр в 50 – 60 гг.
2. Основной этап разработки первых компьютерных игр в период 1961 – 1970 гг.
3. Разработка игр для компьютеров PDP-1.
4. Эра персональных компьютеров и игровых приставок - 1971 – 1980 гг.
5. Миры с трёхмерной графикой и сложными мультимедийными средствами 1991 – по н.в..
6. Игровые жанры: экшен-игры (Action) и аркады (Arcade).
7. Игровые жанры: стратегии, квесты (Quests, Adventures).
8. Игровые жанры: ролевые игры (RPG), спортивные игры, симуляторы.
9. Игровые жанры: головоломки (логические игры).
10. Типы игровой перспективы: игры от первого лица (first-person), игры от третьего лица (third-person).
11. Типы игровой перспективы: игры с высоты птичьего полета (top-down), игры в изометрической проекции.
12. Типы игровой перспективы: игры с видом сбоку, игры в текстовом режиме.
13. Увлечение, погружение, набор команды.
14. Игровые элементы, уровни, оценка игры, дизайн-проект и эскизы.
15. Важность сюжета и оценка своих возможностей.
16. Суть игры и аудитория, внешний вид игры.
17. Лицензионные игровые движки.
18. Разработка своего героя, черты его характера, сильные и слабые стороны его личности.
19. Головоломки-исследования. Предметные головоломки.
20. Головоломки на основе диалогов Головоломки-вставки.
21. Тестирование игры как один из ключевых этапов разработки.
22. Бета-тестирование и контроль качества.
23. Роль рекламы в продвижении продукта на рынке.
24. Роль пресс-службы в рекламе продукта.

25. Маркетинг - это изучение своих покупателей.
26. Массовая поддержка продукта снизу.
27. Распространение демонстрационной версии.
28. Сеть как возможности для продвижения новой игры.
29. Электронная торговля: низкие накладные расходы и доставку по всему миру.
30. Игровой сайт. Регистрация сайта в основных поисковых машинах и порталах.
31. Навигация и интерфейс - два ключа к успеху любого веб-сайта.
32. Послепродажное обслуживание: доступность, своевременность, точность.
33. Создание клиентской базы данных и тщательное отслеживание звонков.
34. Привлечение самых опытных пользователей со стороны для помощи в обучении новичков тонкостям ваших продуктов.

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень. Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий</i>	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень. Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения</i>	хорошо		71-85

Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

1. Тараносова, Г. Н. Инновационные процессы в образовании : практикум / Г. Н. Тараносова. — Тольятти : ТГУ, 2018. — 223 с. Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/140227> (дата обращения: 15.02.2021).
2. Жолков, С. Ю. Математика и информатика для гуманитариев: учебник для студ. гуманитар. спец и напр. вузов/ С. Ю. Жолков. - М.: Гардарики, 2002. - 531 с.: 4л.ил. - Библиогр.: с. 519. Имеются экземпляры в отделах: всего 17: УБ(14), ч.з.Н5(1), НА(2).

Дополнительная литература

1. Овсянникова, О. А. Психология и педагогика высшей школы : учебное пособие / О. А. Овсянникова. — Санкт-Петербург : Лань, 2018. Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/110942> (дата обращения: 15.02.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей. — С. 2).

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Инновационные процессы в образовании»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: доктор педагогических наук, профессор Института образования и гуманитарных наук И.Д. Рудинский.

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»
Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета
ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н.
Руководитель образовательных программ

Бударина А.О.
Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Инновационные процессы в образовании».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Инновационные процессы в образовании».

Цель изучения дисциплины: формирование у студентов способности и готовности анализировать и осуществлять инновационные процессы в деятельности образовательной организации.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ОПК-2 Способен успешно осуществлять взаимодействие в поликультурной среде, включая эффективную коммуникацию с представителями своей и других культур, способность устанавливать конструктивные отношения, проявлять гибкость в общении и адаптироваться к разнообразным лингвокультурным контекстам на основе сформированных ценностных ориентиров и норм.	ОПК-2.1 Уверенно использует современный понятийный научный аппарат применительно к русскому и изучаемому иностранному языку, учитывает динамику развития избранной области научной и профессиональной деятельности. ОПК-2.2 Соблюдает канонический порядок построения профессионально релевантных текстов, принятый в русскоязычном и иноязычном научном дискурсе. ОПК-2.3 Успешно реализует аргументативную стратегию в профессионально значимых видах письменной и устной коммуникации.	Знать: Современный понятийный научный аппарат в контексте русского и изучаемого иностранного языка. Динамику развития выбранной научной и профессиональной области. Уметь: Применять современный научный аппарат при анализе и исследовании образовательных инноваций. Соблюдать канонический порядок построения профессионально релевантных текстов как на русском, так и на иностранном языке. Разрабатывать и успешно реализовывать аргументативные стратегии в письменной и устной коммуникации в контексте профессиональных задач в образовании. Владеть: Навыками уверенного использования научного аппарата для анализа и оценки инновационных процессов в образовании. Умениями создания и представления профессионально значимых текстов и документов, соответствующих высоким стандартам научного и профессионального дискурса. Глубоким пониманием и применением аргументативных стратегий в различных формах коммуникации для достижения образовательных целей и задач.

<p>ОПК-5 Способен осуществлять в профессиональной деятельности глубокий анализ, исследование и реализацию эффективных педагогических подходов и инновационных методик обучения, в том числе с использованием современных нецифровых и цифровых средств.</p>	<p>ОПК-5.1 Применяет современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам магистерской программы, обеспечивающие развитие языковых, интеллектуальных и познавательных способностей, ценностных ориентаций обучающихся, готовности к участию в диалоге культур, дальнейшее самообразование посредством изучаемых языков.</p> <p>ОПК-5.2 Применяет современные педагогические и методические технологии воспитания и обучения с целью формирования коммуникативной и межкультурной компетенции обучающихся.</p> <p>ОПК-5.3 Адекватно определяет методический потенциал современных электронных обучающих платформ (систем управления обучением) для разработки электронных учебных материалов по иностранным языкам.</p>	<p>Знать: Современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам магистерской программы. Принципы развития языковых, интеллектуальных и познавательных способностей обучающихся. Значение ценностных ориентаций и их роль в формировании готовности к участию в диалоге культур. Возможности дальнейшего самообразования через изучаемые языки.</p> <p>Уметь: Применять современные педагогические и методические технологии для формирования коммуникативной и межкультурной компетенции обучающихся. Разрабатывать и применять электронные учебные материалы по иностранным языкам с использованием современных электронных обучающих платформ и систем управления обучением.</p> <p>Владеть: Глубоким пониманием методического потенциала электронных обучающих платформ для эффективного развития языковых навыков и познавательных процессов обучающихся. Навыками адаптации образовательного процесса к современным вызовам и требованиям с использованием цифровых технологий. Эффективным применением инновационных методов и подходов для достижения образовательных целей, направленных на развитие личностных и профессиональных качеств студентов.</p>
<p>ПК-3 Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями</p>	<p>ПК-3.1 Знает преподаваемый предмет, психолого-педагогические основы и современные образовательные технологии, особенности организации</p>	<p>Знать: Психолого-педагогические основы современного образования. Современные образовательные технологии и их применение в образовательном процессе.</p>

<p>федеральных государственных образовательных стандартов соответствующих уровней образования, а также с законодательными актами и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования</p>	<p>образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов, а также с законодательным и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования</p> <p>ПК-3.2 Умеет использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся, применять современные образовательные технологии, создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной организацией, и(или) образовательной программой, а также с учетом законодательного и нормативно-правового обеспечения в сфере дополнительного образования</p>	<p>Особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов. Законодательное и нормативно-правовое обеспечение в сфере дополнительного образования.</p> <p>Уметь:</p> <p>Использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся.</p> <p>Применять современные образовательные технологии для эффективной организации учебного процесса.</p> <p>Создавать образовательную среду, способствующую достижению образовательных результатов, установленных ФГОС и образовательными стандартами.</p> <p>Учитывать законодательное и нормативно-правовое обеспечение при организации образовательного процесса в дополнительном образовании.</p> <p>Владеть:</p> <p>Глубокими знаниями и умениями по применению инновационных подходов и технологий в образовательной практике.</p> <p>Навыками адаптации образовательной деятельности к изменяющимся требованиям и стандартам.</p> <p>Эффективной организацией образовательной среды, способствующей активному участию обучающихся и достижению планируемых образовательных результатов.</p> <p>Умением анализировать и применять законодательные нормы в деятельности образовательной организации для обеспечения качественного образовательного процесса.</p>
---	---	---

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Инновационные процессы в образовании» представляет собой дисциплину части блока, формируемого участниками образовательных отношений.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
	Семестр 2	
	Тема 1. Инновационные процессы в образовании. Основные понятия и определения	Определения и содержательный анализ понятий «Инновация», «Процесс», «Образование», «Самообразование». Государство и система образование. Наука и инновации. Отличительные признаки инновационных процессов на разных уровнях образования.
	Тема 2. Основные направления инноваций в образовании и формы их реализации	Основные направления инноваций в системе образования 1. Изменение образовательной стратегии государства в сфере образования 2. Изменение образовательной парадигмы 3. Обновление образовательных стандартов

		<p>4. Внедрение новых образовательных средств и технологий</p> <p>5. Совершенствование инфраструктуры образовательной организации</p> <p>6. Совершенствование содержания образования</p> <p>7. Совершенствование организации образовательного процесса</p>
	Тема 3. Предпосылки внедрения инноваций	<p>1. Запрос общества на изменения</p> <p>2. Технологизация образования</p> <p>3. Ускоренное изменение содержания образования и увеличение объема подлежащей восприятию информации</p> <p>4. Вхождение образовательных учреждений в рыночные отношения</p> <p>5. Осознание руководством образовательного учреждения важности повышения эффективности и результативности образовательного процесса и создание обстановки (атмосферы, условий), благоприятствующей внедрению инноваций</p> <p>6. Новаторская деятельность конкретных преподавателей или руководителей образовательных учреждений</p> <p>7. Наличие новаторских разработок, новых образовательных технологий и мировой опыт</p> <p>8. Государственное стимулирование инноваций</p>
	Тема 4. Критерии образовательных инноваций	<p>Критерии образовательных инноваций</p> <p>1. Новизна;</p> <p>2. Значимость;</p> <p>3. Результативность;</p> <p>4. Массовость применения.</p>
	Тема 5. Препятствия внедрению образовательных инноваций	<p>Препятствия внедрению образовательных инноваций</p> <p>1. Отсутствие необходимого финансирования</p> <p>2. Недостаточное технологическое и/или методическое обеспечение внедряемой инновации</p> <p>3. Отсутствие заявленной результативности и/или возникновение «побочных эффектов»</p> <p>4. Конкуренция со стороны разработчиков (поставщиков) аналогичных решений</p> <p>5. Педагогический консерватизм</p> <p>6. Недостаточная компетентность педагогов</p>

		7. Недостаточная компетентность административно-управленческого персонала
--	--	---

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий лекционного типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Инновационные процессы в образовании. Основные понятия и определения

Тема 2. Основные направления инноваций в образовании и формы их реализации

Тема 3. Предпосылки внедрения инноваций

Тема 4. Критерии образовательных инноваций

Тема 5. Препятствия внедрению образовательных инноваций

Рекомендуемая тематика практических занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	Семестр 1	
	Тема 1. Инновационные процессы в образовании. Основные понятия и определения	<ul style="list-style-type: none"> – понятия «инновация», «процесс», «образование», «самообразование». – государство и система образование. – наука и инновации. – отличительные признаки инновационных процессов на разных уровнях образования.
	Тема 2. Основные направления инноваций в образовании и формы их реализации	<ul style="list-style-type: none"> – Изменение образовательной стратегии государства в сфере образования – Изменение образовательной парадигмы – Обновление образовательных стандартов – Внедрение новых образовательных средств и технологий – Совершенствование инфраструктуры образовательной организации – Совершенствование содержания образования – Совершенствование организации образовательного процесса
	Тема 3. Предпосылки внедрения инноваций	<ul style="list-style-type: none"> – запрос общества на изменения – технологизация образования – ускоренное изменение содержания образования и увеличение объема подлежащей восприятию информации – вхождение образовательных учреждений в рыночные отношения – осознание руководством образовательного учреждения важности повышения эффективности и результативности образовательного процесса и создание обстановки (атмосферы, условий), благоприятствующей внедрению инноваций

		<ul style="list-style-type: none"> – новаторская деятельность конкретных преподавателей или руководителей образовательных учреждений – наличие новаторских разработок, новых образовательных технологий и мировой опыт – государственное стимулирование инноваций
	Тема 4. Критерии образовательных инноваций	<p>Критерии</p> <ul style="list-style-type: none"> – новизна; – значимость; – результативность; – массовость применения.
	Тема 5. Препятствия внедрению образовательных инноваций	<p>Препятствия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – отсутствие необходимого финансирования – недостаточное технологическое и/или методическое обеспечение внедряемой инновации – отсутствие заявленной результативности и/или возникновение «побочных эффектов» – конкуренция со стороны разработчиков (поставщиков) аналогичных решений – педагогический консерватизм – недостаточная компетентность педагогов – недостаточная компетентность административно-управленческого персонала

Требования к самостоятельной работе студентов

Например,

1. Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации

преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретных ситуаций из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
1. Инновационные процессы в образовании. Основные понятия и определения	ОПК-2, ОПК-5, ПК-3	<i>Опрос, дискуссия</i>
2. Основные направления инноваций в образовании	ОПК-2, ОПК-5, ПК-3	<i>Опрос, дискуссия</i>
3. Предпосылки внедрения инноваций	ОПК-2, ОПК-5, ПК-3	<i>Опрос, дискуссия</i>
4. Критерии образовательных инноваций	ОПК-2, ОПК-5, ПК-3	<i>Опрос, дискуссия</i>
5. Препятствия внедрению образовательных инноваций	ОПК-2, ОПК-5, ПК-3	<i>Опрос, дискуссия, доклад, экзамен</i>

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Текущий контроль проводится в начале каждого занятия в форме выборочного опроса студентов по тематике предыдущего занятия. Особое внимание уделяется индивидуальной рефлексии каждого отвечающего в контексте осуществляемой или планируемой им образовательной деятельности.

Доклад

Продукт самостоятельной работы обучающегося, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения определенной учебно-исследовательской или научной задачи в контексте выбранной темы магистерской диссертации. Доклад включает компьютерную презентацию и пояснительную записку с изложением предлагаемых решений.

Тематика докладов выдается на занятии, выбор темы осуществляется студентом по согласованию с преподавателем. Подготовка осуществляется во внеаудиторное время. Доклад представляется на семинарском занятии, регламент – 10 мин. на выступление. В оценивании результатов наравне с ведущим преподавателем принимают участие студенты группы, а также приглашенные преподаватели.

Тема доклада определяется преподавателем индивидуально для каждого обучающегося в соответствии с выбранной им темой магистерской диссертации

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Доклад

Продукт самостоятельной работы обучающегося, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения определенной учебно-исследовательской или научной задачи в контексте выбранной темы магистерской диссертации. Доклад включает компьютерную презентацию и пояснительную записку с изложением предлагаемых решений.

Тематика докладов выдается на занятии, выбор темы осуществляется студентом по согласованию с преподавателем. Подготовка осуществляется во внеаудиторное время. Доклад представляется на семинарском занятии, регламент – 10 мин. на выступление. В

оценивании результатов наравне с ведущим преподавателем принимают участие студенты группы, а также приглашенные преподаватели.

Тема доклада определяется преподавателем индивидуально для каждого обучающегося в соответствии с выбранной им темой магистерской диссертации

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная:

1. Рудинский И.Д., Давыдова Н.А., Петров С.В. Компетенция. Компетентность. Компетентностный подход. Под ред. доктора пед. наук, профессора И.Д. Рудинского. 2-е изд., испр. М.: Горячая линия телеком. 2018 г. – 240 с.
2. Тараносова, Г. Н. Инновационные процессы в образовании : практикум / Г. Н. Тараносова. — Тольятти : ТГУ, 2018. — 223 с. — ISBN 978-5-8259-1374-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/140227>

Дополнительная:

1. Тюнников, Ю. С. Проектирование инновационных процессов в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие / Ю. С. Тюнников, В. В. Крылова. — Сочи : СГУ, 2018. — 50 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/147757>

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими

средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Квантитативная лингвистика и новые информационные технологии обучения»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: кандидат филологических наук, доцент Института образования и гуманитарных наук Петешова Ольга Викторовна.

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»
Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н.
Руководитель образовательных программ

Бударина А.О.
Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Квантитативная лингвистика и новые информационные технологии обучения».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Квантитативная лингвистика и новые информационные технологии обучения».

Цель изучения дисциплины: формирование у обучающихся компетенций, определённых основной образовательной программой по данному направлению подготовки, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности молодых специалистов.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ОПК-3 Способен применять современные информационно-поисковые системы, корпусные базы данных, технологии сбора, обработки и интерпретации текстового материала в целях эффективного решения профессиональных задач.	ОПК-3.1 Уверенно использует современные информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач. ОПК-3.2 Владеет навыками сбора, обработки и анализа текстовых данных, применяя современные цифровые технологии.	<p>Знать: Основные принципы работы современных информационно-поисковых систем. Особенности функционирования и структуры корпусных баз данных. Различные методики и подходы к сбору, обработке и анализу текстовых данных с использованием цифровых технологий.</p> <p>Уметь: Эффективно выполнять поиск и анализ информации с помощью информационно-поисковых систем. Собирать и структурировать текстовые данные для последующей обработки и анализа. Применять современные цифровые технологии (например, инструменты для обработки больших данных, машинного обучения и анализа данных) для работы с текстовыми данными.</p> <p>Владеть: Навыками использования специализированных программных средств для работы с информационными системами и базами данных. Глубоким пониманием процессов сбора, обработки и анализа текстовых данных, позволяющим эффективно решать профессиональные задачи в области e-менеджмента.</p>

		<p>Навыками интерпретации результатов анализа данных и использования их для принятия обоснованных управленческих решений в контексте разработки программных продуктов и управления ими.</p>
<p>ОПК-4 Способен результативно применять имеющиеся знания, умения и опыт в ходе научно-исследовательской деятельности и представлять результаты исследования в соответствии с академическими нормами, основываясь на принципах научной этики.</p>	<p>ОПК-4.1 Демонстрирует навыки постановки научной проблемы, сбора и обработки информации, анализа данных, формулировки выводов и представления результатов исследования. ОПК-4.2 Соблюдает правила научной этики, использует достоверные методы и методики исследования, а также предоставляет исчерпывающие доказательства в поддержку своих выводов, избегая плагиата, фальсификации данных и других форм неэтичного поведения</p>	<p>Знать: Основные этапы постановки научной проблемы и методы её формулировки. Основные методики сбора и обработки информации в контексте исследования программных продуктов. Основные подходы к анализу данных, используемые в научных исследованиях. Правила научной этики, включая избегание плагиата, фальсификации данных и других форм научной неэтичности.</p> <p>Уметь: Формулировать научную проблему, соответствующую требованиям академической и профессиональной среды. Применять различные методы сбора и обработки информации для научных исследований в области программных продуктов. Анализировать полученные данные и формулировать обоснованные выводы на основе проведённого анализа. Подготавливать и представлять результаты исследования в устной и письменной форме, соблюдая требования научной этики и используя достоверные методы и методики.</p> <p>Владеть: Навыками планирования и проведения научных исследований в области e-менеджмента, включая программные продукты и мультимедийные компьютерные игры. Умением представлять исчерпывающие доказательства в</p>

		<p>поддержку своих выводов, обосновывая научные результаты и избегая научной неэтики.</p> <p>Навыками коммуникации и представления научных исследований на профессиональном уровне, в том числе в академической и научной среде.</p>
<p>ОПК-5 Способен осуществлять в профессиональной деятельности глубокий анализ, исследование и реализацию эффективных педагогических подходов и инновационных методик обучения, в том числе с использованием современных нецифровых и цифровых средств.</p>	<p>ОПК-5.1 Применяет современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам магистерской программы, обеспечивающие развитие языковых, интеллектуальных и познавательных способностей, ценностных ориентаций обучающихся, готовности к участию в диалоге культур, дальнейшее самообразование посредством изучаемых языков.</p> <p>ОПК-5.2 Применяет современные педагогические и методические технологии воспитания и обучения с целью формирования коммуникативной и межкультурной компетенции обучающихся.</p> <p>ОПК-5.3 Адекватно определяет методический потенциал современных электронных обучающих платформ (систем управления обучением) для разработки электронных учебных материалов по иностранным языкам.</p>	<p>Знать:</p> <p>Современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам, способствующие развитию языковых, интеллектуальных и познавательных способностей обучающихся.</p> <p>Основные методы формирования коммуникативной и межкультурной компетенции студентов с использованием современных педагогических и методических технологий.</p> <p>Методический потенциал современных электронных обучающих платформ (систем управления обучением) для разработки электронных учебных материалов по иностранным языкам.</p> <p>Уметь:</p> <p>Применять современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам для развития у обучающихся языковых, интеллектуальных и познавательных способностей.</p> <p>Применять современные педагогические и методические технологии для формирования коммуникативной и межкультурной компетенции студентов.</p> <p>Определять методический потенциал современных электронных обучающих платформ для создания электронных учебных материалов по иностранным языкам и профильным дисциплинам.</p> <p>Владеть:</p> <p>Навыками адекватного применения современных подходов и технологий в образовательной практике для</p>

		<p>достижения поставленных целей развития обучающихся.</p> <p>Умением эффективно использовать электронные обучающие платформы для создания и адаптации учебных материалов, соответствующих потребностям студентов по изучению иностранных языков и профильных дисциплин.</p>
<p>ПК-4 Способен планировать и проводить прикладные научные исследования, анализировать результаты научных исследований, применять их при решении конкретных научно-исследовательских задач в сфере профессиональной деятельности</p>	<p>ПК-4.1 Знает инновационные технологии организации сбора, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере интегрированных естественно-научного и художественного направлений образовательной деятельности</p> <p>ПК-4.2 Умеет обосновывать свою позицию при выборе методов и технологий организации сбора, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере профессиональной деятельности</p> <p>ПК-4.3 Владеет методами организации сбора (индивидуальной, групповой, массовой) профессионально важной информации, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере профессиональной деятельности</p>	<p>Знать:</p> <p>Инновационные технологии, применяемые в организации сбора, обработки и интерпретации данных в сфере интегрированных естественно-научного и художественного образования.</p> <p>Основные методы и технологии сбора, обработки и интерпретации данных для прикладных научных исследований в профессиональной сфере.</p> <p>Уметь:</p> <p>Обосновывать выбор методов и технологий организации сбора, обработки и интерпретации данных в научных исследованиях, соответствующих профессиональной деятельности.</p> <p>Проектировать и реализовывать методы сбора информации (индивидуальной, групповой, массовой) и их обработки для научных исследований в профессиональной сфере.</p> <p>Интерпретировать результаты собранных данных и формулировать выводы, основанные на проведённом анализе.</p> <p>Владеть:</p> <p>Методами организации сбора информации в рамках профессиональной деятельности, включая выбор наиболее подходящих технологий и методик.</p> <p>Навыками обработки и интерпретации данных для научных исследований, способствующими эффективному решению прикладных задач в области мультикультурных</p>

		компьютерных игр и лингвистического образования.
--	--	--

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Квантитативная лингвистика и новые информационные технологии обучения» представляет собой дисциплину части блока, формируемого участниками образовательных отношений.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
	3 семестр	
	Тема 1. Квантитативные методы в современном языкознании	Квантитативная и качественная лингвистика. Структурно-вероятностная модель языка и речи. Частота как характеристика употребительности языковой единицы. Историческая изменчивость частоты. Критерии проверки зависимости / независимости признаков и однородности выборок, используемые в лингвистических

		исследованиях. Закон Ципфа-Мандельброта. Основные этапы лингвостатистического исследования. Области приложения количественной лингвистики. Позиционная лингвостатистика и сферы ее применения. Автоматизация дистрибутивно-статистического анализа.
	Тема 2. Контент-анализ	Методология и методика контент-анализа. Опыт применения контент-анализа при изучении текстов различных типов: политические тексты, медиа-тексты, художественные тексты. Компьютеризованный контент-анализ. Анализ текста с помощью систем Контент-анализ 1.6 и ВААЛ.
	Тема 3. Задачи атрибуции текстов	Стилеметрия как учение о количественных характеристиках функциональных стилей. Автоматизация в области стилистики. Сущность и принципы атрибуции. Методы атрибуции анонимных и псевдонимных текстов. Использование баз данных и специализированных программных комплексов при проведении автороведческих экспертиз. Атрибуция в юридической лингвистике.
	Тема 4. Количественная лингвистика и проблемы автоматизации лексикографических работ	Основные проблемы современной лексикографии. Автоматизация составления традиционных словарей. Этапы работы над автоматическим словарем. Машинный фонд языка и корпус текстов. Виды текстовых корпусов. Использование данных корпусной лингвистики при составлении словарей и проведении количественных исследований. Программы поддержки корпусов. Базы данных. Принципы создания грамматических анализаторов и их применения при составлении словарей. Специфика конкордансов и частотных словарей. Использование частотных словарей в программах автоматической обработки текста.
	Тема 5. Основные приложения метода автоматического выделения ключевых слов	Способы автоматизации поиска ключевых слов в тексте. Реферат и аннотация текста. Формулировка задачи автоматического реферирования и аннотирования текста и принципиальный

	алгоритм ее решения. Системы автоматического реферирования и аннотирования текстов. Информационно-поисковые системы и языки. Автоматическое индексирование текстов. Автоматическая классификация текстов.
--	---

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Квантитативные методы в современном языкознании

Тема 2. Контент-анализ

Тема 3. Задачи атрибуции текстов

Тема 4. Квантитативная лингвистика и проблемы автоматизации лексикографических работ

Тема 5. Основные приложения метода автоматического выделения ключевых слов

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	Семестр 3	
	Тема 1. Квантитативные методы в современном языкознании	Квантитативная и качественная лингвистика. Структурно-вероятностная модель языка и речи. Частота как характеристика употребительности языковой единицы. Историческая изменчивость частоты. Критерии проверки зависимости / независимости признаков и однородности выборок, используемые в лингвистических исследованиях. Закон Ципфа-Мандельброта. Основные этапы лингвостатистического исследования. Области приложения квантитативной лингвистики. Позиционная лингвостатистика и сферы ее применения. Автоматизация дистрибутивно-статистического анализа.
	Тема 2. Контент-анализ	Методология и методика контент-анализа. Опыт применения контент-анализа при изучении текстов различных типов: политические тексты, медиа-тексты, художественные тексты. Компьютеризованный контент-анализ. Анализ текста с помощью систем Контент-анализ 1.6 и ВААЛ.
	Тема 3. Задачи атрибуции текстов	Стилеметрия как учение о квантитативных характеристиках функциональных стилей. Автоматизация в области стилеметрии. Сущность и принципы атрибуции. Методы атрибуции анонимных и псевдонимных текстов. Использование баз данных и

		специализированных программных комплексов при проведении автороведческих экспертиз. Атрибуция в юридической лингвистике.
	Тема 4. Квантитативная лингвистика и проблемы автоматизации лексикографических работ	Основные проблемы современной лексикографии. Автоматизация составления традиционных словарей. Этапы работы над автоматическим словарем. Машинный фонд языка и корпус текстов. Виды текстовых корпусов. Использование данных корпусной лингвистики при составлении словарей и проведении квантитативных исследований. Программы поддержки корпусов. Базы данных. Принципы создания грамматических анализаторов и их применения при составлении словарей. Специфика конкордансов и частотных словарей. Использование частотных словарей в программах автоматической обработки текста.
	Тема 5. Основные приложения метода автоматического выделения ключевых слов	Способы автоматизации поиска ключевых слов в тексте. Реферат и аннотация текста. Формулировка задачи автоматического реферирования и аннотирования текста и принципиальный алгоритм ее решения. Системы автоматического реферирования и аннотирования текстов. Информационно-поисковые системы и языки. Автоматическое индексирование текстов. Автоматическая классификация текстов.

Требования к самостоятельной работе студентов

Например,

1. Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия,

практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретным ситуациям из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Квантитативные методы в современном языкознании	ОПК-3; ОПК-4; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 2. Контент-анализ	ОПК-3; ОПК-4; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 3. Задачи атрибуции текстов	ОПК-3; ОПК-4; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 4. Квантитативная лингвистика и проблемы автоматизации лексикографических работ	ОПК-3; ОПК-4; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия
Тема 5. Основные приложения метода автоматического выделения ключевых слов	ОПК-3; ОПК-4; ПК-4; ОПК-5	Опрос, дискуссия

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Задание

Экспертная оценка компьютерных программ лингвистического профиля

Описание по предложенным схемам анализа модуля подсчетов в Excel, программ автоматизированного контент-анализа, программ-атрибуторов, систем автоматического реферирования текстов

Задание

Подбор и использование компьютерных программ для решения конкретных задач в рамках различных разделов количественной лингвистики

1. Самостоятельная разработка и решение задач на применение систем автоматизированного контент-анализа в сфере политической лингвистики
2. Автоматическое реферирование собственных научных работ
3. Проведение мини-исследований в области стилистики с использованием специализированных компьютерных программ
4. Решение блоков задач с использованием Национального корпуса русского языка

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Примерные вопросы для итогового контроля

1. Каковы основания для применения квантитативных методов в языкознании?
2. В каких сферах теории языка и речи обычно применяются квантитативные методы?
3. Каким образом количественное изучение речевых явлений способствует построению структурно-вероятностной модели языка?
4. В каких областях прикладной лингвистики наиболее часто используются методы квантитативного анализа?
5. Что называют статистическими законами?

6. Как рассчитываются частота и средняя выборочная частота?
7. Для чего и по каким формулам вычисляют среднее квадратичное отклонение, вероятную ошибку в определении средней и хи-квадрат?
8. Что понимают под долями в лингвостатистике?
9. Сколько этапов включает в себя статистический эксперимент?
10. Каким образом специалисты по лингвостатистике принимают решение о характере выборок?
11. Для чего нужны программы кодирования? Как они функционируют?
12. Что называют контент-анализом?
13. Какие этапы прошел в своем становлении данный метод исследования?
14. Какое принципиальное нововведение в процедуру контент-анализа было инициировано Ж. Кайзером?
15. По каким основаниям классифицируются контент-аналитические исследования?
16. Приведите примеры контент-аналитических исследований в сфере социолингвистики, политической лингвистики и теории коммуникации.
17. В каких еще предметных областях активно используется метод контент-анализа?
18. Сколько этапов включает в себя стандартная процедура контент-анализа?
19. Какие действия осуществляются лингвистом на операциональном этапе контент-анализа?
20. Что может стать единицей контент-анализа?
21. Какие документы необходимы лингвисту для правильной организации кодирования при контент-анализе?
22. Что понимается под факторами надежности и достоверности при оценке контент-аналитического исследования?
23. Какими параметрами автоматизированный контент-анализ отличается от ручного?
24. Как понимается функциональный стиль в рамках стилеметрии?
25. Что такое нейтральные стилевые вероятности?
26. Какие типы текстов могут подвергаться атрибуции?
27. В каких сферах, кроме филологии, могут реализоваться на практике основные положения теории атрибуции?
28. В чем состоит сущность исторических и филологических методов атрибуции?
29. Как проводилась атрибуция с точки зрения теории лингвистических спектров?
30. Какие теории атрибуции существуют в современной квантитативной лингвистике? Охарактеризуйте одну из них, кроме теории распознавания образов.
31. Из каких этапов складывается процесс атрибуции методом распознавания образов?
32. Какие программные комплексы для осуществления атрибуции текстов Вам известны?
33. На какие две группы можно разделить все компьютерные лексикографические программы?
34. Из каких этапов складывается работа лексикографа над словарем при использовании персонального компьютера?
35. Что называют конкордансом?
36. Чем машинный фонд языка отличается от корпуса текстов?
37. Какими факторами определяется целесообразность создания корпуса?
38. Какими типами разметки пользуются создатели текстовых корпусов?
39. Какие этапы включает в себя процесс создания текстового корпуса?
40. Что такое корпусный менеджер?
41. Как выглядит классификация корпусов?
42. В каких разделах лингвистики применяются текстовые корпуса и каким образом?
43. Что понимают под частотным словарем? Как могут быть использованы при его составлении программы поддержки лексикографических работ?
44. Чем отличаются друг от друга автоматические словари для конечного пользователя-человека и для программ обработки текста?

45. На каких принципах строится работа компьютерных морфологических и синтаксических анализаторов?
46. Что Вы знаете об лексикографических автоматизированных рабочих местах?
47. В каких прикладных областях используется метод автоматического выделения ключевых слов?
48. Чем аннотация отличается от реферата?
49. Из каких этапов складывается работа по написанию текста аннотации или реферата?
50. Что называют ключевыми словами, ключевыми словосочетаниями и ключевыми предложениями?
51. Какие два метода могут использоваться при автоматическом реферировании текстов?
52. Как выглядит алгоритм работы традиционных компьютерных программ для реферирования текстов?
53. По каким формулам рассчитывается коэффициент важности опорных словоформ текста при его реферировании?
54. Как оценивается качество компьютерного реферата или аннотации?
55. Какие основные понятия выделяются в теории информационно-поисковых систем?
56. Что такое информационно-поисковый язык?
57. Чем информационно-поисковые языки классификационного типа отличаются от дескрипторных?
58. Чем языки с информационно-поисковым тезаурусом отличаются от языков бестезаурсного типа?

Образец теста для итогового контроля

1. Программа *Text Analyst* предназначена для

Варианты ответа:

- а. автоматического реферирования
- б. автоматического индексирования
- в. автоматизированного контент-анализа
- г. автоматизации дистрибутивно-статистических исследований

2. В поисковой системе *Google* используется информационно-поисковый язык ... типа.

Варианты ответа:

- а. классификационного
- б. фасетного
- в. дескрипторного
- г. бестезаурсного

3. Для статистических законов несправедливо следующее утверждение: «...».

Варианты ответа:

- а. Им подчинены в своем функционировании явления, испытывающие на себе влияние целого комплекса причин.
- б. Они позволяют по нескольким выборкам судить о целостной совокупности событий или явлений.
- в. Они могут описывать даже случайно возникающие отклонения, величина которых, однако, вполне закономерна.
- г. Они действуют лишь при описании явлений, причины которых не взаимодействуют друг с другом.

4. ... подсчитывается по формуле $L = \frac{t\sigma}{\sqrt{k}}$.

Варианты ответа:

- а. корреляция
- б. хи-квадрат
- в. доля
- г. вероятная ошибка в определении средней

5. *Дистрибутивно-статистический анализ наиболее широко применяется в целях*

Варианты ответа:

- а. криптографии
- б. дешифровки текстов
- в. стилиметрии
- г. установления корреляций

6. *Национальный корпус русского языка не включает в себя*

Варианты ответа:

- а. газетный подкорпус
- б. акцентологический подкорпус
- в. подкорпус диалектных текстов
- г. подкорпус детской речи

7. *Буквой X с цифрой-показателем внизу в лингвостатистике принято обозначать*

Варианты ответа:

- а. частоту
- б. выборочную частоту
- в. среднюю выборочную частоту
- г. долю

8. *Компьютерная программа «Контент-анализ 1.6» не способна*

Варианты ответа:

- а. осуществлять лемматизацию
- б. составлять алфавитно-частотные списки единиц
- в. автоматически формировать семантические категории
- г. сравнивать результаты анализа двух разных текстов

9. *Инструментом оценки степени закономерности возникающих колебаний является*

Варианты ответа:

- а. среднее квадратичное отклонение
- б. вероятная ошибка в определении средней
- в. хи-квадрат
- г. коэффициент корреляции колебаний

10. *Достаточно надежные результаты можно получить, имея всего ... выборков.*

Варианты ответа:

- а. 5
- б. 10
- в. 15
- г. 20

11. *Фиксация резко отклоняющихся частот в статистических таблицах позволяет*

Варианты ответа:

- а. установить факт отсутствия статистических закономерностей
- б. более точно определить вероятную ошибку в определении средней

- в. понять такие контекстуальные условия, на которые наиболее заметно реагируют изучаемые языковые элементы
- г. быстро обнаруживать ошибочные гипотезы

12. Квазиреферированием называется составление авторефератов из ключевых ... исходного текста.

Варианты ответа:

- а. слов
- б. словосочетаний
- в. предложений
- г. абзацев

13. Статистический закон Ципфа-Мандельброта описывает зависимость, существующую между

Варианты ответа:

- а. возрастом слова и его употребительностью
- б. двумя рядами разнородных языковых явлений
- в. частотой слова в генеральной совокупности и отдельной выборке
- г. рангом слова и его частотой

14. Система ВААЛ-мини позволяет

Варианты ответа:

- а. осуществлять фоносемантическую оценку слов и текстов
- б. производить словарный анализ текстов
- в. автоматически выявлять темы, затрагиваемые в текстах
- г. определять социальные и профессиональные группы людей по используемым ими языковым единицам

15. ... может иметь как положительные, так и отрицательные значения.

Варианты ответа:

- а. коэффициент корреляции
- б. среднее квадратичное отклонение
- в. вероятная ошибка в определении средней
- г. хи-квадрат

16. Снабжение единиц текстового корпуса дополнительной экстралингвистической и лингвистической информацией называют

Варианты ответа:

- а. разметкой
- б. лемматизацией
- в. индексированием
- г. коллигацией

17. В Национальном корпусе русского языка не присутствует ... разметка.

Варианты ответа:

- а. морфологическая
- б. синтаксическая
- в. прагматическая
- г. семантическая

18. При автоматическом генерировании реферата обычно используются

Варианты ответа:

- а. слова - логико-смысловые скрепы
- б. фразы-реляторы
- в. оценочные предложения
- г. смысловые штампы

19. *Функционально-стилевая принадлежность текста может быть выявлена с помощью программного комплекса*

Варианты ответа:

- а. Худломер
- б. Лингвоанализатор
- в. ЛинкПарсер
- г. Квалитан

20. *Ж. Кайзером в процедуру контент-анализа было введено такое новшество, как учет*

Варианты ответа:

- а. диахронического аспекта рассмотрения интересующего материала
- б. имплицитно выраженных смыслов
- в. не только содержательных, но и формальных аспектов при изучении текстов средств массовой информации
- г. стилистических фигур речи как возможных поэтических единиц анализа

21. *Однородность выборки определяется*

Варианты ответа:

- а. интуитивно
- б. на основании ее объема
- в. на основании ее позиции в генеральной совокупности
- г. по специальной формуле

22. *Критерий взаимной информации представляет собой инструмент корпусных исследований в ... профиле.*

Варианты ответа:

- а. коллокационном
- б. коллигационном
- в. синтаксическом
- г. лемматическом

23. *Аббревиатура ЛАРМ расшифровывается как*

Варианты ответа:

- а. лексикографический аппарат с расширенной методологией
- б. лексикографическое автоматизированное рабочее место
- в. лингвистический автомат расширенных масштабов
- г. лингвистическое автоматизированное рабочее место

24. *При автоматическом реферировании не используются ... методы анализа.*

Варианты ответа:

- а. статистические
- б. позиционные
- в. логико-семантические
- г. дискурсивные

25. Для установления степени агрессивности подозреваемых в юридической лингвистике активно используется метод

Варианты ответа:

- а. стилеметрии
- б. контент-анализа
- в. атрибуции
- г. рубрицирования

26. При построении Британского национального корпуса используется программа поддержки

Варианты ответа:

- а. DDC
- б. XAIRA
- в. LEXA
- г. Vonito

27. Ключевыми словами в тексте ни при каких условиях не могут быть

Варианты ответа:

- а. слова-синонимы
- б. слова, встретившиеся только в двух абзацах текста
- в. общеупотребительные слова
- г. имена собственные

28. Выявлением скорости языковых изменений занимается ...

Варианты ответа:

- а. глоттохронология
- б. дистрибутивно-статистический анализ
- в. позиционная статистика
- г. лексикостатистика Мандельброта

29. В настоящее время в сети Интернет доступен словарь-конкорданс, описывающий словоупотребление в текстах

Варианты ответа:

- а. Ф.М. Достоевского
- б. М.А. Булгакова
- в. А.П. Чехова
- г. И.С. Тургенева

30. Программа «Лингвоанализатор» изначально предназначена для анализа ... текстов.

Варианты ответа:

- а. научных
- б. фантастических
- в. поэтических
- г. публицистических

31. Считается, что надежность контент-аналитического исследования определяется ...

Варианты ответа:

- а. его семантической достоверностью
- б. его прагматической достоверностью
- в. его тщательностью
- г. репрезентативностью соответствующей выборки

32. Информационным шумом называют документы, выданные при поиске, но

Варианты ответа:

- а. не обладающие смысловой релевантностью
- б. не обладающие формальной релевантностью
- в. не включающие слов с высоким коэффициентом важности
- г. не отличающиеся полнотой и точностью

33. ... - это синоним к термину «морфологический анализатор».

Варианты ответа:

- а. атрибутор
- б. лемматизатор
- в. тэггер
- г. парсер

34. Репрезентативность корпуса – это не только его объем, но и

Варианты ответа:

- а. пропорциональная представленность разных типов текстов
- б. наличие всех возможных типов разметки
- в. его всесторонняя аннотированность
- г. аутентичность входящего в него текстового материала

35. В число единиц контент-анализа не включают

Варианты ответа:

- а. оценочную лексику
- б. знаковые сущности типа фотографий и плакатов
- в. шаблоны интерпретации действительности
- г. целостные микротексты

36. Термином «априорный набор классов» пользуются сторонники такого метода автоматической атрибуции текстов, как

Варианты ответа:

- а. анализ квазисинонимичных лексем
- б. метод распознавания образов
- в. анализ частот парных встречаемостей
- г. метод вычисления межтекстового расстояния

37. Для определения степени «пожелтения» СМИ в первой половине XX века начали использовать

Варианты ответа:

- а. метод атрибуции
- б. методы лексикостатистики
- в. контент-анализ
- г. корпусные исследования

38. Технология поиска примеров при составлении словарных статей, по сути, совпадает с технологией

Варианты ответа:

- а. построения частотных словарей
- б. создания баз данных
- в. компьютерной верстки

г. построения конкордансов

39. *Наличие информационно-поисковых тезаурусов характеризует языки ... типа.*

Варианты ответа:

- а. классификационного
- б. фасетного
- в. дескрипторного
- г. естественного

40. *Корпусные менеджеры пока не в состоянии осуществлять*

Варианты ответа:

- а. поиск словоформ в виде синтагмы
- б. вывод информации о происхождении текста
- в. формирование контекстов заданной длины
- г. выявление категориальной принадлежности слов, интересующих исследователя

41. *Факт присутствия в научном тексте элементов плагиата может быть установлен с помощью программ, предназначенных для ... текстов.*

Варианты ответа:

- а. реферирования
- б. индексирования
- в. атрибуции
- г. контент-анализа

42. *В редакторе Word имеется встроенная система*

Варианты ответа:

- а. автоматического реферирования
- б. автоматического аннотирования
- в. автоматического рубрицирования
- г. автоматического индексирования

43. *Объектом применения количественных методов может быть*

Варианты ответа:

- а. язык
- б. речь
- в. как язык, так и речь
- г. речь в меньшей степени, чем язык

44. *Традиционным методом автоматической классификации текстов является их*

Варианты ответа:

- а. рубрицирование
- б. векторное моделирование
- в. анализ через машинное обучение
- г. нейронный анализ

45. *... корпуса текстов служат для выделения из них лингвистических примеров, подтверждающих те или иные языковые или речевые факты, обнаруженные ранее иными лингвистическими приемами.*

Варианты ответа:

- а. исследовательские
- б. иллюстративные
- в. статические

г. динамические

46. *Машинный фонд русского языка – это*

Варианты ответа:

- а. особая база данных
- б. один из типов корпусов русскоязычных текстов
- в. система источников автоматизации исследований в русистике
- г. расширенный автоматический словарь

47. *... предложил проводить атрибуцию текстов по парам и триадам букв в слове.*

Варианты ответа:

- а. Д. Хмелев
- б. Л.И. Бородин
- в. И.П. Севбо
- г. М.А. Марусенко

48. *«Словарь основ» не позволяет ... при проведении автоматизированного морфологического анализа.*

Варианты ответа:

- а. определять глагольные инфинитивы
- б. выдавать полный отбор грамматической информации по языковой единице
- в. характеризовать неологизмы
- г. распознавать окончания склоняемых слов

49. *Автоматизация контент-анализа возможна на*

Варианты ответа:

- а. его операциональном этапе
- б. этапе счета
- в. этапе подготовки регистрационных карточек
- г. этапе обработки результатов исследования

50. *Логический оператор «рядом / near» по умолчанию подразумевает, что между двумя заданными ключевыми словами в найденном тексте должно быть не более ... слов.*

Варианты ответа:

- а. 3
- б. 5
- в. 7
- г. 10

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	Включает <i>нижестоящий уровень. Умение самостоятельно принимать решение,</i>	отлично	зачтено	86-100

		решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий			
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

1. Ткаченко, С. Н. Технологии контент-анализа [Электронный ресурс]: учеб. электрон. изд./ С. Н. Ткаченко. - Калининград: Изд-во БФУ им. И. Канта, 2017. - 1 on-line, 60 с.. - Бессрочная лицензия. - ISBN 978-5-9971-0470-2: Б.ц. Имеются экземпляры в отделах /There are copies in departments: ЭБС Кантиана(1)

Дополнительная литература

2. Гребенщикова, А. В. Основы количественной лингвистики и новых информационных технологий : учебное пособие / А. В. Гребенщикова. — 2-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2015. — 152 с. — ISBN 978-5-9765-2137-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/70334>

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

Дополнительные ресурсы:

1. <http://slashzone.ru/parser>.
2. <http://www.link.cs.cmu.edu/link/>
3. <http://www.sil.org/computing/catalog/show-software.asp?id=79>.
4. <http://cfri.ru>.
5. <http://company.yandex.ru/technology/mystem>.
6. <http://starling.rinet.ru/morph.htm>.
7. <http://www.athel.com>.
8. <http://www.aot.ru/index.html>.
9. <http://www.ruscorpora.ru>.
10. <http://www.slaviska.uu.se/korpus.htm>.
11. <http://www.dwds.de>.
12. http://artsweb.bham.ac.uk/pking.multiconc/1_text.htm.
13. <http://icame.uib.no/brown/bcm.html>.
14. <http://www.natcorp.ox.ac.uk>.
15. http://www.freeware.ru/program_prog_id_2606.html.
16. <http://www.isi.edu/natural-language/projects/SUMMARIST-demo.html>.
17. <http://www.textology.ru>.
18. <http://www.rusf.ru/books/analysis/index.html>.
19. <http://attribution.corneille-moliere.com>.
20. <http://smalt.karelia.ru>.
21. <http://teneta.rinet.ru/hudlomer.index.aspx>.
22. <http://www.antiplagiat.ru>.
23. <http://www.vaal.ru>.
24. <http://wsparser.seoprogs.ru/download.htm>.
25. <http://www.content-analysis.de>.
26. <http://www.kwalitan.nl>.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

– *специализированное ПО (при наличии):*

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Локализация компьютерных игр»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: кандидат филологических наук, доцент Института образования и гуманитарных наук М.А. Болотина

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»
Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н.
Руководитель образовательных программ

Бударина А.О.
Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Локализация компьютерных игр».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Локализация компьютерных игр».

Цель изучения дисциплины: формирование у студентов системы компетенций в области языковой локализации компьютерных игр и письменного перевода с английского языка на русский, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
ОПК-2 Способен успешно осуществлять взаимодействие в поликультурной среде, включая эффективную коммуникацию с представителями своей и других культур, способность устанавливать конструктивные отношения, проявлять гибкость в общении и адаптироваться к разнообразным лингвокультурным контекстам на основе сформированных ценностных ориентиров и норм.	ОПК-2.1 Уверенно использует современный понятийный научный аппарат применительно к русскому и изучаемому иностранному языку, учитывает динамику развития избранной области научной и профессиональной деятельности. ОПК-2.2 Соблюдает канонический порядок построения профессионально релевантных текстов, принятый в русскоязычном и иноязычном научном дискурсе. ОПК-2.3 Успешно реализует аргументативную стратегию в профессионально значимых видах письменной и устной коммуникации.	Знать: Современный понятийный научный аппарат, применяемый в области локализации компьютерных игр на русском и изучаемом иностранном языках. Динамику развития профессиональной области локализации компьютерных игр. Уметь: Соблюдать канонический порядок построения профессионально релевантных текстов в русскоязычном и иноязычном научном дискурсе. Эффективно применять аргументативную стратегию в письменной и устной коммуникации, связанной с профессиональными аспектами локализации игр. Владеть: Глубоким пониманием методов и технологий локализации компьютерных игр, адаптированных к требованиям современного рынка. Навыками анализа и критической оценки профессиональных текстов, а также способностью адаптировать информацию для различных целевых аудиторий и культурных контекстов. Уверенным владением навыками устной и письменной коммуникации для успешной работы в профессиональной среде локализации компьютерных игр.
ОПК-3 Способен применять	ОПК-3.1 Уверенно использует современные	Знать:

<p>современные информационно-поисковые системы, корпусные базы данных, технологии сбора, обработки и интерпретации текстового материала в целях эффективного решения профессиональных задач.</p>	<p>информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач. ОПК-3.2 Владеет навыками сбора, обработки и анализа текстовых данных, применяя современные цифровые технологии.</p>	<p>Принципы и особенности работы с современными информационно-поисковыми системами и корпусными базами данных, используемыми в профессиональной деятельности локализации компьютерных игр. Основные методы сбора, обработки и анализа текстовых данных в контексте локализации компьютерных игр с использованием современных цифровых технологий.</p> <p>Уметь: Уверенно применять информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для эффективного решения профессиональных задач в области локализации игр. Осуществлять сбор, обработку и анализ текстовых данных с применением современных цифровых технологий, необходимых для успешной работы над проектами локализации компьютерных игр.</p> <p>Владеть: Навыками выбора оптимальных инструментов информационного поиска и баз данных в зависимости от задач локализации компьютерных игр. Глубоким пониманием процессов сбора, обработки и анализа текстовых данных с использованием цифровых технологий, способностью к самостоятельной настройке и оптимизации рабочего процесса. Умением применять полученные знания и навыки в профессиональной деятельности, обеспечивая высокое качество локализации компьютерных игр и соответствие их требованиям рынка.</p>
<p>ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и</p>	<p>ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр. ПК-2.2 Осуществляет локализацию</p>	<p>Знать: Основные принципы и методы анализа языкового контента мультикультурных компьютерных игр.</p>

<p>локализации мультикультурных компьютерных игр</p>	<p>мультикультурных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.</p>	<p>Теоретические основы локализации игр в языковой паре английский-русский. Особенности мультикультурного контента в контексте локализации компьютерных игр.</p> <p>Уметь: Проводить анализ языкового контента мультикультурных компьютерных игр с целью выявления локализационных потребностей. Эффективно локализовать мультикультурные компьютерные игры с английского на русский язык, учитывая специфику культурных и языковых особенностей. Применять методы и технологии локализации для обеспечения соответствия локализованных игр целевой аудитории и рыночным требованиям.</p> <p>Владеть: Глубокими знаниями и пониманием процессов анализа и разработки языкового контента в мультикультурных играх. Профессиональными навыками и умениями в проведении полноценной локализации компьютерных игр на языковой паре английский-русский. Способностью к самостоятельному планированию и реализации процесса локализации игр с учетом требований заказчика и особенностей целевой аудитории.</p>
<p>ПК-6 Выполняет перевод текста, интерфейса и диалогов, адаптирует под культурные особенности территории игровой мир продукта.</p>	<p>ПК-6.1 Осуществляет перевод, выдерживая однородность текста и придерживаясь конкретного стиля, адекватно осуществляет перевод названий и имен персонажей. ПК-6.2 Осуществляет редактирование и тестирование готовых переводов текстов игровых продуктов.</p>	<p>Знать: Основные принципы и методы перевода текстов компьютерных игр, включая сохранение однородности текста и поддержание конкретного стиля. Техники и стратегии перевода названий и имен персонажей с учетом культурных и языковых особенностей. Принципы и методы редактирования готовых переводов игровых текстов.</p>

		<p>Процедуры и технологии тестирования переведенных текстов игровых продуктов на предмет соответствия оригиналу и локализационным стандартам.</p> <p>Уметь: Эффективно осуществлять перевод текстов компьютерных игр с сохранением смысла, стиля и атмосферы оригинала. Адекватно переводить названия и имена персонажей, учитывая их ролевое значение и влияние на игровой процесс. Проводить редактирование переведенных текстов для повышения качества их локализации. Осуществлять тестирование переведенных текстов с использованием специализированных инструментов и методик для выявления ошибок и несоответствий.</p> <p>Владеть: Глубокими знаниями и навыками в области перевода игровых текстов, включая способность к решению сложных локализационных задач. Профессиональной компетентностью в редактировании и улучшении качества готовых переводов игровых продуктов. Способностью к самостоятельному планированию и организации процесса локализации, включая взаимодействие с командой разработчиков и тестировщиков. Опытом и умениями в использовании современных инструментов и технологий, необходимых для успешного выполнения задач локализации компьютерных игр.</p>
--	--	---

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Локализация компьютерных игр» представляет собой дисциплину части блока, формируемого участниками образовательных отношений.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
	3 семестр	
	Тема 1. Введение. Понятие языковой локализации. Использование словарей в процессе перевода. Инфинитив и инфинитивные обороты. Лексика: Video Games.	Словари: энциклопедические и лингвистические. Одноязычные лингвистические словари. Словари с более узкой тематикой. Двухязычные и многоязычные лингвистические словари. Неличные формы глагола: инфинитив, герундий. Функции и формы инфинитива. Инфинитивные обороты. Лексический минимум по теме «Video Games»
	Тема 2. Причастие и причастные обороты. Лексика: Game Development.	Неличные формы глагола: причастие I и причастие II. Функции и формы причастия. Причастные обороты. Лексический минимум по теме «Game Development»
	Тема 3. Герундий и герундиальный оборот. Лексика: Rules, Strategy and Platform.	Формы герундия: совершенный / несовершенный, действительный / страдательный. Функции герундия в предложении о способы его перевода. Сопоставление функций герундия и инфинитива в предложении. Сложный герундиальный оборот. Лексический минимум по теме «Rules, Strategy and Platform»

	<p>Тема 4. Модальные глаголы и их эквиваленты. Лексика: History of Game Making.</p>	<p>Модальные глаголы can (could), may (might), must, should, ought, shall, will, would, need, dare. Эквиваленты модальных глаголов. Сочетания модальных глаголов и их эквивалентов со страдательным и перфектным инфинитивом. Лексический минимум по теме «History of Game Making»</p>
	<p>Тема 5. Страдательный залог Лексика: Playability.</p>	<p>Действительный залог (Active Voice). Страдательный залог (Passive Voice). Предложения с глаголом-сказуемым в страдательном залоге. Форма страдательного залога переходных глаголов и глаголов, требующих косвенного или предложного дополнения. Лексический минимум по теме «Playability»</p>
	<p>Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексика: Game Engines.</p>	<p>Особенности перевода синтаксических конструкций: эмфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексический минимум по теме «Game Engines»</p>
	4 семестр	
	<p>Тема 7. Локализация реалий. Реалия и термин. Приемы передачи реалий. Лексика: Scripting Languages.</p>	<p>Термин, реалия, безэквивалентная лексика (БЭЛ). Ономастические реалии. Термин как слово со строго определенным значением. Приемы передачи реалий. Лексический минимум по теме «Scripting Languages.»</p>
	<p>Тема 8. Интернациональные слова и ложные друзья переводчика. Лексика: Level Design.</p>	<p>Две категории: интернациональные слова и псевдоинтернациональные слова, или “ложные друзья” переводчика. Лексический минимум по теме «Level Design»</p>
	<p>Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова. Лексика: Video Game Genres.</p>	<p>Десемантизированные слова. Употребление слова в разнообразных контекстах. Сочетаемость слова. Полисемантизм. Контекст — синтаксический и лексический, узкий и широкий. Лексический минимум по теме «Game Genres»</p>
	<p>Тема 10. Особенности словообразования. Слова-конверсивы. Лексика: Literary Theory.</p>	<p>Способы словообразования: аффиксация, словосложение. Слова-дериваты. Конверсия как продуктивный способ словообразования. Слова-конверсивы и особенности их значений. Заимствования-кальки в словарном фонде русского языка. Лексический минимум по теме «Literary Theory»</p>
	<p>Тема 11. Неологизмы. Лексика: Narrative Aesthetics.</p>	<p>Неологизмы и их перевод. Способы образования неологизмов: расширение значения, префиксальное и суффиксальное образование новых слов. Лексический минимум по теме «Narrative Aesthetics»</p>

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Введение. Понятие языковой локализации. Использование словарей в процессе перевода. Инфинитив и инфинитивные обороты. Лексика: Video Games.

Тема 2. Причастие и причастные обороты. Лексика: Game Development.

Тема 3. Герундий и герундиальный оборот. Лексика: Rules, Strategy and Platform.

Тема 4. Модальные глаголы и их эквиваленты. Лексика: History of Game Making.

Тема 5. Страдательный залог Лексика: Playability.

Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексика: Game Engines.

Тема 7. Локализация реалий. Реалия и термин. Приемы передачи реалий. Лексика: Scripting Languages.

Тема 8. Интернациональные слова и ложные друзья переводчика. Лексика: Level Design.

Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова. Лексика: Video Game Genres.

Тема 10. Особенности словообразования. Слова-конверсивы. Лексика: Literary Theory.

Тема 11. Неологизмы. Лексика: Narrative Aesthetics.

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	3 семестр	
	Тема 1. Введение. Понятие языковой локализации. Использование словарей в процессе перевода. Инфинитив и инфинитивные обороты. Лексика: Video Games.	Введение. Словари: энциклопедические и лингвистические. Одноязычные лингвистические словари: 1) толковые, 2) исторические, 3) этимологические, 4) диалектные, 5) словари ино-странных слов, 6) словари языка отдельных писателей или словари отдельных произведений, 7) частотные словари, 8) словари правильности речи, 9) синонимические словари, 10) фразеологические словари, 11) идеографические, 12) орфоэпические, 13) орфографические, 14) словари неологизмов, 15) словари сленга, 16) словари сокращений. Словари с более узкой тематикой: словари рифм, морфем, корней, пословиц, поговорок, собственных имен, омонимов, антонимов, названий жителей, топонимические словари, словари интернациональных слов, электронные словари, словари-активаторы и многие другие. Двухязычные и многоязычные лингвистические словари. Тема 1. Неличные формы глагола: инфинитив (the Infinitive: to ask спрашивать), герундий (the Gerund: asking спрашивание). Функции и формы инфинитива. Инфинитивные обороты: 1) объектный инфинитивный оборот (the Objective-with-the-Infinitive Construction); 2) субъектный инфинитивный оборот (the Subjective-with-the- Infinitive Construction); инфинитив с предлогом for (the for-to-Infinitive Construction). Лексический минимум по теме «Video Games»
	Тема 2. Причастие и причастные обороты. Лексика: Game Development.	Неличные формы глагола: причастие I и причастие II (the Participle I, II: asking спрашивающий, asked спрошенный). Функции и формы причастия. Причастные обороты: 1) объектный причастный оборот (the Objective Participial Construction, или the Objective-with-the-Participle I, II Construction); 2) субъектный причастный оборот (the Subjective Participial Construction, или the Subjective-with-the-Participle I Construction); 3) абсолютный, или независимый причастный оборот (the Absolute Participial Construction).

		Лексический минимум по теме «Game Development»
	Тема 3. Герундий и герундиальный оборот. Лексика: Rules, Strategy and Platform.	Формы герундия: совершенный / несовершенный, действительный / страдательный. Функции герундия в предложении о способы его перевода. Сопоставление функций герундия и инфинитива в предложении. Сложный герундиальный оборот. Лексический минимум по теме «Rules, Strategy and Platform»
	Тема 4. Модальные глаголы и их эквиваленты. Лексика: History of Game Making.	Модальные глаголы can (could), may (might), must, should, ought, shall, will, would, need, dare. Эквиваленты модальных глаголов: to have + инфинитив и to be + инфинитив. Сочетания модальных глаголов и их эквивалентов со страдательным и совершенным инфинитивом. Лексический минимум по теме «History of Game Making»
	Тема 5. Страдательный залог Лексика: Playability.	Действительный залог (Active Voice). Страдательный залог (Passive Voice). Предложения с глаголом-сказуемым в страдательном залоге. Форма страдательного залога переходных глаголов и глаголов, требующих косвенного или предложного дополнения, например, глаголов с послелогом (предлогами, стоящими после глагола) /непереходных глаголов. Лексический минимум по теме «Playability»
	Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмпфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексика: Game Engines.	Особенности перевода синтаксических конструкций: эмпфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексический минимум по теме «Game Engines»
	4 семестр	
	Тема 7. Локализация реалий. Реалия и термин. Приемы передачи реалий. Лексика: Scripting Languages.	Термин, реалия, безэквивалентная лексика (БЭЛ). Ономастические реалии: топонимы, антропонимы и др. Термин как слово со строго определенным значением, являющееся элементом подязыка науки. Приемы передачи реалий: транскрипция, транслитерация, перевод (или замена, субституция): калька, полукалька — новое слово или (устойчивое) словосочетание, являющееся частичным заимствованием; приблизительный перевод, принцип родовидовой замены. Лексический минимум по теме «Scripting Languages.»
	Тема 8. Интернациональные слова и ложные друзья переводчика. Лексика: Level Design.	Две категории: интернациональные слова, т.е. сходные по написанию или звучанию в разных языках и совпадающие по значению, и слова, которые при своем внешнем сходстве имеют различное значение: псевдоинтернациональные слова, или “ложные друзья” переводчика. Лексический минимум по теме «Level Design» Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова.
	Тема 9. Десемантизированные многозначные слова. Лексика: Video Game Genres.	Десемантизированные слова. Употребление слова в разнообразных контекстах. Сочетаемость слова. Полисемантизм. Контекст — синтаксический и лексический, узкий и широкий. Лексический минимум по теме «Game Genres»
	Тема 10. Особенности словообразования. Слова-конверсивы. Лексика: Literary Theory.	Способы словообразования: аффиксация, словосложение. Слова-дериваты. Конверсия как продуктивный способ словообразования. Слова-конверсивы и особенности их значений. Заимствования-кальки в словарном фонде русского языка. Лексический минимум по теме «Literary Theory»

<p>Тема 11. Неологизмы. Лексика: Narrative Aesthetics.</p>	<p>Неологизмы и их перевод. Способы образования неологизмов: расширение значения, префиксальное и суффиксальное образование новых слов. Лексический минимум по теме «Narrative Aesthetics»</p>
---	--

Требования к самостоятельной работе студентов

Например,

1. Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал

прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретных ситуаций из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Введение. Понятие языковой локализации. Использование словарей в процессе перевода. Инфинитив и инфинитивные обороты. Лексика: Video Games.	<i>ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	<i>Опрос, дискуссия, работа в группах</i>
Тема 2. Причастие и причастные обороты. Лексика: Game Development.	<i>ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	<i>Опрос, дискуссия, работа в группах</i>
Тема 3. Герундий и герундиальный оборот. Лексика: Rules, Strategy and Platform.	<i>ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	<i>Опрос, дискуссия, работа в группах</i>
Тема 4. Модальные глаголы и их эквиваленты. Лексика: History of Game Making.	<i>ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	<i>Опрос, дискуссия, работа в группах</i>
Тема 5. Страдательный залог Лексика: Playability.	<i>ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	<i>Опрос, дискуссия, работа в группах</i>
Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмфаза, отрицательные и эллиптические конструкции.	<i>ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6</i>	<i>Опрос, дискуссия, работа в группах</i>

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Лексика: Game Engines.		
Тема 7. Локализация реалий. Реалия и термин. Приемы передачи реалий. Лексика: Scripting Languages.	ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6	Опрос, дискуссия, работа в группах
Тема 8. Интернациональные слова и ложные друзья переводчика. Лексика: Level Design.	ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6	Опрос, дискуссия, работа в группах
Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова. Лексика: Video Game Genres.	ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6	Опрос, дискуссия, работа в группах
Тема 10. Особенности словообразования. Слова-конверсивы. Лексика: Literary Theory.	ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6	Опрос, дискуссия, работа в группах
Тема 11. Неологизмы. Лексика: Narrative Aesthetics.	ОПК-2; ОПК-3; ПК-2; ПК-6	Опрос, дискуссия, работа в группах

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Примеры текстов для самостоятельной работы

Text 1. Massively multiplayer online role-playing game

Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) is a genre of [role-playing video games](#) in which a very large number of [players](#) interact with one another within a [virtual game world](#).

As in all [RPGs](#), players assume the role of a [character](#) (often in a [fantasy world](#)) and take control over many of that character's actions. MMORPGs are distinguished from single-player or small multi-player RPGs by the number of players, and by the game's [persistent world](#) (usually hosted by the game's [publisher](#)), which continues to exist and evolve while the player is [offline](#) and away from the game.

MMORPGs are played throughout the world. Worldwide revenues for MMORPGs exceeded half a billion dollars in 2005, and Western revenues exceeded US\$1 billion in 2006. In 2008, Western consumer spending on subscription MMOGs grew to \$1.4 billion. [World of Warcraft](#), a popular MMORPG, has more than 10 million subscribers as of February 2012. [Star Wars: The Old Republic](#), released in 2011, became the world's 'Fastest-Growing MMO Ever' after gaining 1 million subscribers within the first three days of its launch.

Common features. Although modern MMORPGs sometimes differ dramatically from their antecedents, many of them share some basic characteristics. These include several common features: persistent game environment, some form of progression, social interaction within the game, in-game culture, system architecture, membership in a group, and character customization.

Themes. The majority of popular MMORPGs are based on traditional [fantasy](#) themes, often occurring in an in-game universe comparable to that of [Dungeons & Dragons](#). Some employ hybrid themes that either merge or substitute fantasy elements with those of [science fiction](#), [sword and sorcery](#), or [crime fiction](#). Still others draw thematic material from [American comic books](#), the [occult](#), and other [genres](#). Often these elements are developed using similar tasks and scenarios involving [quests](#), [monsters](#), and [loot](#).

Progression. In nearly all MMORPGs, the development of the [player's character](#) is a primary goal. Nearly all MMORPGs feature a character progression system in which players earn [experience points](#) for their actions and use those points to reach character "levels", which makes them better at whatever they do. Traditionally, combat with [monsters](#) and completing quests for [NPCs](#), either alone or in groups, are the primary ways to earn experience points. The accumulation of wealth (including combat-useful items) is also a way to progress in many MMORPGs, and again, this is traditionally best accomplished via combat. The cycle produced by these conditions, combat leading to new items allowing for more combat with no change in gameplay, is sometimes pejoratively referred to as the [level treadmill](#), or "grinding". The role-playing game [Progress Quest](#) was created as a parody of this trend. [Eve Online](#) (which broke almost every MMORPG tradition) trains skills in real time rather than using experience points as a meter of progression.

In some MMORPGs, there is no limit to a player's level, allowing the grinding experience to continue indefinitely. MMORPGs that use this model often glorify top ranked players by displaying their avatars on the game's website or posting their stats on a high score screen. Another common practice is to enforce a maximum reachable level for all players, often referred to as a cap. Once reached, the definition of a player's progression changes. Instead of being awarded primarily with experience for completing quests and dungeons, collecting money and equipment will replace the player's motivation to continue playing.

Often, the widened range of equipment available at the maximum level will have increased aesthetic value to distinguish high ranking players in game. Colloquially known as endgame gear, this set of empowered weapons and armor adds a competitive edge to both scripted boss encounters as well as player vs. player combat. Player motivation to outperform others is fueled by acquiring such items and is a significant determining factor in their success or failure in combat related situations.

Also, traditional in the genre is the eventual demand on players to team up with others in order to progress at the optimal rate. This sometimes forces players to change their real-world schedules in order to "keep up" within the game-world. A good example of this is the need to trade items to achieve certain goals, or teaming up to kill a powerful enemy.

Text 2. *Myst*

This article is about the video game. For the media franchise, see [Myst \(series\)](#).

Myst is a [graphic adventure video game](#) designed and directed by the brothers [Robyn](#) and [Rand Miller](#). It was developed by [Cyan](#)(now Cyan Worlds), a [Spokane, Washington](#)-based studio, and [published](#) and distributed by [Brøderbund](#). The Millers began working on *Myst* in [1991](#) and released it for the [Mac OS](#) computer on September 24, 1993; it was developer Cyan's largest project to date. Remakes and [ports](#) of the game have been released for [Sega Saturn](#), [Microsoft Windows](#), [Atari Jaguar CD](#), [3DO](#), [CD-i](#), [PlayStation](#), [AmigaOS](#), [PlayStation Portable](#), [Nintendo DS](#), and [iOS](#) by publishers [Midway Games](#), [Sunsoft](#), and [Mean Hamster Software](#).

Myst puts the player in the role of the [Stranger](#), who uses a special book to travel to the island of *Myst*. There, the player uses other special books written by an artisan and explorer named [Atrus](#) to travel to several worlds known as "Ages". Clues found in each of these Ages help to reveal the back-story of the game's characters. The game has several endings, depending on the course of action the player takes.

Upon release, *Myst* was a surprise hit, with critics lauding the ability of the game to immerse players in the fictional world. The game was the [best-selling PC game](#), until [The Sims](#) exceeded its sales in [2002](#). *Myst* helped drive adoption of the then-nascent [CD-ROM](#) format. *Myst's* success spawned four direct video game sequels as well as several spin-off games and novels.

Gameplay

Screenshot of *Myst*, showing the island's library in the background and a puzzle involving a ship in the foreground

The gameplay of *Myst* consists of a [first-person](#) journey through an interactive world. The player moves the character by clicking on locations shown in the main display; the scene then crossfades

into another frame, and the player can continue to explore. Players can interact with specific objects on some screens by [clicking](#) or dragging them. To assist in rapidly crossing areas already explored, *Myst* has an optional "Zip" feature. When a lightning bolt cursor appears, players can click and skip several frames to another location. While this provides a rapid method of travel, it can also cause players to miss important items and clues. Some items can be carried by the player and read, including journal pages which provide [backstory](#). Players can only carry a single page at a time, and pages return to their original locations when dropped.

To complete the game, the player must explore the seemingly deserted island of *Myst*. There the player discovers and follows clues to be transported via "linking books" to several "Ages", each of which is a self-contained mini-world. Each of the Ages—named Selenitic, Stoneship, Mechanical, and Channelwood—requires the user to solve a series of logical, interrelated puzzles to complete its exploration. Objects and information discovered in one Age may be required to solve puzzles in another Age, or to complete the game's primary puzzle on *Myst*. For example, in order to activate a switch, players must first open a safe and use the matches found within to start a boiler.

Apart from its predominantly nonverbal storytelling, *Myst*'s gameplay is unusual among adventuring computer games in several ways. The player is provided with very little backstory at the beginning of the game, and no obvious goals or objectives are laid out. This means that players must simply begin to explore. There are no obvious enemies, [no physical violence](#), and no threat of "dying" at any point, although it is possible to reach a few "losing" endings. There is no time limit to complete the game. The game unfolds at its own pace and is solved through a combination of patience, observation, and logical thinking.

Plot

The game's instruction manual explains that an unnamed person known as the [Stranger](#) stumbles across an unusual book titled "*Myst*". The Stranger reads the book and discovers a detailed description of an island world called *Myst*. Placing his hand on the last page, the Stranger is whisked away to the world described, and is left with no choice but to explore the island. *Myst* contains a library where two additional books can be found, colored red and blue. These books are traps that hold [Sirrus and Achenar](#), the sons of [Atrus](#), who once lived on *Myst* island with his wife Catherine. Atrus writes special "linking books" that transport people to the worlds, or "Ages", that the books describe. From the panels of their books, Sirrus and Achenar tell the Stranger that Atrus is dead, each claiming that the other brother murdered him, and plead for the Stranger to help them escape. However, the books are missing several pages, so the sons' messages are at first unclear, and riddled with static.

As the Stranger continues to explore the island, more books linking to more Ages are discovered hidden behind complex mechanisms and puzzles. The Stranger must visit each Age, find the red and blue pages hidden there, and return to *Myst* Island. These pages can then be placed in the corresponding books. As the Stranger adds more pages to these books, the brothers can speak more clearly. Each brother maintains that the other brother cannot be trusted. After collecting four pages, the brothers can talk clearly enough to tell the Stranger where the fifth page is hidden. If the Stranger gives either brother their fifth page, they will be free. The Stranger is left with a choice to help Sirrus, Achenar, or neither.

Both brothers beg the Stranger not to touch the green book that is stored in the same location as their last pages. They claim that it is a book like their own that will trap the Stranger. In truth, it leads to D'ni, where Atrus is imprisoned. When the book is opened, Atrus asks the Stranger to bring him a final page that is hidden on *Myst* Island; without it, he cannot bring his sons to justice. The game has several endings, depending on the player's actions. Giving either Sirrus or Achenar the final page of their book causes the Stranger to switch places with the son, leaving the player trapped inside the Prison book. Linking to D'ni without the page Atrus asks for leaves the Stranger and Atrus trapped on D'ni. Linking to D'ni with the page allows Atrus to complete his *Myst* book and return to the island. Upon returning to the library, the player finds the red and blue books gone, and burn marks on the shelves where they used to be.

Text 3. *Quake* (video game)

This article is about the original video game. For the series as a whole, see [Quake \(series\)](#).

Quake is a [first-person shooter video game](#) that was released by [id Software](#). It was the first game in the popular [Quake series](#) of video games. It was released on June 22, 1996.

Gameplay. In single player, players explore and navigate to the exit of each level, facing many challenging monsters and a few secret areas along the way. Usually there are buttons to press or keys to collect in order to open doors before the exit can be reached. Once reaching the exit, the game takes the player to the next level.

Before the start level, there is a set of three pathways with easy, medium, and hard skill levels; in order to reach the Nightmare skill level (described in the game manual as "so bad that it was hidden, so people won't wander in by accident"), the player must drop through the water before the Episode 4 entrance and jump into a secret passage.

Quake's single-player campaign is organized into four individual *episodes* of about eight levels each (each including a secret level, one of which is a "low gravity" level—Ziggurat Vertigo in Episode 1, Dimension of the Doomed—that challenges the player's abilities in a different way). As items are collected, they are carried to the next level, each usually more challenging than the last. If the player dies, he must restart at the beginning of the level. However, games may be saved at any time.

Upon completing each episode, the player is returned to the hub *Start* level, where another episode can be entered. Each episode starts the player from scratch, without any previously collected items. Episode I (which formed the shareware or downloadable demo version of *Quake*) has the most traditional ideology of a [boss](#) in the last level. The ultimate objective at the end of an episode is to recover a magic rune. After all of the runes are collected, the floor of the *Start* opens up to reveal an entrance to the *End* level which contains the final boss, based on the god [Shub-Niggurath](#) from the [Cthulhu Mythos](#).

Multiplayer

In multiplayer mode, players on several computers connect to a server (which may be a dedicated machine or on one of the player's computers), where they can either play the single-player campaign together in co-op mode or against each other in multiplayer. When players die in multiplayer mode, they can immediately respawn but lose any items that were collected. Similarly, items that have been picked up previously [respawn](#) after some time, and may be picked up again. The most popular multiplayer modes are all forms of [deathmatch](#). Deathmatch modes typically consist of either *free-for-all* (no organization or teams involved), one-on-one *duels*, or organized *teamplay* with two or more players per team (or [clan](#)). Teamplay is also frequently played with one or another [mod](#). Typically, monsters are not normally present, as they serve no purpose other than to get in the way and give away the player.

The gameplay in *Quake* was considered unique for its time because of the different ways the player can maneuver through the game. For example: [bunny hopping](#) or [strafe jumping](#) can be used to move faster than normal, while [rocket jumping](#) enables the player to reach otherwise-inaccessible areas at the cost of some self-damage. The player can start and stop moving suddenly, jump unnaturally high, and change direction while moving through the air. Many of these non-realistic behaviors contribute to *Quake's* appeal. Multiplayer *Quake* was one of the first games that people singled out as a form of [electronic sport](#). Most notable was [Dennis "Thresh" Fong](#) who won [John Carmack's Ferrari 328](#) at the Microsoft-sponsored [Red Annihilation](#) tournament in 1997.

Text 4. Scripting language

A **scripting language** or **script language** is a [programming language](#) that supports the writing of **scripts**, programs written for a [software environment](#) that [automate](#) the [execution](#) of tasks which could alternatively be executed one-by-one by a human operator. Environments that can be automated through scripting include [software applications](#), [web pages](#) within a [web browser](#), the [shells](#) of operating systems, and several [general purpose](#) and [domain-specific languages](#) such as those for [embedded systems](#).

Scripts can be written and executed "on-the-fly", without explicit [compile](#) and [link](#) steps; they are typically created or modified by the person executing them. A scripting language is usually [interpreted](#) from source code or [bytecode](#). By contrast, in the software environment the scripts are written for is typically written in a [compiled language](#) and distributed in [machine code](#) form; the user may not have access to its [source code](#), let alone be able to modify it.

The spectrum of scripting languages ranges from very small and highly [domain-specific languages](#) to [general-purpose programming languages](#). The term **script** is typically reserved for small programs (up to a few thousand lines of code).

History

Early [mainframe computers](#) (in the 1950s) were non-interactive, instead using [batch processing](#). IBM's [Job Control Language](#) (JCL) is the archetype of languages used to control batch processing. The first interactive [shells](#) were developed in the 1960s to enable remote operation of the first [time-sharing](#) systems, and these used [shell scripts](#), which controlled running computer programs within a computer program, the shell. [Calvin Mooers](#) in his [TRAC](#) language is generally credited with inventing *command substitution*, the ability to imbed commands in scripts that when interpreted insert a character string into the script. Multics calls these *active functions*. [Louis Pouzin](#) wrote an early processor for command scripts called [RUNCOM](#) for [CTSS](#) around 1964. [Stuart Madnick](#) at MIT wrote a scripting language for IBM's [CP/CMS](#) in 1966. He originally called this processor COMMAND, later named [EXEC](#). [Multics](#) included an offshoot of CTSS [RUNCOM](#), also called [RUNCOM](#).

Languages such as [Tcl](#) and [Lua](#) were specifically designed as general purpose scripting languages that could be embedded in any application. Other languages such as [Visual Basic for Applications](#) (VBA) provided strong integration with the automation facilities of an underlying system. Embedding of such general purpose scripting languages instead of developing a new language for each application also had obvious benefits, relieving the application developer of the need to code a language translator from scratch and allowing the user to apply skills learned elsewhere.

Some software incorporates several different scripting languages. Modern [web browsers](#) typically provide a language for writing extensions to the browser itself, and several standard embedded languages for controlling the browser, including [JavaScript](#) (a dialect of [ECMAScript](#)) or [XUL](#).

Types of scripting languages. **Job control languages and shells.** (*Main article: [Shell script](#)*)

A major class of scripting languages has grown out of the automation of job control, which relates to starting and controlling the behavior of system programs. (In this sense, one might think of shells as being descendants of IBM's JCL, or [Job Control Language](#), which was used for exactly this purpose.) Many of these languages' interpreters double as [command-line interpreters](#) such as the [Unix shell](#) or the MS-DOS [COMMAND.COM](#). Others, such as [AppleScript](#) offer the use of English-like commands to build scripts.

GUI scripting. With the advent of graphical user interfaces, a specialized kind of scripting language emerged for controlling a computer. These languages interact with the same graphic windows, menus, buttons, and so on that a human user would. They do this by simulating the actions of a user. These languages are typically used to automate user actions. Such languages are also called "[macros](#)" when control is through simulated key presses or mouse clicks.

These languages could in principle be used to control any GUI application; but, in practice their use is limited because their use needs support from the application and from the [operating system](#). There are a few exceptions to this limitation. Some GUI scripting languages are based on recognizing graphical objects from their display screen [pixels](#). These GUI scripting languages do not depend on support from the operating system or application.

Application-specific languages. Many large application programs include an idiomatic scripting language tailored to the needs of the application user. Likewise, many [computer game](#) systems use a custom scripting language to express the programmed actions of [non-player characters](#) and the game environment. Languages of this sort are designed for a single application; and, while they may superficially resemble a specific general-purpose language (e.g. [QuakeC](#), modeled after C),

they have custom features that distinguish them. [Emacs Lisp](#), while a fully formed and capable dialect of [Lisp](#), contains many special features that make it most useful for extending the editing functions of Emacs. An application-specific scripting language can be viewed as a [domain-specific programming language](#) specialized to a single application.

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Образец теста для промежуточного контроля

Тип задания	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильные ответы	Сложность вопр.	Описание				
MultipleSelection	Данные суффиксы используются в словообразовании английского прилагательного	<table border="1"> <tr><td>1.-less</td></tr> <tr><td>2.-ness</td></tr> <tr><td>3.-ous</td></tr> <tr><td>4.-tion</td></tr> </table>	1.-less	2.-ness	3.-ous	4.-tion	1,3	1	93
1.-less									
2.-ness									
3.-ous									
4.-tion									
SingleSelection	General term for 3D action games seen from a first person perspective, usually involving firearms	<table border="1"> <tr><td>Fun</td></tr> <tr><td>FPS</td></tr> <tr><td>Flaw</td></tr> </table>	Fun	FPS	Flaw	2	2	94	
Fun									
FPS									
Flaw									
ShortAnswer	Назовите понятие, характеризующее наличие у слова нескольких взаимосвязанных значений		полисеми я	1	95				
SingleSelection	An activity which is essentially free (voluntary), separate [in time and space], uncertain, unproductive, governed by rules	<table border="1"> <tr><td>game</td></tr> <tr><td>contest</td></tr> <tr><td>quiz</td></tr> </table>	game	contest	quiz	1	2	96	
game									
contest									
quiz									
MultipleSelection	Неологизмы делятся на:	<table border="1"> <tr><td>номинативные</td></tr> <tr><td>первичные</td></tr> <tr><td>стилистические</td></tr> </table>	номинативные	первичные	стилистические	1,3	2	97	
номинативные									
первичные									
стилистические									
SingleSelection	Разные словоформы/словосочетания, совпавшие по звучанию при различии	<table border="1"> <tr><td>омофоны</td></tr> <tr><td>омографы</td></tr> <tr><td>омонимы</td></tr> </table>	омофоны	омографы	омонимы	1	1	98	
омофоны									
омографы									
омонимы									

	лексических значений							
ShortAnswer	Близкозвучные однокорневые или разнокорневые слова		Паронимы	2	99			
SingleSelection	Социально обусловленная разновидность национального языка, в которой реализуются средства, находящиеся за пределами литературной нормы	<table border="1"> <tr><td>архаизм</td></tr> <tr><td>просторечие</td></tr> <tr><td>территориальный диалект</td></tr> </table>	архаизм	просторечие	территориальный диалект	2	2	101
архаизм								
просторечие								
территориальный диалект								
SingleSelection	Слово или выражение, заменяющее другое слово или выражение, которое представляется говорящему нежелательным	<table border="1"> <tr><td>эвфемизм</td></tr> <tr><td>жаргонизмы</td></tr> <tr><td>варваризмы</td></tr> </table>	эвфемизм	жаргонизмы	варваризмы	1	1	101
эвфемизм								
жаргонизмы								
варваризмы								
SingleSelection	The rules of the game	<table border="1"> <tr><td>mechanics</td></tr> <tr><td>dynamics</td></tr> <tr><td>aesthetics</td></tr> </table>	mechanics	dynamics	aesthetics	1	2	102
mechanics								
dynamics								
aesthetics								
SingleSelection	The emergent behavior of the rules of the game	<table border="1"> <tr><td>mechanics</td></tr> <tr><td>dynamics</td></tr> <tr><td>aesthetics</td></tr> </table>	mechanics	dynamics	aesthetics	2	2	103
mechanics								
dynamics								
aesthetics								

SingleSelection	The user experience of the game	<table border="1"> <tr><td>mechanics</td></tr> <tr><td>dynamics</td></tr> <tr><td>aesthetics</td></tr> </table>	mechanics	dynamics	aesthetics	3	2	104	
mechanics									
dynamics									
aesthetics									
MultipleSelection	Выделяются следующие разряды лексики	<table border="1"> <tr><td>специальная</td></tr> <tr><td>официальная</td></tr> <tr><td>прагматическая</td></tr> <tr><td>публицистическая</td></tr> </table>	специальная	официальная	прагматическая	публицистическая	1,2,4	2	105
специальная									
официальная									
прагматическая									
публицистическая									
MultipleSelection	Generally speaking, a multiplayer persistent game where players control a character that develops skills over time.	<table border="1"> <tr><td>MMORPG</td></tr> <tr><td>MMOG</td></tr> <tr><td>Battle</td></tr> </table>	MMORPG	MMOG	Battle	1,2	2	106	
MMORPG									
MMOG									
Battle									
SingleSelection	Как изучается слово в семасиологии?	<table border="1"> <tr><td>с точки зрения сферы распространения</td></tr> <tr><td>с точки зрения происхождения</td></tr> <tr><td>с точки зрения особенностей его лексического значения</td></tr> </table>	с точки зрения сферы распространения	с точки зрения происхождения	с точки зрения особенностей его лексического значения	3	2	107	
с точки зрения сферы распространения									
с точки зрения происхождения									
с точки зрения особенностей его лексического значения									
SingleSelection	Лексические омонимы – это	<table border="1"> <tr><td>слова одной части речи, сходные по звучанию и значению</td></tr> <tr><td>слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе</td></tr> <tr><td>слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании</td></tr> </table>	слова одной части речи, сходные по звучанию и значению	слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе	слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании	3	1	108	
слова одной части речи, сходные по звучанию и значению									
слова одной части речи, совпадающие в звуковом и буквенном составе									
слова одной части речи, совпадающие в грамматической форме, произношении и написании									

SingleSelection	Омофоны	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">совпадают в звучании и написании</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">совпадают в звучании, но отличаются в написании</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">совпадают в звучании и написании в одной грамматической форме</div>	2	1	109
MultipleSelection	Антонимом к слову warm является слово	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">cool</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">hot</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">cold</div>	1,3	1	110
SingleSelection	Основная структурно-семантическая единица языка, служащая для именованя предметов и их свойств, явлений, отношений действительност и	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">предложение</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">слово</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">словосочетание</div>	2	2	111
SingleSelection	Как называются пары слов rise - raise; lie - lay; crush - crash?	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">синонимы</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">гипонимы и гиперонимы</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">паронимы</div>	3	2	112
SingleSelection	Каковы основные пути развития словарного состава языка?	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">развитие исконной лексики и заимствования из других языков</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">переход просторечной</div>	1	2	113

		лексики в литературный язык			
		переход диалектной лексики в литературный язык			
MultipleSelection	Какие из следующих слов являются заимствованиями	game strategy controle	2,3	2	114

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически	удовлетворительно		55-70

		контролируемого материала			
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

1. Васильева Р. М., Клушин Н. А., Кузьминов В. Г. Некоторые способы преодоления трудностей при написании и переводе научно-технических текстов с английского языка на русский и с русского языка на английский (лексико-фразеологический аспект): Учебное пособие. Нижний Новгород, 2016 г. <https://e.lanbook.com/>
2. Переводческое преобразование текста: учеб. пособие для вузов/ Л. И. Сапогова. - 5-е изд. - Москва: Флинта; Москва: Наука, 2015. - 315, [1] с. Имеются экземпляры в отделах: УБ(6)

Дополнительная литература

1. Марус М.Л. Английский язык: основы научного перевода. Омский государственный университет имени П.А. Столыпина. – 2019 г. - 60с. <https://e.lanbook.com/>
2. Борисенко Е. Г., Фомина Ж. В., Колчина Т. Ф., Кравченко О. А. Перевод в сфере профессиональной коммуникации (с английского языка на русский) (в лингвострановедческом сравнительно-сопоставительном аспекте): Учебное пособие по английскому языку. - Волгоград, 2018 г. <https://e.lanbook.com/>
3. [Никитина Т. Г., Касаткина К. А. Общественно-политический перевод: учеб.-методическое пособие. Тольяттинский государственный университет, 2019. <https://e.lanbook.com/>](https://e.lanbook.com/)

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;

- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Методология и методы научного исследования»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в
лингвистическом образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: кандидат педагогических наук, доцент Института образования и гуманитарных наук О.М. Локша.

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»
Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н.
Руководитель образовательных программ

Бударина А.О.
Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Методология и методы научного исследования».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Методология и методы научного исследования».

Цель изучения дисциплины: формирование у студентов системы компетенций в области методологии научного исследования.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
УК-1 Способен к формированию и изменению собственных жизненно-образовательных маршрутов в профессиональных сообществах с учётом приоритетов собственной деятельности и национального развития	УК-1.1 Умеет анализировать проблемные ситуации, используя системный подход УК-1.2 Использует способы разработки стратегии действий по достижению цели на основе анализа проблемной ситуации УК-1.3 Демонстрирует знание этапов жизненного цикла проекта, методов и инструментов управления проектом на каждом из этапов УК-1.4 Использует методы и инструменты управления проектом для решения профессиональных задач УК-1.5 Демонстрирует знание методов формирования команды и управления командной работой УК-1.6 Разрабатывает и реализует командную стратегию в групповой деятельности для достижения поставленной цели УК-1.7 Редактирует, составляет и переводит различные академические тексты в том числе на иностранном(ых) языке(ах) УК-1.8 Представляет результаты академической и профессиональной деятельности на публичных мероприятиях, включая международные, в том числе на иностранном(ых) языке(ах).	Знать: Этапы жизненного цикла проекта, методы и инструменты управления проектом на каждом из этапов. Методы формирования команды и управления командной работой. Принципы анализа систем ценностей в социальном взаимодействии. Структуры академических текстов и особенности их представления на публичных мероприятиях, включая международные. Уметь: Анализировать проблемные ситуации с использованием системного подхода. Разрабатывать и реализовывать стратегию действий для достижения целей на основе анализа проблемной ситуации. Разрабатывать и реализовывать командную стратегию для достижения целей в групповой деятельности. Выстраивать профессиональное взаимодействие, учитывая культурные особенности представителей разных этносов, конфессий и социальных групп, а также приоритеты национального развития. Владеть: Навыками применения методов и инструментов управления проектом для решения профессиональных задач. Способами редактирования, составления и перевода

	<p>УК-1.9 Анализирует системы ценностей и учитывает их особенности в социальном взаимодействии</p> <p>УК-1.10 Выстраивает профессиональное взаимодействие с учетом культурных особенностей представителей разных этносов, конфессий и социальных групп, а также приоритетов национального развития</p> <p>УК-1.11 Обеспечивает создание недискриминационной среды взаимодействия при выполнении профессиональных задач</p> <p>УК-1.12 Оценивает свои личностные, ситуативные, временные ресурсы, оптимально их использует для успешного выполнения профессиональных задач</p> <p>УК-1.13 Владеет индивидуально значимыми способами самоорганизации и саморазвития, выстраивает гибкую профессионально-образовательную траекторию</p> <p>УК-1.14 Определяет способы совершенствования жизненно-образовательного маршрута в профессиональных сообществах, в том числе с учетом целей национального развития</p>	<p>академических текстов, включая иностранные языки.</p> <p>Навыками представления результатов академической и профессиональной деятельности на публичных мероприятиях, в том числе на международных.</p> <p>Индивидуально значимыми методами самоорганизации и саморазвития, формируя гибкую профессионально-образовательную траекторию.</p>
<p>ОПК-4 Способен результативно применять имеющиеся знания, умения и опыт в ходе научно-исследовательской деятельности и представлять результаты исследования в соответствии с</p>	<p>ОПК-4.1 Демонстрирует навыки постановки научной проблемы, сбора и обработки информации, анализа данных, формулировки выводов и представления результатов исследования.</p> <p>ОПК-4.2 Соблюдает правила научной этики, использует достоверные методы и методики исследования, а также предоставляет исчерпывающие</p>	<p>Знать:</p> <p>Принципы и методы постановки научной проблемы.</p> <p>Современные методы и технологии сбора, обработки и анализа научных данных.</p> <p>Основы формулировки выводов и принципы представления результатов научного исследования.</p> <p>Правила научной этики и стандарты добросовестности в исследовательской деятельности.</p> <p>Уметь:</p>

<p>академическими нормами, основываясь на принципах научной этики.</p>	<p>доказательства в поддержку своих выводов, избегая плагиата, фальсификации данных и других форм неэтичного поведения</p>	<p>Разрабатывать научные проблемы и гипотезы, обосновывать актуальность исследуемых вопросов. Собрать и обработать информацию с использованием актуальных научных методов и инструментов. Анализировать данные, применяя подходящие методологические и статистические методы. Формулировать научные выводы и представлять результаты исследований в различных форматах (статьи, презентации). Владеть: Навыками применения достоверных методик исследования, обеспечивающих научную добросовестность. Приёмами создания и поддержания доказательной базы для научных выводов. Инструментами, обеспечивающими соблюдение правил научной этики (программы для обнаружения плагиата, методики проверки достоверности данных). Технологиями избежания фальсификации данных и других форм неэтичного поведения в исследовательской деятельности.</p>
<p>ПК-4 Способен планировать и проводить прикладные научные исследования, анализировать результаты научных исследований, применять их при решении конкретных научно-исследовательских задач в сфере профессиональной деятельности</p>	<p>ПК-4.1 Знает инновационные технологии организации сбора, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере интегрированных естественно-научного и художественного направлений образовательной деятельности ПК-4.2 Умеет обосновывать свою позицию при выборе методов и технологий организации сбора, обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере профессиональной деятельности ПК-4.3 Владеет методами организации сбора (индивидуальной, групповой, массовой) профессионально важной информации,</p>	<p>Знать: Инновационные технологии организации сбора, обработки данных и их интерпретации для прикладных научных исследований. Подходы к интеграции естественно-научного и художественного направлений в образовательной деятельности. Методы организации индивидуального, группового и массового сбора профессионально важной информации. Этапы проведения прикладных научных исследований и особенности каждого этапа. Уметь: Обосновывать выбор методов и технологий организации сбора, обработки данных и их интерпретации. Организовывать процесс сбора данных для различных типов исследований. Применять методы обработки и анализа данных в научных исследованиях. Анализировать и объяснять данные с учетом специфики профессиональной деятельности.</p>

	<p>обработки данных и их интерпретации для проведения прикладных научных исследований в сфере профессиональной деятельности</p>	<p>Владеть: Методами применения инновационных технологий в организации и проведении научных исследований. Инструментами и программами для обработки и интерпретации исследовательской информации. Практическими навыками аналитической обработки данных в прикладных научных исследованиях. Технологиями объединения естественно-научных и художественных подходов в исследованиях.</p>
--	---	---

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Методология и методы научного исследования» представляет собой дисциплину части блока, формируемого участниками образовательных отношений

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
	Семестр 1	
	Тема 1. Введение в научное исследование; проблематика исследования в образовании.	Типы научных исследований – историческое, теоретическое, прикладное, сравнительное, социальное и т.п. Актуальность, новизна, практическая значимость исследования.
	Тема 2. Сбор и анализ литературы по проблеме исследования; сбор и анализ материала исследования.	Научная литература: книги, статьи, монографии, сборники и т.п. Аннотирование, реферирование. Рецензируемые источники. Цитирование и заимствования в магистерской диссертации.
	Тема 3. Методы исследований в педагогике.	Методология научного исследования – проблема, гипотеза, методы (способы решения задач), объект, предмет, цель, задачи.. Осмысление проблемы.
	Тема 4. Завершение исследования.	Выводы, оформление результатов и т.п. Определение перспективных тематик

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Введение в научное исследование; проблематика исследования в образовании.

Тема 2. Сбор и анализ литературы по проблеме исследования; сбор и анализ материала исследования.

Тема 3. Методы исследований в педагогике.

Тема 4. Завершение исследования.

Рекомендуемая тематика *практических* занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	Семестр 1	
	Тема 1. Введение в научное исследование; проблематика исследования в образовании.	Типы научных исследований. Актуальность, новизна, практическая значимость исследования.
	Тема 2. Сбор и анализ литературы по проблеме исследования; сбор и анализ материала исследования.	Научная литература. Аннотирование, реферирование. Рецензируемые источники. Цитирование и заимствования
	Тема 3. Методы исследований в педагогике.	Методология научного исследования – проблема, гипотеза, методы (способы решения задач), объект, предмет, цель, задачи..

	Тема 4. Завершение исследования.	Выводы, оформление результатов исследования, определение перспективных тематик
--	----------------------------------	--

Требования к самостоятельной работе студентов

Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы. Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое

обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретных ситуаций из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Введение в научное исследование; проблематика исследования в образовании.	УК-1; ОПК-4; ПК-4	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 2. Сбор и анализ литературы по проблеме исследования; сбор и анализ материала исследования.	УК-1; ОПК-4; ПК-4	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 3. Методы исследований в педагогике.	УК-1; ОПК-4; ПК-4	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 4. Завершение исследования.	УК-1; ОПК-4; ПК-4	<i>Опрос, дискуссия</i>

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Подготовьте план научной статьи по теме вашего исследования. В план должны входить: название статьи, аннотация, ключевые слова, введение, постановка проблемы, методы исследования, обзор литературы, результаты исследования, обсуждение результатов, список литературы.

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

- Какие основные этапы включает введение в научное исследование в лингвистике?
- Какие методы можно использовать для формулировки исследовательских проблем в лингвистике?

- Как осуществляется сбор и анализ литературы по лингвистической проблеме исследования?
- Как проводится систематический обзор литературы в лингвистике?
- Какие методы существуют для сбора данных в лингвистических исследованиях?
- Как правильно анализировать и интерпретировать лингвистические данные?
- Какие методы исследований применяются в лингвистике, включая количественные и качественные подходы?
- Какие существуют методы планирования и организации лингвистических экспериментов?
- Как осуществляется интерпретация результатов лингвистических исследований?
- Какие инструменты и технологии используются для сбора и анализа лингвистических данных?
- Какие методы статистического анализа применимы в лингвистических исследованиях?
- Как оценивать качество и достоверность лингвистических данных?
- Какие этапы включает завершение лингвистического исследования?
- Какие критерии качества важны при оценке лингвистического исследования?
- Какие этические аспекты нужно учитывать при проведении лингвистических исследований?
- Какие основные принципы следует соблюдать при написании и структурировании заключения лингвистического исследования?
- Какие методы существуют для представления результатов лингвистического исследования?
- Какие инновационные технологии используются для организации сбора и анализа данных в лингвистике?
- Какие подходы к интерпретации лингвистических данных наиболее эффективны?
- Как оценить значимость и актуальность лингвистической проблемы исследования?

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень. Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий</i>	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более	<i>Включает нижестоящий уровень. Способность собирать, систематизировать,</i>	хорошо		71-85

	широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения			
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература

1. Безуглов И. Г., Лебединский В. В., Безуглов А. И. Основы научного исследования: Учебное пособие для аспирантов и студентов-дипломников. Издательство «Академический Проект», 2020, 194 с. <https://e.lanbook.com/>).

Дополнительная литература

1. Носс, И. Н. Качественные и количественные методы исследований в психологии [Электронный ресурс]: учеб. для бакалавриата и магистратуры/ И. Н. Носс; Моск. гос. обл. ун-т. - Москва: Юрайт, 2015. - 1 эл. опт. диск (CD-ROM), 361, [1] с. Имеются экземпляры в отделах: всего 2: ЭБС Кантиана(1), ч.з.N1(1).

2. Рабинович П.Д., Баграмян Э.Р. Практикум по интерактивным технологиям: методическое пособие. Издательство "Лаборатория знаний" (ранее "БИНОМ. Лаборатория знаний"), 2020 – 96 с. <https://e.lanbook.com/>).

3. Методология и практика научно-исследовательской работы: Учебно-методическое пособие для магистрантов. Донской государственный аграрный университет, 2020 - 41 с. <https://e.lanbook.com/>).

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы внедрения программных продуктов (е-менеджмент)»

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: ассистент Института образования и гуманитарных наук А.Л. Сазонов

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н.
Руководитель образовательных программ

Бударина А.О.
Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Основы внедрения программных продуктов (е-менеджмент)».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Наименование дисциплины: «Основы внедрения программных продуктов (e-менеджмент)».

Цель изучения дисциплины: формирование у студентов системы компетенций в области основ внедрения программных продуктов.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
<p>ОПК-3 Способен применять современные информационно-поисковые системы, корпусные базы данных, технологии сбора, обработки и интерпретации текстового материала в целях эффективного решения профессиональных задач.</p>	<p>ОПК-3.1 Уверенно использует современные информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач. ОПК-3.2 Владеет навыками сбора, обработки и анализа текстовых данных, применяя современные цифровые технологии.</p>	<p>Знать: Основные принципы и методы внедрения программных продуктов в профессиональной деятельности. Современные информационно-поисковые системы и корпусные базы данных, используемые для решения профессиональных задач. Основы цифровых технологий, применяемых в сборе, обработке и анализе текстовых данных.</p> <p>Уметь: Эффективно использовать информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для проведения поисковой и аналитической работы. Собирать, обрабатывать и анализировать текстовые данные с применением современных цифровых технологий. Применять полученные знания и навыки для решения профессиональных задач в области внедрения программных продуктов.</p> <p>Владеть: Глубокими знаниями и практическим опытом работы с информационными ресурсами и базами данных в контексте мультикультурных компьютерных игр и лингвистического образования. Навыками самостоятельного проведения исследований и аналитической работы с текстовыми данными, что позволяет эффективно поддерживать профессиональную</p>

		деятельность в сфере e-менеджмента.
ПК-1 Способен применять знания тенденций развития рынка международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр	ПК-1.1 Демонстрирует знание направлений развития международной игровой индустрии и особенностей современных мультимедийных компьютерных игр ПК-1.2 Проектирует и реализует применение мультимедийных компьютерных игр в процессе обучения	<p>Знать:</p> <p>Основные направления развития международной игровой индустрии. Особенности современных мультимедийных компьютерных игр. Основы и принципы внедрения мультимедийных компьютерных игр в образовательный процесс.</p> <p>Уметь:</p> <p>Анализировать и оценивать тенденции развития игровой индустрии. Проектировать образовательные сценарии и курсы, включающие использование мультимедийных компьютерных игр. Разрабатывать стратегии внедрения игровых технологий для достижения образовательных целей.</p> <p>Владеть:</p> <p>Глубоким пониманием международной игровой индустрии и её влияния на образовательный процесс. Навыками практической реализации проектов по внедрению мультимедийных компьютерных игр в учебный процесс. Умением адаптировать и модифицировать игровые контенты с учётом специфики лингвистического образования и культурных особенностей студентов.</p>
ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультикультурных компьютерных игр	ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр. ПК-2.2 Осуществляет локализацию мультикультурных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.	<p>Знать:</p> <p>Основные аспекты языкового контента в мультимедийных компьютерных играх. Особенности локализации игр, включая перевод игровых текстов, диалогов, интерфейса и других элементов контента с английского на русский язык. Технологии и методы анализа и разработки языкового контента в контексте мультикультурных игр.</p>

		<p>Уметь:</p> <p>Проводить анализ языкового контента игр с учётом культурных и лингвистических особенностей различных стран.</p> <p>Выполнять локализацию игровых текстов с сохранением стилистики, терминологии и контекстуальных нюансов.</p> <p>Применять инструменты и технологии для эффективного создания и адаптации языкового контента в мультимедийных играх.</p> <p>Владеть:</p> <p>Навыками разработки и реализации стратегий локализации игр для аудитории на русском языке, включая адаптацию игрового контента к специфике целевой культурной среды.</p> <p>Глубоким пониманием процесса разработки языкового контента в мультимедийных играх, начиная с анализа и заканчивая финальной локализацией.</p> <p>Навыками оценки качества и тестирования локализованного контента для обеспечения соответствия стандартам и ожиданиям пользователей.</p>
--	--	--

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы внедрения программных продуктов (е-менеджмент)» представляет собой дисциплину части блока, формируемого участниками образовательных отношений.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
	4 семестр	
	Тема 1. История развития компьютерных и видео игр	Основной этап разработки первых компьютерных игр в 50 – 60 гг. прошлого столетия. Период 1961 – 1970 гг. разработка игр для компьютеров PDP-1. 1971 – 1980 гг. –эра персональных компьютеров и игровых приставок, появление прототипа локальной сети и Интернета. 1991 – по н.в. – миры с трёхмерной графикой и сложными мультимедийными средствами.
	Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы	Игровые жанры: экшен-игры (Action) и аркады (Arcade), стратегии, квесты (Quests, Adventures), ролевые игры (RPG), спортивные игры, симуляторы, головоломки (логические игры).
	Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии	Типы игровой перспективы: игры от первого лица (first-person), игры от третьего лица (third-person), игры с высоты птичьего полета (top-down), игры в изометрической проекции. игры с видом сбоку, игры в текстовом режиме. Увлечение, погружение, набор команды, игровые элементы, уровни, оценка игры, дизайн-проект и эскизы.
	Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы	«Почувствовать» игрока. Важность сюжета, оценка своих возможностей. Суть игры и аудитория, внешний вид игры. Лицензионные игровые движки. Игры-головоломки: сложность или простота.

	Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации	Анализ героя игры. Внешние черты и характер героя.
	Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий	Головоломки-исследования. Предметные головоломки Головоломки на основе диалогов Головоломки-вставки. За каждой головоломкой должен стоять «злодей». Головоломка обязательно должна иметь смысл. Сюжетная линия и геймплей должны развиваться параллельно.
	Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой	Тестирование игры как один из ключевых этапов разработки. Бета-тестирование и контроль качества. Суровая реальность такова: если никто не знает о вашей игре, ее качество не имеет никакого значения, потому что игру просто не будут покупать. Пресс-служба - это связи и только связи. Изучите своих покупателей. Массовая поддержка продукта снизу. Распространение демонстрационной версии.
	Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание	Сеть предоставляет возможности для продвижения любой новой игры. Электронная торговля: низкие накладные расходы и доставку по всему миру. Регистрация сайта в основных поисковых машинах и порталах. Навигация и интерфейс - два ключа к успеху любого веб-сайта. Послепродажное обслуживание: доступность, своевременность, точность. Создание клиентской базы данных и тщательное отслеживание звонков. Привлечение самых опытных пользователей со стороны для помощи в обучении новичков тонкостям ваших продуктов.

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. История развития компьютерных и видео игр

Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы

Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии

Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы

Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации

Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий

Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой

Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание

Рекомендуемая тематика практических занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	Семестр 4	
	Тема 1. История развития компьютерных и видео игр	Основной этап разработки первых компьютерных игр. Разработка игр для компьютеров PDP-1. Появление прототипа локальной сети и Интернета. Миры с трёхмерной графикой и сложными мультимедийными средствами
	Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы	Игровые жанры: виды и особенности
	Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии	Игровая перспектива: типы и особенности. Увлечение, погружение, набор команды, игровые элементы, уровни, оценка игры, дизайн-проект и эскизы.
	Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы	Важность сюжета игры. Суть игры и аудитория, внешний вид игры. Лицензионные игровые движки. Игры-головоломки.
	Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации	Постулаты при создании персонажа: разработайте своего героя. Подробно опишите его, конкретизируя черты его характера, его надежды и мечты, раскрывая сильные и слабые стороны его личности и так далее. Сделайте эскизные наброски главного героя, прежде чем садиться за написание игры. Важности чувства юмора.
	Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий	Виды игр-головоломок и их особенности. Головоломка обязательно должна иметь смысл. Сюжетная линия и геймплей должны развиваться параллельно.
	Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой	Тестирование игры, бета-тестирование и контроль качества. Важности промоутига игры и связей и общественностью.
	Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание	Сеть для продвижения любой игры. Электронная торговля. Регистрация сайта в основных поисковых машинах и порталах. Навигация и интерфейс. Послепродажное обслуживание: доступность, своевременность, точность. Создание клиентской базы данных. Привлечение опытных пользователей со стороны

Требования к самостоятельной работе студентов

Например,

1. Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания

функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях, по следующим темам: Понятие функции. Способы задания функции. Равенство функций. Арифметические действия над функциями. Понятие сложной функции. Обратная функция. Элементарные функции.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретных ситуаций из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. История развития компьютерных и видео игр	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание	ОПК-3; ПК-1; ПК-2	<i>Опрос, дискуссия</i>

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Типовые задания

1. Создать один или несколько персонажей для своей игры, создать реальность, в которой будут разворачиваться события. Возможно использование любых средств от текстовых до визуальных
2. Попробовать создать свою головоломку или предложить логику переходов с уровня на уровень в своей игре
3. Разработать простейший сайт для своей игры, продумать проблемы технической поддержки и послепродажного обслуживания

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Образец теста для итогового контроля

Вариант №1

1. В какой стране компьютерные игры впервые были признаны видом спорта?
 - Россия**
 - США
 - Республика Корея
 - Китай
2. Назовите крупнейший международный чемпионат по кибериграм.
 - WCG**
 - CWG
 - WGC
 - CGW
3. Так называются компьютерные игры предназначенные для широкого круга пользователей, с интуитивно понятным интерфейсом.
 - Казуальные**
 - Аркадные
 - Трёхмерные
 - Платформенные
4. Компьютерные стратегии реального времени, в которых внимание уделяется большому разнообразию применяемых игровых ресурсов, и, как следствие, длинным производственным цепочкам, названы в честь этого народа. Что это за народ?
 - Русские
 - Немцы**
 - Арабы.
 - Японцы
5. Так называются дополнения к основному сюжету игры.

- Сториап
 - Скилл
 - Аддон**
 - Апгрейд
6. Это - самая популярная (на 2010 г. свыше 1 млн пользователей) реализация виртуальной реальности (созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние и другие). Назовите ее.
- SecondLife**
 - EVE Online
 - Entropia Universe
 - Sims
7. Самой первой компьютерной игрой была "ОХО" (крестики-нолики).
- Да
 - Нет**
8. Назовите самый многочисленный (и по количеству выпущенных игр и по популярности среди пользователей) жанр компьютерных игр.
- Arcade
 - RTS (Real Time Strategy)
 - RPG (Role Played Game)
 - Action**
9. Как называется первая игровая консоль седьмого поколения?
- Xbox 360**
 - Zeebo
 - PlayStation 3
 - Wii
10. Какая из перечисленных игр является "ролевой" (RPG)?
- Counter-Strike
 - Heroes Of Might and Magic
 - StarCraft
 - LineAge**

Правильные ответы выделены жирным шрифтом.

Вариант №2

1. Назовите большого героя файтингов, засветившегося в известной экономической стратегии.

Годзилла, участвовавший в нескольких файтингах, выступал в роли монстра в первом Sim City.

2. Судя по голосу (и всему остальному) у этого второстепенного героя трёхмерного платформера тоже есть «balls of steel».

Озвучивавший Дюка Ньюкема актёр Джон сен Джон подарил свой голос ещё нескольким героям компьютерных игр. В том числе роботу E-123Omega из Sonic Heroes.

3. Как зовут героиню рекламы известных конфет-драже? (вопрос полностью соответствует теме викторины)

Скай из игры Darkened Skye, которая фактически являлась рекламой конфет Skittles.

4. Назовите известный научно-фантастический сериал, на который есть отсылки во множестве RPG, в том числе и фэнтэзийных.

Star Trek

5. Назовите серию стратегических игр авторы которых при создании первой части вдохновлялись английским НФ сериалом, при создании второй — произведениями известного писателя в жанре хоррор, а при создании третьей... ну много чем, например место действия напоминает о судьбе Дредде.

X-com

6. Принц с шотганом. Назовите героя и игру.

Кайл (игра Blackthotne)

7. Этот супергерой из одноимённого платформера с колоритнейшими персонажами и юмором впоследствии принял участие в двух файтингах и даже «сыграл роль» одного из богов в другой культовой игре.

Червяк Джим

8. Кстати о рекламе. Рекламу какой игры можно увидеть в Yuri's Revenge?

Emperor: Battle for Dune

9. Назовите хотя бы одну отсылку к аниме в серии StarCraft.

Yamato gun - отсылка к аниме Крейсер Ямато

10. Один квест в KotOR является отсылкой к эпизоду известного сериала. Назовите квест или эпизод.

квест “Troubles with gizka” - отсылка к Star Trek “Troubles with tribbles”

11. Считается, что название этой игре дал эпизод из фильма с Томом Крузом.

DOOM

12. Поговаривают, что именно эта игра положила начало известной операционной системе.

Space Travel (Unix)

13. Назовите шутер, по фанфику к которому вышла довольно успешная российская RPG Quake 2

14. Цитата из описания интерфейса этой адвенчуры: «рука — ударить кого-нибудь, нога — пнуть кого-нибудь, язык — обругать кого-нибудь, глаз — посмотреть, есть ли рядом кто-нибудь, кого можно ударить, пнуть или обругать»

Full Throttle

15. Где можно было услышать цитату из предыдущего вопроса? (не обязательно игра)

В программе «От Винта»

16. На одном из секретных уровнях в этом шутере можно почувствовать себя Пакмэном.

Wolfenstein 3D

17. Назовите стратегию от 1С, которая является приквелом игры от Буки.

Периметр

18. Назовите самого известного, но при этом не слишком популярного, персонажа японских RPG.

Пикачу (да, Pokemon - jRPG по жанру)

19. Последнее время технология Nvidia 3D Vision применяется не только в современных играх, но и позволяет получить 3D в некоторых старых. Однако в одном известном 3D-

экшене (и его продолжении) эту технологию использовать нельзя. Причём не только из-за каких-то технических проблем, но и из-за сюжета. Что это за игра?

Thief 2

20. Помимо своих достоинств в плане геймплея, сюжета и сеттинга эта игра также известна своей атмосферной и зрелищной заставкой, где герой отдаёт приказы войскам голосом и стилусом.

Mechcommander

Примерные вопросы для итогового контроля

1. Основной этап разработки первых компьютерных игр в 50 – 60 гг.
2. Основной этап разработки первых компьютерных игр в период 1961 – 1970 гг.
3. Разработка игр для компьютеров PDP-1.
4. Эра персональных компьютеров и игровых приставок - 1971 – 1980 гг.
5. Миры с трёхмерной графикой и сложными мультимедийными средствами 1991 – по н.в..
6. Игровые жанры: экшен-игры (Action) и аркады (Arcade).
7. Игровые жанры: стратегии, квесты (Quests, Adventures).
8. Игровые жанры: ролевые игры (RPG), спортивные игры, симуляторы.
9. Игровые жанры: головоломки (логические игры).
10. Типы игровой перспективы: игры от первого лица (first-person), игры от третьего лица (third-person).
11. Типы игровой перспективы: игры с высоты птичьего полета (top-down), игры в изометрической проекции.
12. Типы игровой перспективы: игры с видом сбоку, игры в текстовом режиме.
13. Увлечение, погружение, набор команды.
14. Игровые элементы, уровни, оценка игры, дизайн-проект и эскизы.
15. Важность сюжета и оценка своих возможностей.
16. Суть игры и аудитория, внешний вид игры.
17. Лицензионные игровые движки.
18. Разработка своего героя, черты его характера, сильные и слабые стороны его личности.
19. Головоломки-исследования. Предметные головоломки.
20. Головоломки на основе диалогов Головоломки-вставки.
21. Тестирование игры как один из ключевых этапов разработки.
22. Бета-тестирование и контроль качества.
23. Роль рекламы в продвижении продукта на рынке.
24. Роль пресс-службы в рекламе продукта.
25. Маркетинг - это изучение своих покупателей.
26. Массовая поддержка продукта снизу.
27. Распространение демонстрационной версии.
28. Сеть как возможности для продвижения новой игры.
29. Электронная торговля: низкие накладные расходы и доставку по всему миру.
30. Игровой сайт. Регистрация сайта в основных поисковых машинах и порталах.
31. Навигация и интерфейс - два ключа к успеху любого веб-сайта.
32. Послепродажное обслуживание: доступность, своевременность, точность.
33. Создание клиентской базы данных и тщательное отслеживание звонков.
34. Привлечение самых опытных пользователей со стороны для помощи в обучении новичков тонкостям ваших продуктов.

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Умение самостоятельно принимать решение, решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий	отлично	зачтено	86-100
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессиональной деятельности, нежели по образцу с большей степени самостоятельности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетворительный (достаточный)	Репродуктивная деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетворительно		55-70
Недостаточный	Отсутствие признаков удовлетворительного уровня		неудовлетворительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература:

1. Тараносова, Г. Н. Инновационные процессы в образовании : практикум / Г. Н. Тараносова. — Тольятти : ТГУ, 2018. — 223 с. — ISBN 978-5-8259-1374-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/140227>
2. Жолков, С. Ю. Математика и информатика для гуманитариев: учебник для студ. гуманит. спец и напр. вузов/ С. Ю. Жолков. - М.: Гардарики, 2002. - 531 с.: 4л.ил. - Библиогр.: с. 519. Имеются экземпляры в отделах: всего 17: УБ(14), ч.з.N5(1), НА(2).

Дополнительная литература:

1. Овсянникова, О. А. Психология и педагогика высшей школы : учебное пособие / О. А. Овсянникова. — Санкт-Петербург : Лань, 2018. — ISBN 978-5-8114-3154-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/110942> — Режим доступа: для авториз. пользователей. — С. 2).
2. Андрееенко, Т. Н. Использование игр при обучении иностранному языку : учебное пособие / Т. Н. Андрееенко, Е. В. Чеснокова. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2018. — 68 с. Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/115064>.

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер "Институт образования и гуманитарных наук"
Высшая школа лингвистики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**«Основы сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса в
современной образовательной среде»**

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

**Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом
образовании»**

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

Калининград
2024

Лист согласования

Составитель: кандидат филологических наук, доцент Института образования и гуманитарных наук О.Е. Рожкова.

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Протокол № 8 от «21» февраля 2024 г.

Председатель Ученого совета ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

Профессор, д.п.н.
Руководитель образовательных программ

Бударина А.О.
Грищенко Е.Е.

Содержание

1. Наименование дисциплины «Основы сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса в современной образовательной среде».
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.
4. Виды учебной работы по дисциплине.
5. Содержание дисциплины, в том числе практической подготовки в рамках дисциплины, структурированное по темам.
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.
7. Методические рекомендации по видам занятий
8. Фонд оценочных средств
 - 8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины
 - 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля
 - 8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине
 - 8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания
9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1.Наименование дисциплины: «Основы сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса в современной образовательной среде».

Цель изучения дисциплины: формирование у обучающихся компетенций, определенных основной образовательной программой по вышеуказанному направлению подготовки, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и содержание компетенции	Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты обучения по дисциплине
<p>ПК-1 Способен применять знания тенденций развития рынка международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр</p>	<p>ПК-1.1 Демонстрирует знание направлений развития международной игровой индустрии и особенностей современных мультимедийных компьютерных игр ПК-1.2 Проектирует и реализует применение мультимедийных компьютерных игр в процессе обучения</p>	<p>Знать: Основные направления развития международной игровой индустрии. Особенности современных мультимедийных компьютерных игр, включая их сюжетные и ролевые элементы. Уметь: Проектировать образовательные программы и курсы с использованием мультимедийных компьютерных игр. Реализовывать применение игровых технологий для обучения с учетом сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса. Владеть: Навыками адаптации игровых сценариев и сюжетных линий под цели обучения. Компетенциями для интеграции игровых элементов в образовательный процесс с целью повышения мотивации и эффективности обучения.</p>
<p>ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультикультурных компьютерных игр</p>	<p>ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр. ПК-2.2 Осуществляет локализацию мультикультурных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.</p>	<p>Знать: Основные направления развития международной игровой индустрии. Особенности современных мультимедийных компьютерных игр, включая их сюжетные и ролевые элементы. Уметь: Проектировать образовательные программы и курсы с</p>

		<p>использованием мультимедийных компьютерных игр. Реализовывать применение игровых технологий для обучения с учетом сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.</p> <p>Владеть: Навыками адаптации игровых сценариев и сюжетных линий под цели обучения. Компетенциями для интеграции игровых элементов в образовательный процесс с целью повышения мотивации и эффективности обучения.</p>
<p>ПК-3 Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов соответствующих уровней образования, а также с законодательными актами и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования</p>	<p>ПК-3.1 Знает преподаваемый предмет, психолого-педагогические основы и современные образовательные технологии, особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов, а также с законодательным и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования ПК-3.2 Умеет использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся, применять современные образовательные технологии, создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной</p>	<p>Знать: Содержание преподаваемого предмета, включая актуальные научные и педагогические концепции. Психолого-педагогические основы, лежащие в основе образовательного процесса. Современные образовательные технологии, их применение и эффективность в обучении. Особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов и законодательным обеспечением в сфере дополнительного образования. Уметь: Использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации образовательной деятельности, способствующие достижению образовательных результатов. Применять современные образовательные технологии для создания эффективной образовательной среды. Адаптировать образовательные программы и стандарты в соответствии с требованиями образовательной организации и нормативным правовым обеспечением.</p>

	<p>организацией, и(или) образовательной программой, а также с учетом законодательного и нормативно-правового обеспечения в сфере дополнительного образования</p>	<p>Владеть: Навыками создания образовательной среды, способствующей формированию образовательных результатов у обучающихся. Компетенциями для эффективного использования образовательных технологий и методов в соответствии с актуальными образовательными стандартами и требованиями законодательства в сфере дополнительного образования.</p>
--	--	--

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса в современной образовательной среде» представляет собой дисциплину обязательной части блока дисциплин подготовки студентов.

4. Виды учебной работы по дисциплине.

Виды учебной работы по дисциплине зафиксированы учебным планом основной профессиональной образовательной программы по указанному направлению и профилю, выражаются в академических часах. Часы контактной работы и самостоятельной работы студента и часы, отводимые на процедуры контроля, могут различаться в учебных планах ОПОП по формам обучения. Объем контактной работы включает часы контактной аудиторной работы (лекции/практические занятия/ лабораторные работы), контактной внеаудиторной работы (контроль самостоятельной работы), часы контактной работы в период аттестации. Контактная работа, в том числе может проводиться посредством электронной информационно-образовательной среды университета с использованием ресурсов сети Интернет и дистанционных технологий

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане). Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

№	Наименование раздела	Содержание раздела
---	----------------------	--------------------

	1 семестр	
	Тема 1. Коммуникация и модели представления знака. Прототипы и категории.	Знак и его структурное понимание. Модели представления знака. Прототипы и категории. Проблемы категоризации окружающей действительности.
	Тема 2. Понятие дискурса и дискурсивный анализ. Виды информации в дискурсе. Роль дискурсивных факторов.	Основные направления исследования дискурса. Понятие дискурса. Коммуникация, дискурс, текст. Дискурс как процесс (vs текст как результат). Проблематика дискурсивного анализа. Виды информации в дискурсе. Роль дискурсивных факторов.
	Тема 3. Когнитивные основания изучения дискурса. Проблемы когнитивного моделирования (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).	Когнитивное измерение дискурса. Роль когнитивной системы в дискурсе. Проблемы когнитивного моделирования (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).
	Тема 4. Прагматика дискурса. Теория речевых актов. Роль инференции в интерпретации дискурса. Коммуникативные импликатуры. Пресуппозиции. Прагматический контекст.	Области прагматического анализа дискурса. Теория речевых актов. Инференции. Коммуникативные импликатуры. Пресуппозиции. Прагматический контекст. Роль прагматического контекста в формировании, актуализации и интерпретации дискурса. Общие механизмы представления дискурсивной информации.
	Тема 5. Структура дискурса как иерархия. Связность дискурса. Элементарные дискурсивные единицы (ЭДЕ).	Структура дискурса. Локальная структура дискурса. Элементарные дискурсивные единицы (ЭДЕ). Связность дискурса. Макроструктура и суперструктура. Интенциональные модели дискурса.
	2 семестр	
	Тема 6. Таксономия дискурса. Принципы построения типологии дискурсов. Метакоммуникация в дискурсе. Культурно-историческая, социальная и личностная обусловленность дискурса.	Модусы дискурса: устные, письменный и другие. Различие между устным и письменным дискурсом. Типологии дискурса. Жанры и типы дискурса. Принципы выделения жанров. Дискурсивный тип как обобщение множества речевых актов. Типы изложения и их языковые характеристики. Речевой жанр как функция стандартного набора аргументов – параметров коммуникативной ситуации. Принципы построения типологии дискурсов. Метакоммуникация в дискурсе. Культурно-историческая, социальная и личностная обусловленность дискурса.
	Тема 7. Моделирование сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.	Сюжетно-ролевой и профессионально-ориентированный дискурс. Кибер пространство и кибер среда. Реальное vs виртуальное пространство. Дискурс онлайн-проекции. Специфика компьютерного дискурса, его признаки, типы и жанры. Функции компьютерного дискурса. Особенности коммуникации в виртуальной среде. Виртуальность, глобальность, гипертекстуальность. Ролевая игра и ее проявление в компьютерных играх. Природа ролевых компьютерных игр. Виды компьютерных ролевых игр. Гейм дизайн в образовательном процессе.
	Тема 8. Метафорический, эталонный, символичный уровни сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса и их единицы.	Игровой мир. Архетипы в компьютерной игре. Фоновые знания. Метафорический, эталонный, символичный уровень сюжетно-ролевой основы организации мультикультурных компьютерных игр. Формирование мультикультурных знаний в сюжетно-ролевом и профессионально-ориентированном дискурсе. Концептуализация

		дискурсивных знаний. Сюжетные пласты и развитие сюжета.
	Тема 9. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.	Роль пресуппозиции в реализации прагматики сюжетно-ролевого дискурса. Специфика жанров мультикультурных игр (специфичность vs уникальность). Смешанный жанр. Составление сценария. Динамика развития сюжетной основы мультикультурной компьютерной игры. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевой компьютерной игры. Роль контекста в интерпретации мультикультурной сюжетно-ролевой компьютерной игры. Типология сюжетов и ролей в мультикультурной компьютерной игре. Личностные критерии ролевых отношений персонажей в сюжетно-ролевом дискурсе.
	Тема 10. Тематический мониторинг сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса при разработке мультикультурных компьютерных игр.	Информационно-поисковый тезаурус системы тематического мониторинга современных мультикультурных компьютерных игр. Типы метафорических моделей в современном сюжетно-ролевом дискурсе мультикультурных компьютерных игр. Метафорическое осмысление исторических, приключенческих, детективных, интеллектуальных мультикультурных компьютерных игр. Факторы мультикультурной адаптации сюжетно-ролевой компьютерной игры. Разработка перспективного плана по формированию сюжетно-ролевой компьютерной игры с учетом когнитивно-прагматических дискурсивных характеристик. Практическое применение мультикультурной сюжетно-ролевой компьютерной игры в образовательном процессе. Развитие интеллектуальной, творческой активности и мультикультурной компетенции магистров лингвистики на основе мультикультурной сюжетно-ролевой компьютерной игры.

6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Рекомендуемая тематика учебных занятий в форме контактной работы:

Рекомендуемая тематика учебных занятий *лекционного* типа (предусматривающих преимущественную передачу учебной информации преподавателями):

Тема 1. Коммуникация и модели представления знака. Прототипы и категории.

Тема 2. Понятие дискурса и дискурсивный анализ. Виды информации в дискурсе. Роль дискурсивных факторов.

Тема 3. Когнитивные основания изучения дискурса. Проблемы когнитивного моделирования (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).

Тема 4. Прагматика дискурса. Теория речевых актов. Роль инференции в интерпретации дискурса. Коммуникативные импликатуры. Пресуппозиции. Прагматический контекст.

Тема 5. Структура дискурса как иерархия. Связность дискурса. Элементарные дискурсивные единицы (ЭДЕ).

Тема 6. Таксономия дискурса. Принципы построения типологии дискурсов. Метакоммуникация в дискурсе. Культурно-историческая, социальная и личностная обусловленность дискурса.

Тема 7. Моделирование сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.

Тема 8. Метафорический, эталонный, символичный уровни сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса и их единицы.

Тема 9. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.

Тема 10. Тематический мониторинг сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса при разработке мультикультурных компьютерных игр...

Рекомендуемая тематика практических занятий:

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины/ модуля	Содержание темы занятия
	Тема 1. Коммуникация и модели представления знака. Прототипы и категории.	Знак и его структурное понимание. Модели представления знака. Прототипы и категории. Проблемы категоризации окружающей действительности.
	Тема 2. Понятие дискурса и дискурсивный анализ. Виды информации в дискурсе. Роль дискурсивных факторов.	Основные направления исследования дискурса. Понятие дискурса. Коммуникация, дискурс, текст. Проблематика дискурсивного анализа. Виды информации в дискурсе. Роль дискурсивных факторов.
	Тема 3. Когнитивные основания изучения дискурса. Проблемы когнитивного моделирования (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).	Когнитивное измерение дискурса. Роль когнитивной системы в дискурсе. Проблемы когнитивного моделирования (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).
	Тема 4. Прагматика дискурса. Теория речевых актов. Роль инференции в интерпретации дискурса. Коммуникативные импликатуры. Пресуппозиции. Прагматический контекст.	Области прагматического анализа дискурса. Теория речевых актов. Инференции. Коммуникативные импликатуры. Пресуппозиции. Прагматический контекст. Роль прагматического контекста в формировании, актуализации и интерпретации дискурса. Общие механизмы представления дискурсивной информации.
	Тема 5. Структура дискурса как иерархия. Связность дискурса. Элементарные дискурсивные единицы (ЭДЕ).	Структура дискурса. Локальная структура дискурса. Элементарные дискурсивные единицы (ЭДЕ). Связность дискурса. Макроструктура и суперструктура. Интенциональные модели дискурса.
	Тема 6. Таксономия дискурса. Принципы построения типологии дискурсов. Метакоммуникация в дискурсе. Культурно-историческая, социальная и личностная обусловленность дискурса.	Модусы дискурса: устные, письменный и другие. Различие между устным и письменным дискурсом. Типологии дискурса. Жанры и типы дискурса. Принципы выделения жанров. Дискурс-тип как обобщение множества речевых актов. Типы изложения и их языковые характеристики. Речевой жанр как функция стандартного набора аргументов – параметров коммуникативной ситуации. Принципы построения типологии дискурсов. Метакоммуникация в дискурсе. Культурно-историческая, социальная и личностная обусловленность дискурса.
	Тема 7. Моделирование сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.	Сюжетно-ролевой и профессионально-ориентированный дискурс. Кибер пространство и кибер среда. Реальное vs виртуальное пространство. Дискурс онлайн-проекции. Специфика компьютерного дискурса, его признаки, типы и жанры. Виды компьютерных ролевых игр. Гейм дизайн в образовательном процессе.
	Тема 8. Метафорический, эталонный, символичный уровни сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса и их единицы.	Игровой мир. Архетипы в компьютерной игре. Фоновые знания. Метафорический, эталонный, символичный уровень сюжетно-ролевой основы организации мультикультурных компьютерных игр. Сюжетные пласты и развитие сюжета.

	Тема 9. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.	Роль пресуппозиции в реализации прагматики сюжетно-ролевого дискурса. Специфика жанров мультикультурных игр (специфичность vs уникальность). Смешанный жанр. Составление сценария. Динамика развития сюжетной основы мультикультурной компьютерной игры. Типология сюжетов и ролей в мультикультурной компьютерной игре. Личностные критерии ролевых отношений персонажей в сюжетно-ролевом дискурсе.
	Тема 10. Тематический мониторинг сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса при разработке мультикультурных компьютерных игр.	Информационно-поисковый тезаурус системы тематического мониторинга современных мультикультурных компьютерных игр. Типы метафорических моделей в современном сюжетно-ролевом дискурсе мультикультурных компьютерных игр. Практическое применение мультикультурной сюжетно-ролевой компьютерной игры в образовательном процессе. Развитие интеллектуальной, творческой активности и мультикультурной компетенции магистров лингвистики на основе мультикультурной сюжетно-ролевой компьютерной игры.

Требования к самостоятельной работе студентов

Работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы. Выполнение домашнего задания, предусматривающего решение задач, выполнение упражнений, выдаваемых на практических занятиях.

Руководствуясь положениями статьи 47 и статьи 48 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» научно-педагогические работники и иные лица, привлекаемые университетом к реализации данной образовательной программы, пользуются предоставленными академическими правами и свободами в части свободы преподавания, свободы от вмешательства в профессиональную деятельность; свободы выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания; права на творческую инициативу, разработку и применение авторских программ и методов обучения и воспитания в пределах реализуемой образовательной программы и отдельной дисциплины.

Исходя из рамок, установленных учебным планом по трудоемкости и видам учебной работы по дисциплине, преподаватель самостоятельно выбирает тематику занятий по формам и количеству часов проведения контактной работы: лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации преподавателем и (или) занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия), и (или) групповые консультации, и (или) индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, в том числе индивидуальные консультации (по курсовым работам/проектам – при наличии курсовой работы/проекта по данной дисциплине в учебном плане).

Рекомендуемая тематика занятий максимально полно реализуется в контактной работе со студентами очной формы обучения. В случае реализации образовательной программы в заочной / очно-заочной форме трудоемкость дисциплины сохраняется, однако объем учебного материала в значительной части осваивается студентами в форме самостоятельной работы. При этом требования к ожидаемым образовательным результатам студентов по данной дисциплине не зависят от формы реализации образовательной программы.

7. Методические рекомендации по видам занятий

Лекционные занятия.

В ходе лекционных занятий обучающимся рекомендуется выполнять следующие действия. Вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные

выводы и практические рекомендации по их применению. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых во внеаудиторное время можно сделать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

Практические и семинарские занятия.

На практических и семинарских занятиях в зависимости от темы занятия выполняется поиск информации по решению проблем, практические упражнения, контрольные работы, выработка индивидуальных или групповых решений, итоговое обсуждение с обменом знаниями, участие в круглых столах, разбор конкретных ситуаций, командная работа, представление портфолио и т.п.

Самостоятельная работа.

Самостоятельная работа осуществляется в виде изучения литературы, эмпирических данных по публикациям и конкретных ситуаций из практики, подготовке индивидуальных работ, работа с лекционным материалом, самостоятельное изучение отдельных тем дисциплины; поиск и обзор литературы и электронных источников; чтение и изучение учебника и учебных пособий.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы в рамках учебной дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой тем учебных занятий. Изучение каждой темы предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Тема 1. Коммуникация и модели представления знака. Прототипы и категории.	ПК-1; ПК-2; ПК-3	Опрос, дискуссия
Тема 2. Понятие дискурса и дискурсивный анализ. Виды информации в дискурсе. Роль дискурсивных факторов.	ПК-1; ПК-2; ПК-3	Опрос, дискуссия
Тема 3. Когнитивные основания изучения дискурса. Проблемы когнитивного моделирования (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).	ПК-1; ПК-2; ПК-3	Опрос, дискуссия
Тема 4. Прагматика дискурса. Теория речевых актов. Роль инференции в интерпретации дискурса. Коммуникативные импликатуры.	ПК-1; ПК-2; ПК-3	Опрос, дискуссия

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Индекс контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства по этапам формирования компетенций
		текущий контроль по дисциплине
Пресуппозиции. Прагматический контекст.		
Тема 5. Структура дискурса как иерархия. Связность дискурса. Элементарные дискурсивные единицы (ЭДЕ).	<i>ПК-1; ПК-2; ПК-3</i>	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 6. Таксономия дискурса. Принципы построения типологии дискурсов. Метакоммуникация в дискурсе. Культурно-историческая, социальная и личностная обусловленность дискурса.	<i>ПК-1; ПК-2; ПК-3</i>	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 7. Моделирование сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.	<i>ПК-1; ПК-2; ПК-3</i>	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 8. Метафорический, эталонный, символичный уровни сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса и их единицы.	<i>ПК-1; ПК-2; ПК-3</i>	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 9. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.	<i>ПК-1; ПК-2; ПК-3</i>	<i>Опрос, дискуссия</i>
Тема 10. Тематический мониторинг сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса при разработке мультикультурных компьютерных игр.	<i>ПК-1; ПК-2; ПК-3</i>	<i>Опрос, дискуссия</i>

8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Образец теста для текущего контроля

Тест включает в себя 20 вопросов, далее приведены 11 вопросов из теста.

1. Дискурс в современной лингвистике – это
 - a) связный текст в совокупности с экстралингвистическими (прагматическими, социокультурными, психологическими и др.) факторами
 - b) слово, представленное в ходе коммуникативного общения
 - c) распространенное предложение

2. Коммуникативно-деятельностный подход к дискурсу предполагает, что
 - a) участники коммуникации имеют определенный социальный статус
 - b) участники коммуникации в процессе общения совершают определенные коммуникативные действия
 - c) участники коммуникации нарушают правила речевого общения

3. Основные типы представления дискурса:
 - а) реплика и диалогическое высказывание
 - б) письменный текст и предложение
 - с) письменный и устный текст

4. Основные виды дискурса:
 - а) монологическое и диалогическое взаимодействие
 - б) слово и предложение
 - с) письменный монолог и устный диалог

5. В рамках семантического анализа содержания дискурса изучается:
 - а) семантические связи отдельных компонентов дискурса
 - б) синтаксическая организация дискурса на уровне отдельных предложений
 - с) пропозициональная структура дискурса (содержание пропозиций, линейная/локальная/глобальная когерентность на микро- и макроуровне)

6. В рамках когнитивного подхода к исследованию дискурса изучаются:
 - а) особенности мышления участников коммуникации
 - б) типы, виды, способы организации в сознании человека языковых и неязыковых знаний, необходимых для успешной коммуникации
 - с) виды, типы, способы организации в сознании человека языковых знаний, необходимых для успешной коммуникации

7. Когнитивная схема – это
 - а) базовая структура репрезентации знаний о предметно-референтной дискурсивной ситуации
 - б) модель систематизации когнитивных действий в дискурсе
 - с) способ организации тематических знаний в отдельном дискурсе

8. Согласно М.Минскому, «фрейм» представляет собой
 - а) формальную модель, имеющую аргументно-предикатную структуру
 - б) структуру данных, предназначенных для представления стереотипной ситуации
 - с) последовательность событий в коммуникативной ситуации

9. Принцип Кооперации представлен в дискурсе следующими максимами речевого взаимодействия:
 - а) максимой вежливости, максимой скромности, максимой красноречия, максимой релевантности
 - б) максимой краткости, максимой манеры, максимой соответствия, максимой доступности
 - с) максимой качества, максимой количества, максимой манеры, максимой релевантности

10. Понятие «импликатура» используется в дискурсивном анализе для
 - а) описания подразумеваемых смыслов, порождаемых говорящим в дискурсе посредством коммуникативно значимых отклонений от соблюдения принципов речевого общения

- b) описания понятийных смыслов, порождаемых говорящим в дискурсе посредством коммуникативно значимого соблюдения принципов речевого общения
- c) описания понятийных смыслов, порождаемых говорящим в дискурсе посредством соблюдения или нарушения принципов речевого общения

11. П.Грайс выделяет следующие виды «импликатур дискурса»

- a) количественные и комбинаторные
- b) конвенциональные и конверсационные
- c) вербальные и невербальные

8.3. Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по дисциплине

Вопросы для итогового контроля

1. Дискурс как объект анализа в современной лингвистике.
2. Основные направления в современных исследованиях дискурса.
3. Типы дискурсивных явлений: макроструктура, микроструктура, роль дискурсивных факторов на всех уровнях языка.
4. Прагмалингвистический анализ дискурса (теория значения П.Грайса).
5. Коммуникативные импликатуры дискусивного речевого общения.
6. Роль инференции в интерпретации дискурса.
7. Теория речевых актов.
8. Виды информации в дискурсе.
9. Социопрагматический анализ дискурса.
10. Пропозициональная основа дискурса и модели референтной ситуации В.Кинча и Т. ван Дейка.
11. Структуры репрезентации знаний в дискурсе (фрейм, сценарий, когнитивная модель, концептуальная метафора, ментальное пространство).
12. Дискурс в межкультурной коммуникации.
13. Прототипические когнитивные модели дискурса и их социокультурная обусловленность.
14. Схемы и скрипты как модели дискурсивных событий.
15. Межкультурная коммуникация как область взаимодействия прототипических дискурсивных моделей.
16. Прагматическая адекватность дискурса и ее нарушения в межкультурной коммуникации.
17. Ролевые компьютерные игры. Виды и классификация ролевых компьютерных игр.
18. Типология сюжетов и ролей в мультикультурной компьютерной игре.

19. Основные характеристики сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.
20. Метафорический, эталонный, символичный уровни сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса и их единицы.
21. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.
22. Принципы построения сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса при разработке мультикультурных компьютерных игр.

Образец экзаменационного билета для итогового контроля:

1

1. Дискурс как объект анализа в современной лингвистике.
2. Влияние прагматических факторов на организацию сюжетно-ролевого и профессионально-ориентированного дискурса.
3. Защита проекта по разработке сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры.

Требования к подготовке проекта по разработке сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры

Экспериментальное исследование эффективности сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры проводятся на основе Проектов, разрабатываемыми студентами в течение 1 –го года обучения (2 семестр) индивидуально или в коллаборации (2 студента). Подготовка Проекта состоит из четырех этапов:

1. Разработка идеи Проекта (Expression of Interest).
2. Подготовка предложения (ПРЕДЛОЖЕНИЕ) (Letter of Intent).
3. Подготовка Проекта (ПРОЕКТ) (Proposal).

Каждый из этих этапов должен быть изложен письменно и представлен для ознакомления преподавателю. Первые три документа должны быть построены по единой схеме с разной степенью проработки разделов на разных этапах:

- а) введение;
- б) методическое обоснование сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры;
- в) основные характеристики сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры;
- г) проведение эксперимента;
- д) оценка стоимости и ресурсов для эффективного внедрения сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры;

е) приложения;

ж) аннотация.

На первом этапе (Expression of Interest) формулируется идея разработки сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры, эксперимента и даются самые общие оценки по разделам а)–е).

На втором этапе (ПРЕДЛОЖЕНИЕ) (Letter of Intent) приводится больше аргументации, подкрепленной фактической информацией, по всем разделам а)–е).

Третий этап (ПРОЕКТ) (Proposal) должен содержать информацию, необходимую и достаточную для квалифицированного обсуждения проведенного эксперимента по эффективности использования разработанной сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры.

На титульном листе Проекта указывается полное название образовательного учреждения, название Проекта; список авторов в алфавитном порядке; дата представления законченного проекта.

Раздел а) ВВЕДЕНИЕ должен содержать:

- цель и краткую характеристику работы, выполняемой в рамках Проекта;
- разъяснения, проводится ли данная работа впервые, или является продолжением уже существующих сюжетно-ролевых основ компьютерных игр;
- краткую оценку преимуществ разработанного Проекта перед другими аналогичными (актуальность);
- определение формы сотрудничества с участниками Проекта (совместная подготовка и проведение исследований, или участие на уровне визитеров компьютерных лабораторий).

В разделе б) МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ:

- дается методическое обоснование разработанной сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры и метода ее проведения;
- доказываются актуальность и конкурентоспособность разработанной сюжетно-ролевой мультикультурной компьютерной игры;
- указываются возможные дополнительные результаты использования разработанной игры, а также возможные направления дальнейшего развития сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры.

Для экспериментальной апробации эффективности сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры также

- обосновывается точность показателей эффективности;
- описывается фоновые реакции.

Обоснование разработки сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры докладывается на семинаре.

В разделе в) ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ОСНОВЫ МУЛЬТИКУЛЬТУРНОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ указывается:

- схема эксперимента по разработке и внедрению сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры и ее полное описание;
- преимущества разработанной сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры по сравнению с другими действующими или проектируемыми;
- состав оборудования, спецификация программного обеспечения, необходимого для разработки мультикультурной компьютерной игры с разработанной сюжетно-ролевой основой.
- план необходимых работ по проекту (в виде сетевого графика с необходимыми пояснениями перечень основных мероприятий по осуществлению Проекта;
- план проведения эксперимента по эффективности разработанной сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры (набора данных);
- обработка (анализа) данных.

В разделе г) ПРОВЕДЕНИЕ ЭКСПЕРИМЕНТА приводятся:

- оценки данных и времени проведения эксперимента с целью выявления эффективности реализации сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры;
- описание методов и сбора данных по выявлению эффективности реализации сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры;
- методы обработки данных;
- результаты моделирования образовательного процесса в сюжетно-ролевой основе мультикультурной компьютерной игре в условиях предлагаемой схемы эксперимента.

В разделе д) ОЦЕНКА СТОИМОСТИ И РЕСУРСОВ ДЛЯ ЭФФЕКТИВНОГО ВНЕДРЕНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ОСНОВЫ МУЛЬТИКУЛЬТУРНОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ:

- оценка стоимости основных этапов внедрения сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры с указанием необходимого программного обеспечения для создания мультикультурной компьютерной игры;
- оценка необходимых ресурсов компьютерной Лаборатории, ЭВМ и др.;
- (по выбору) смета затрат для ресурсов, необходимых для создания экспериментальной установки мультикультурной компьютерной игры с разработанной сюжетно-ролевой основой и проведения эксперимента.

В разделе е) ПРИЛОЖЕНИЯ приводится информация, дополняющая (поясняющая) основной текст проекта; представляется рецензия компьютерных Лабораторий по разработанной сюжетно-ролевой основе мультикультурной компьютерной игры.

ж) АННОТАЦИЯ Проекта составляется одновременно с Проектом. Аннотация должна содержать 4-5 страниц.

В Аннотации Проекта приводятся:

- общие положения Проекта,
- краткое изложение разделов Проекта б)–г),
- оценка стоимости сетевых ресурсов и программного обеспечения для реализации разработанной мультикультурной компьютерной игры,

Процедура защиты проекта на экзамене

Процедура защиты Проекта разбивается на два этапа:

1. процедуре защиты Проекта на экзамене предшествует Подготовка Проекта,
2. на экзамене происходит представление и обсуждение результатов Проекта,

1. Подготовка Проекта

1.1. Автор (магистр) или Коллектив авторов (2 магистра) разрабатывают Проект (Proposal) в течение 2 семестра обучения. В ходе подготовки Проекта авторы докладывают обоснование сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры на семинаре. Промежуточные этапы подготовки Проекта — Идея (Expression of Interest) и Предложение (Letter of Intent) исследования или эксперимента — по выбору авторов могут быть также обсуждены на семинаре.

1.2. Разработанный проект представляется на проверку преподавателю за 14 дней до экзамена. Копия Проекта сдается на кафедру. Методист кафедры вывешивает объявление не позднее, чем за 5 дней до экзамена с указанием названия Проекта и оценкой («положительно» или «отрицательно») за его выполнение.

1.3. На проект заранее оформляется рецензия. Рецензия должна содержать: оценку значимости разработанной сюжетно-ролевой основы мультикультурной компьютерной игры и ее методической эффективности и конкурентоспособности; мнение о соответствии методики эксперимента и ресурсов поставленным целям, и рекомендацию об одобрении, доработке (конкретно каких разделов) или о невыполнении или несоответствии Проекта. Отрицательная оценка Проекта в рецензии возможна в тех случаях, когда либо предлагаемая сюжетно-ролевая основа мультикультурной компьютерной игры или эксперимент признаны неактуальными или неконкурентоспособными, либо методика эксперимента не соответствует поставленным целям, либо обнаружены существенные ошибки, препятствующие достижению поставленных целей.

2. Представление и обсуждение результатов Проекта на экзамене

2.1. Проект с включенной в Приложения рецензией и представляется на защиту во время экзамена. Защита проекта выступает в качестве третьего вопроса билета на экзамене. Во время экзамена излагаются основные результаты проделанной работы по проекту, обсуждается актуальность и эффективность проделанной работы. Регламент защиты проекта 10 минут. 7 минут предоставляется для сообщения по результатам проделанной работы по проекту. 3 минуты для ответов на вопросы преподавателя. Ответ оценивается «положительно» - проект одобрен, или «отрицательно» - проект не соответствует поставленной цели.

8.4. Планируемые уровни сформированности компетенций обучающихся и критерии оценивания

Уровни	Содержательное описание уровня	Основные признаки выделения уровня (этапы формирования компетенции, критерии оценки сформированности)	Пятибалльная шкала (академическая) оценка	Двухбалльная шкала, зачет	БРС, % освоения (рейтинговая оценка)
Повышенный	Творческая деятельность	<i>Включает нижестоящий уровень. Умение самостоятельно принимать решение,</i>	отлично	зачтено	86-100

		решать проблему/задачу теоретического и прикладного характера на основе изученных методов, приемов, технологий			
Базовый	Применение знаний и умений в более широких контекстах учебной и профессионал ьной деятельности, нежели по образцу с большой степени самостоятель ности и инициативы	<i>Включает нижестоящий уровень.</i> Способность собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников и иллюстрировать ими теоретические положения или обосновывать практику применения	хорошо		71-85
Удовлетвори тельный (достаточны й)	Репродуктивн ая деятельность	Изложение в пределах задач курса теоретически и практически контролируемого материала	удовлетвор ительно		55-70
Недостаточн ый	Отсутствие удовлетворительного уровня	признаков	неудовлетв орительно	не зачтено	Менее 55

9. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

Основная литература:

1. Основы речевой коммуникации (когнитивно-прагматический подход) = Fundamentals of Communication (cognitive-pragmatic approach): учеб.-метод. пособие/ [Калинингр. гос. ун-т]; [сост.: А. О. Бударина, О. Е. Рожкова]. - Калининград: Изд-во КГУ, 2002. - 65 с. Имеются экземпляры в отделах: всего /all 139: УБ(136), ч.з.N4(2), ИБО(1).

Дополнительная литература:

1. Сысоева, Е. Ю. Актуальные проблемы педагогического общения : учебное пособие / Е. Ю. Сысоева. — 2-е издание, исправленное и дополненное. — Самара : СамГУ, 2019. — 164 с. — ISBN 978-5-7883-1392-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/148585>

2.Чернявская, В. Е. Лингвистика текста. Лингвистика дискурса: учеб. пособие/ В. Е. Чернявская. - 3-е изд., стер. - Москва: ФЛИНТА; Москва: Наука, 2015. - 201, [1] с.: ил.. - Текст рус., англ., нем. Имеются экземпляры в отделах: всего 12: ч.з.N4(1), УБ(11).

10. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

- НЭБ Национальная электронная библиотека, диссертации и прочие издания
- eLIBRARY.RU Научная электронная библиотека, книги, статьи, тезисы докладов конференций
- Гребенников Электронная библиотека ИД журналы
- ЭБС Консультант студента
- ПРОСПЕКТ ЭБС
- ЭБС ZNANIUM.COM
- РГБ Информационное обслуживание по МБА
- БЕН РАН
- Электронно-библиотечная система (ЭБС) Кантитана (<https://elib.kantiana.ru/>)

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.

Программное обеспечение обучения включает в себя:

- система электронного образовательного контента БФУ им. И. Канта – www.lms-3.kantiana.ru, обеспечивающую разработку и комплексное использование электронных образовательных ресурсов;
- серверное программное обеспечение, необходимое для функционирования сервера и связи с системой электронного обучения через Интернет;
- установленное на рабочих местах студентов ПО: Microsoft Windows 7, Microsoft Office Standart 2010, антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

Для проведения занятий лекционного типа, практических и семинарских занятий используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные техническими средствами обучения – мультимедийной проекционной техникой. Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования.

Для проведения лабораторных работ, (практических занятий – при необходимости) используются специальные помещения (учебные аудитории), оснащенные специализированным лабораторным оборудованием: персональными компьютерами с возможностью выхода в интернет и с установленным программным обеспечением, заявленным в п.11.

Для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются специальные помещения (учебные аудитории), оборудованные специализированной мебелью (для обучающихся), меловой / маркерной доской.

Для организации самостоятельной работы обучающимся предоставляются помещения, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья университетом могут быть представлены специализированные средства обучения, в том числе технические средства коллективного и индивидуального пользования.