

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

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН

Шифр: 45.04.02

Направление подготовки: «Лингвистика»

Профиль: «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом образовании»

Квалификация (степень) выпускника: Лингвист-исследователь

**Калининград
2024**

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Квантитативная лингвистика и новые информационные технологии обучения» по направлению подготовки 45.04.02 «Лингвистика» профилю подготовки «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом образовании» квалификация выпускника ЛИНГВИСТ-ИССЛЕДОВАТЕЛЬ	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины: формирование у обучающихся компетенций, определённых основной образовательной программой по данному направлению подготовки, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности молодых специалистов.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<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-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>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>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>
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>ОПК-3.1 Уверенно использует современные информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач.</p> <p>ОПК-3.2 Владеет навыками сбора, обработки и анализа текстовых данных, применяя современные цифровые технологии.</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 доказательства в поддержку своих выводов, избегая плагиата, фальсификации данных и других форм неэтичного поведения</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>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>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</p>	<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. Навыками интерпретации результатов анализа данных и использования их для принятия обоснованных управленческих решений в контексте разработки программных продуктов и управления ими.</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:</p>

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.

Владеть:

Навыками планирования и проведения научных исследований в области e-менеджмента, включая программные продукты и мультимедийные компьютерные игры.

Умением представлять исчерпывающие доказательства в поддержку своих выводов, обосновывая научные результаты и избегая научной неэтики.

Навыками коммуникации и представления научных исследований на профессиональном уровне, в том числе в академической и научной среде.

Знать:

Инновационные технологии, применяемые в организации сбора, обработки и интерпретации данных в сфере интегрированных естественно-научного и художественного образования.

Основные методы и технологии сбора, обработки и интерпретации данных для прикладных научных исследований в профессиональной сфере.

Уметь:

Обосновывать выбор методов и технологий организации сбора, обработки и интерпретации данных в научных исследованиях, соответствующих профессиональной деятельности.

Проектировать и реализовывать методы сбора информации (индивидуальный, групповой, массовый) и их обработки для научных исследований в профессиональной сфере.

Интерпретировать результаты собранных данных и формулировать выводы, основанные на проведённом анализе.

Владеть:

Методами организации сбора информации в рамках профессиональной деятельности, включая выбор наиболее подходящих технологий и методик.

Навыками обработки и интерпретации данных для научных исследований, способствующими эффективному решению прикладных задач в области мультикультурных компьютерных игр и лингвистического образования.

Знать:

Современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам, способствующие развитию языковых, интеллектуальных и познавательных способностей обучающихся.

	<p>Основные методы формирования коммуникативной и межкультурной компетенции студентов с использованием современных педагогических и методических технологий. Методический потенциал современных электронных обучающих платформ (систем управления обучением) для разработки электронных учебных материалов по иностранным языкам.</p> <p>Уметь: Применять современные подходы в обучении иностранным языкам и профильным дисциплинам для развития у обучающихся языковых, интеллектуальных и познавательных способностей. Применять современные педагогические и методические технологии для формирования коммуникативной и межкультурной компетенции студентов. Определять методический потенциал современных электронных обучающих платформ для создания электронных учебных материалов по иностранным языкам и профильным дисциплинам.</p> <p>Владеть: Навыками адекватного применения современных подходов и технологий в образовательной практике для достижения поставленных целей развития обучающихся. Умением эффективно использовать электронные обучающие платформы для создания и адаптации учебных материалов, соответствующих потребностям студентов по изучению иностранных языков и профильных дисциплин.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p><i>Содержание дисциплины:</i> 3 семестр 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</p>
Разработчик	кандидат филологических наук, доцент Института образования и гуманитарных наук Петешова Ольга Викторовна.

<p>АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Локализация компьютерных игр» по направлению подготовки 45.04.02 «Лингвистика» профилю подготовки «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом образовании» квалификация выпускника Лингвист-исследователь</p>	
Цель изучения дисциплины	Цель 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.
Компетенции, формируемые в	ОПК-2 Способен успешно осуществлять взаимодействие в поликультурной среде, включая эффективную коммуникацию с представителями своей и других культур, способность устанавливать конструктивные отношения,

<p>результате освоения дисциплины</p>	<p>проявлять гибкость в общении и адаптироваться к разнообразным лингвокультурным контекстам на основе сформированных ценностных ориентиров и норм. ОПК-3 Способен применять современные информационно-поисковые системы, корпусные базы данных, технологии сбора, обработки и интерпретации текстового материала в целях эффективного решения профессиональных задач. ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультикультурных компьютерных игр ПК-6 Выполняет перевод текста, интерфейса и диалогов, адаптирует под культурные особенности территории игровой мир продукта.</p>
<p>Результаты освоения образовательной программы (ИДК)</p>	<p>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. 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. 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. 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>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</p>	<p>Знать: Современный понятийный научный аппарат, применяемый в области локализации компьютерных игр на русском и изучаемом иностранном языках. Динамику развития профессиональной области локализации компьютерных игр.</p> <p>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.</p> <p>Владеть:</p>

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.

Знать:

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.

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.

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.

Знать:

Основные принципы и методы анализа языкового контента мультикультурных компьютерных игр.

Теоретические основы локализации игр в языковой паре английский-русский.

Особенности мультикультурного контента в контексте локализации компьютерных игр.

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.

	<p>Применять методы и технологии локализации для обеспечения соответствия локализованных игр целевой аудитории и рыночным требованиям.</p> <p>Владеть:</p> <p>Глубокими знаниями и пониманием процессов анализа и разработки языкового контента в мультикультурных играх.</p> <p>Профессиональными навыками и умениями в проведении полноценной локализации компьютерных игр на языковой паре английский-русский.</p> <p>Способностью к самостоятельному планированию и реализации процесса локализации игр с учетом требований заказчика и особенностей целевой аудитории.</p> <p>Знать:</p> <p>Основные принципы и методы перевода текстов компьютерных игр, включая сохранение однородности текста и поддержание конкретного стиля.</p> <p>Техники и стратегии перевода названий и имен персонажей с учетом культурных и языковых особенностей.</p> <p>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:</p> <p>Эффективно осуществлять перевод текстов компьютерных игр с сохранением смысла, стиля и атмосферы оригинала.</p> <p>Адекватно переводить названия и имена персонажей, учитывая их ролевое значение и влияние на игровой процесс.</p> <p>Проводить редактирование переведенных текстов для повышения качества их локализации.</p> <p>Осуществлять тестирование переведенных текстов с использованием специализированных инструментов и методик для выявления ошибок и несоответствий.</p> <p>Владеть:</p> <p>Глубокими знаниями и навыками в области перевода игровых текстов, включая способность к решению сложных локализационных задач.</p> <p>Профессиональной компетентностью в редактировании и улучшении качества готовых переводов игровых продуктов.</p> <p>Способностью к самостоятельному планированию и организации процесса локализации, включая взаимодействие с командой разработчиков и тестировщиков.</p> <p>Опыт и умениями в использовании современных инструментов и технологий, необходимых для успешного выполнения задач локализации компьютерных игр.</p>
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p><i>Содержание дисциплины:</i></p> <p>3 семестр</p> <p>Тема 1. Введение. Понятие языковой локализации. Использование словарей в процессе перевода.</p> <p>Инфинитив и инфинитивные обороты.</p> <p>Лексика: Video Games.</p>

	<p>Тема 2. Причастие и причастные обороты. Лексика: Game Development.</p> <p>Тема 3. Герундий и герундиальный оборот. Лексика: Rules, Strategy and Platform.</p> <p>Тема 4. Модальные глаголы и их эквиваленты. Лексика: History of Game Making.</p> <p>Тема 5. Страдательный залог. Лексика: Playability.</p> <p>Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексика: Game Engines.</p> <p>4 семестр</p> <p>Тема 7. Локализация реалий. Реалия и термин. Приемы передачи реалий. Лексика: Scripting Languages.</p> <p>Тема 8. Интернациональные слова и ложные друзья переводчика. Лексика: Level Design.</p> <p>Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова. Лексика: Video Game Genres.</p> <p>Тема 10. Особенности словообразования. Слова-конверсивы. Лексика: Literary Theory.</p> <p>Тема 11. Неологизмы. Лексика: Narrative Aesthetics.</p>
Разработчик	кандидат филологических наук, доцент Института образования и гуманитарных наук М.А. Болотина

<p>АННОТАЦИЯ</p> <p>рабочей программы дисциплины</p> <p>«Основы внедрения программных продуктов (е-менеджмент)»</p> <p>по направлению подготовки 45.04.02 «Лингвистика»</p> <p>профилю подготовки «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом образовании»</p> <p>квалификация выпускника Лингвист-исследователь</p>	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины: формирование у студентов системы компетенций в области основ внедрения программных продуктов.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<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>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-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультикультурных компьютерных игр</p>
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>ОПК-3.1 Уверенно использует современные информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач.</p> <p>ОПК-3.2 Владеет навыками сбора, обработки и анализа текстовых данных, применяя современные цифровые технологии.</p>

	<p>ПК-1.1 Демонстрирует знание направлений развития международной игровой индустрии и особенностей современных мультимедийных компьютерных игр</p> <p>ПК-1.2 Проектирует и реализует применение мультимедийных компьютерных игр в процессе обучения</p> <p>ПК-2.1 Осуществляет анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр.</p> <p>ПК-2.2 Осуществляет локализацию мультикультурных компьютерных игр в языковой паре английский-русский.</p>
<p>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</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 деятельность в сфере e-менеджмента.</p> <p>Знать: Основные направления развития международной игровой индустрии. Особенности современных мультимедийных компьютерных игр. Основы и принципы внедрения мультимедийных компьютерных игр в образовательный процесс.</p> <p>Уметь: 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: Глубоким пониманием международной игровой индустрии и её влияния на образовательный процесс. Навыками практической реализации проектов по внедрению мультимедийных компьютерных игр в учебный процесс.</p>

	<p>Умением адаптировать и модифицировать игровые контенты с учётом специфики лингвистического образования и культурных особенностей студентов.</p> <p>Знать:</p> <p>Основные аспекты языкового контента в мультимедийных компьютерных играх.</p> <p>Особенности локализации игр, включая перевод игровых текстов, диалогов, интерфейса и других элементов контента с английского на русский язык.</p> <p>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>
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p><i>Содержание дисциплины:</i></p> <p>4 семестр</p> <p>Тема 1. История развития компьютерных и видео игр</p> <p>Тема 2. Игровые жанры и типы перспективы</p> <p>Тема 3. Общие принципы создания игр: экшен-игры и стратегии</p> <p>Тема 4. Общие принципы создания игр: квесты, РПГ, спортивные игры, головоломки и симуляторы</p> <p>Тема 5. Создание персонажей, эскизов и проектной документации</p> <p>Тема 6. Создание головоломок, уровней, миссий</p> <p>Тема 7. Выпуск проекта. Тестирование, маркетинг и работа с прессой</p> <p>Тема 8. Разработка веб-сайтов, посвященных играм, техническая поддержка и послепродажное обслуживание</p>
<p>Разработчик</p>	<p>ассистент Института образования и гуманитарных наук А.Л. Сазонов</p>

АННОТАЦИЯ
рабочей программы дисциплины
«Письменный перевод с английского на русский»
по направлению подготовки **45.04.02 «Лингвистика»**
профилю подготовки **«Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом образовании»**

квалификация выпускника ЛИНГВИСТ-ИССЛЕДОВАТЕЛЬ	
Цель изучения дисциплины	Целью дисциплины является формирование у студентов системы компетенций в области письменного перевода с английского языка на русский, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ОПК-3 Способен применять современные информационно-поисковые системы, корпусные базы данных, технологии сбора, обработки и интерпретации текстового материала в целях эффективного решения профессиональных задач. ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультикультурных компьютерных игр ПК-6 Выполняет перевод текста, интерфейса и диалогов, адаптирует под культурные особенности территории игровой мир продукта.
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты освоения образовательной программы (ИДК) 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. 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. 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.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Результаты обучения по дисциплине Знать: принципы работы современных информационно-поисковых систем и корпусных баз данных, а также методы сбора, обработки и анализа текстовых данных с использованием цифровых технологий. Уметь: эффективно использовать информационно-поисковые системы и корпусные базы данных для решения профессиональных задач, а также применять навыки сбора, обработки и анализа текстовых данных с помощью современных цифровых инструментов. Владеть: практическими навыками работы с различными типами информационно-поисковых систем и корпусных баз данных, а также иметь опыт использования цифровых технологий для сбора, обработки и анализа текстовых данных в контексте своей профессиональной деятельности. Знать: принципы анализа и разработки языкового контента мультикультурных компьютерных игр, а также методы локализации таких игр в языковой паре английский-русский. Уметь: осуществлять анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр, а также локализацию таких игр в языковой паре английский-русский. Владеть: навыками работы с инструментами и технологиями, необходимыми для анализа, разработки и локализации языкового контента мультикультурных компьютерных игр.

	<p>Знать: принципы перевода текста, интерфейса и диалогов, адаптацию под культурные особенности территории, а также методы редактирования и тестирования готовых переводов.</p> <p>Уметь: осуществлять перевод текста, интерфейса и диалогов, учитывая культурные особенности территории, а также редактировать и тестировать готовые переводы.</p> <p>Владеть: навыками работы с инструментами и технологиями, необходимыми для перевода и адаптации текстов игровых продуктов.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Тема 1. Введение. Использование словарей в процессе перевода. Инфинитив и инфинитивные обороты. Лексика: Video Games.</p> <p>Тема 2. Причастие и причастные обороты. Лексика: Game Development.</p> <p>Тема 3. Герундий и герундиальный оборот. Лексика: Rules, Strategy and Platform.</p> <p>Тема 4. Модальные глаголы и их эквиваленты. Лексика: History of Game Making.</p> <p>Тема 5. Страдательный залог Лексика: Playability.</p> <p>Тема 6. Особенности перевода синтаксических конструкций: эмпфаза, отрицательные и эллиптические конструкции. Лексика: Game Engines.</p> <p>Тема 7. Реалия и термин. Приемы передачи реалий. Лексика: Scripting Languages.</p> <p>Тема 8. Интернациональные слова и ложные друзья переводчика. Лексика: Level Design.</p> <p>Тема 9. Десемантизированные и многозначные слова. Лексика: Video Game Genres.</p> <p>Тема 10. Особенности словообразования. Слова-конверсивы. Лексика: Literary Theory.</p> <p>Тема 11. Неологизмы. Лексика: Narrative Aesthetics.</p>
Разработчик	Болотина Марина Александровна, кандидат филологических наук, доцент.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы дисциплины
«Практический курс подготовки технических писателей»
по направлению подготовки **45.04.02 «Лингвистика»**

<p>профилю подготовки «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом образовании»</p> <p>квалификация выпускника лингвист-исследователь</p>	
Цель изучения дисциплины	Цель изучения дисциплины: формирование у студентов компетенций, сформированных на базе профессиональных стандартов. Все эти компетенции определены основной образовательной программой по данному направлению подготовки, и необходимы для дальнейшей профессиональной деятельности молодых специалистов.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-1 Способен применять знания тенденций развития рынка международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультикультурных компьютерных игр
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	Результаты освоения образовательной программы (ИДК) 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 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.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: тенденции развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; Уметь: планировать учебные занятия с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; проводить учебные занятия с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; Владеть: навыками планирования учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; навыками проведения учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии. Знать: принципы анализа и разработки языкового контента мультикультурных компьютерных игр, а также методы локализации таких игр в языковой паре английский-русский. Уметь: осуществлять анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр, а также локализацию таких игр в языковой паре английский-русский. Владеть: навыками работы с инструментами и технологиями, необходимыми для анализа, разработки и локализации языкового контента мультикультурных компьютерных игр.
Краткая характеристика	Тема 1. Суть работы технического писателя Тема 2. Стили технической документации

учебной дисциплины	Тема 3. Государственные стандарты в части документирования Тема 4. Оценка поставленной задачи по времени и финансовым затратам Тема 5. Производственные процессы Тема 6. Применяемое программное обеспечение
Разработчик	Д.А. Савкин, доцент

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Эндогенный потенциал дидактических игр» по направлению подготовки 45.04.02 «Лингвистика» профилю подготовки «Мультикультурные компьютерные игры в лингвистическом образовании» квалификация выпускника лингвист-исследователь	
Цель изучения дисциплины	Целью дисциплины является формирование у обучающихся компетенций, определенных основной образовательной программой по вышеуказанному направлению подготовки, необходимых для дальнейшей профессиональной деятельности.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-1 Способен применять знания тенденций развития рынка международной игровой индустрии при планировании и проведении учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр ПК-2 Владеет практическими навыками разработки языкового контента и локализации мультикультурных компьютерных игр 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
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	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 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. 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 организацией, и(или) образовательной программой, а также с учетом законодательного и нормативно-правового обеспечения в сфере дополнительного образования
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Результаты обучения по дисциплине</p> <p>Знать: тенденции развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии;</p> <p>Уметь: планировать учебные занятия с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; проводить учебные занятия с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии;</p> <p>Владеть: навыками планирования учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии; навыками проведения учебных занятий с использованием мультимедийных компьютерных игр с учетом тенденций развития рынка программного обеспечения и международной игровой индустрии.</p> <p>Знать: принципы анализа и разработки языкового контента мультикультурных компьютерных игр, а также методы локализации таких игр в языковой паре английский-русский.</p> <p>Уметь: осуществлять анализ и разработку языкового контента мультикультурных компьютерных игр, а также локализацию таких игр в языковой паре английский-русский.</p> <p>Владеть: навыками работы с инструментами и технологиями, необходимыми для анализа, разработки и локализации языкового контента мультикультурных компьютерных игр.</p> <p>Знать: 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.</p> <p>Уметь: 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>Владеть: навыками организации образовательного процесса в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов, а также с законодательным и нормативно-правовым обеспечением в сфере дополнительного образования.</p>
Краткая характеристика	<p>Тема 1. Понятие дидактической игры.</p> <p>Тема 2. Роль игры в этнопедагогике и межкультурной коммуникации.</p>

<p>учебной дисциплины</p>	<p>Тема 3. Классификация дидактических игр. Тема 4. Научно-педагогический контекст и вариативность педагогической поддержки. Тема 5. Интерактивные дидактические игры как современное направление активизации познавательной деятельности обучающихся. Тема 6. Ценностные ориентации и результат взаимодействия коммуникантов. Культура и ценности. Тема 7. Инновационные дидактические игры по активизации учебного процесса. Тема 8. Коммуникативные и ролевые игры.</p>
<p>Разработчик</p>	<p>А.О. Бударина, доктор педагогических наук, профессор</p>