

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

А.Е. Рудин

« 29 » июня 2021 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.02 Этика компьютерных игр

Учебный план: 54.05.03, ФГОС 3 Графика ИГД №3-1-74.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.05.03 Графика

Профиль подготовки: 54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной
(специализация) графики"

Уровень образования: специалитет

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоём- кость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации	
	Лекции	Практ. занятия					
3	УП	17	17	73,75	0,25	3	Зачет
	РПД	17	17	73,75	0,25	3	
Итого	УП	17	17	73,75	0,25	3	
	РПД	17	17	73,75	0,25	3	

Санкт-Петербург
2021

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.05.03 Графика, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1013

Составитель (и):

кандидат педагогических наук, Старший преподаватель _____

Никольшина Лариса
Винировна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы _____

Сухарева Алина
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой _____

Кузнецова Марина
Рудольфовна

Методический отдел: Макаренко С.В.

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области этики компьютерных игр

1.2 Задачи дисциплины:

- рассмотреть основы этики и философии мировосприятия в современной индустрии компьютерных игр.
- раскрыть принципы значения гуманистических ценностей в искусстве.
- продемонстрировать особенности исторического наследия и развития этического мировоззрения

направленного на сохранение национальной культуры, этической оценки компьютерной игровой среды;

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Философия

Информационные технологии

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики

Знать: основополагающие принципы психологического воздействия визуального искусства на целевую аудиторию в современном медиа-пространстве; профессиональную терминологию в области этики компьютерных игр; значение этических норм и факторов, в комплексе проведения дизайнерских исследований; основные этапы развития отечественного искусства в области компьютерных игр и его зависимость от политических, социальных, собственно культурных и этических факторов.

Уметь: ориентироваться в современных тенденциях компьютерной игровой индустрии с художественно эстетической точки зрения; использовать этические нормы поведения в коллективе; ориентироваться в социальных проблемах современного общества; применять научные при написании практических работ, посвященных стилистическому анализу произведений отечественного искусства с учетом социальных и этических факторов в сфере киноискусства и телевидения.

Владеть: навыками этической оценки в области компьютерной игровой индустрии, навыками работы с литературой по отечественному и зарубежному изобразительному искусству с акцентом на социальные и этические факторы.

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Профессиональная этика и формы нравственного сознания взаимодействия дизайнера и общества	3					С,Д
Тема 1. Начальное развитие понятия «Этика». Комплекс формирования общества, этические аспекты работы художников. Связанность с системами верований и организаций общества. Декоративность и функциональность		1		8		
Тема 2. Развитие понятия «Этика».		1				
Тема 3. Ранняя цивилизация. Цивилизация Древнего Египта. Период правления Эхнатона. Отражение силовой диктатура и религии на формы искусства. Этические учения древнего мира. Этические учения древнего мира. Практическое занятие: Комплекс формирования общества, этические аспекты работы художников. Связанность с системами верований и организаций общества.		2	2	8	ГД	
Тема 4. Классическое общество. Написание фонетического алфавита, письменности. Зарождение философской мысли. Зарождение светской мысли. Приход христианства в Рим, развитие иконописи. Развитие искусства и религии. Практическое занятие: примеры графического исполнения, отражающие христианскую религию, религию ислама и буддизма.		2	2	8	ГД	
Тема 5. Период позднего средневековья и раннего Возрождения в Европе. Сикстинская капелла. Практическое занятие: разбор художественных стилей и направлений в компьютерных играх. Использование работ великих мастеров возрождения в художественном наполнение компьютерных игр.		2	2	8	ГД	
Раздел 2. Формирование этических норм современности и его связь с искусством						
Тема 6. Промышленная революция XIX века. Инновации в народном образовании. Появление листовок, брошюр, журнал и газет. Промышленная революция. Ответственность за дизайн-продукт его эстетику и функциональность. Практическое задание: рассмотреть формирование этических норм общества, сформированных в процессе развития науки, торговли и искусства.		2	2	8	ГД	Д

Тема 7. Период первой мировой войны. Зарождение новых психических и физических структур. Появление графического дизайна как отдельной практики. Разработка брендов фирм и компаний. Использование рекламных материалов для публичных заявлений и пропаганды в Великобритании и Америке. Зарождение немецкого Баухауза. Практическое задание: использование художественного направления: кубизм, футуризм, импрессионизм и т.д. в компьютерных играх.	2	2	8	ГД
Тема 8. Осознание понятия «этика» в работах художников-графиков. Признание брендов через символы и логотипы. Работа дизайнеров для государственных органов и государственных учреждений. Практическое задание: рассмотреть как по средствам художественной выразительности можно представить характер персонажа компьютерной игры.	2	2	8	ГД
Тема 9. Зарождение свободы творчества. Способствование по средствам графики воздействия на формирование общественного мнения. Графика как мощный инструмент для пропаганды политического движения и протеста против войны. Практическое задание: ответственность художника-графика в современном обществе	2	2	7	ГД
Тема 10. Формирование этических ценностей, как социокультурного феномена применительно к сегодняшнему состоянию материальной культуры и к той эволюции, которую культура претерпевает в связи с качественным изменением технологий. Практическое задание: проблема политкорректности в компьютерных играх	1	3	10,75	ГД
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	17	17	73,75	
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)	0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине	34,25		73,75	

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-1	Объясняет основные этапы развития мирового искусства в области разработки компьютерных игр и его зависимость от политических, социальных, собственно культурных и этических факторов. Раскрывает комплекс этических норм составляющих основы профессии художника-графика Применяет научные методы при написании практических работ, посвященных стилистическому анализу произведений мирового искусства с учетом социальных и этических факторов в сфере	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание

	<p>разработки дизайна компьютерных игр. Использует этические нормы при создании художественного произведения, исходя из действующего законодательства РФ и требованиями, выдвигаемые обществом.</p> <p>Производит анализ конкретных произведений искусств и художественных процессов создания графики, определяя их значимость в культурно-историческом контексте, а также этическом и эстетическом наполнении произведения.</p> <p>Использует профессиональную терминологию при анализе произведений мирового искусства в контексте социальных, культурных и этических факторов в области дизайна компьютерных игр.</p> <p>Определяет этику личностного поведения при общении с товарищами, преподавателями. Составляет суждение о современных нормах и правилах поведения в различных жизненных ситуациях.</p>	
--	--	--

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	<p>Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области. Критический, оригинальный подход к материалу.</p> <p>Критическое и разностороннее рассмотрение вопросов, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источниками.</p> <p>Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям.</p>	
Не зачтено	<p>Непонимание заданного вопроса.</p> <p>Неспособность сформулировать хотя бы отдельные концепции дисциплины.</p> <p>Ответы на вопросы полностью не соответствуют материалу.</p>	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 3	
1	Политкорректность в компьютерных играх
2	Адаптация западных компьютерных игр для российского рынка
3	Религиозная идеология в компьютерных играх
4	Проблема жестокости в компьютерных играх
5	Толерантность в компьютерных играх
6	Передача характера персонажа компьютерной игры по средствам художественной выразительности
7	Цензура в видеоиграх
8	Этика в компьютерных играх
9	Формирование отношения общества к женскому образу в компьютерных играх
10	Формирование отношения общества к мужскому образу в компьютерных играх
11	Формирование отношения общества к детскому образу в компьютерных играх
12	Стереотипы, формируемые обществом и разработчиками в компьютерных играх
13	Манипуляция общественным мнением в компьютерных играх
14	Использование мифологии в компьютерных играх
15	Разбор жанров компьютерных игр, удачные и неудачные художественные приемы
16	Влияние визуального контента на успех компьютерной игры
17	Особенности локализации и адаптации компьютерных игр для разных стран

18	Отражение культуры и национальных традиций разных стран
19	Плагиат в компьютерных играх, заимствование или подражание
20	Художественные стили и направлений в компьютерных играх

5.2.2 Типовые тестовые задания

не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Выполнение в свободной технике эскиз компьютерной игры (раскадровку) с сюжетом этической направленности

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная

Письменная

Компьютерное тестирование

Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Время на подготовку -0,5 часа, в это время входит подготовка ответа на вопросы к зачету

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Антипов, А. А.	Этика делового общения	Санкт-Петербург: Университет ИТМО	2014	http://www.iprbookshop.ru/65399.html
Денисов, А. А.	Профессиональная этика и этикет	Омск: Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет	2014	http://www.iprbookshop.ru/32795.html
Гуревич П. С.	Этика	Москва: ЮНИТИ-ДАНА	2012	http://www.iprbookshop.ru/8542.html
Гуревич, П. С.	Этика	Москва: ЮНИТИ-ДАНА	2017	http://www.iprbookshop.ru/71049.html
Виговская, М. Е.	Профессиональная этика и этикет	Москва: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа	2018	http://www.iprbookshop.ru/75205.html
Троянская, А. И.	Деловая этика	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2019	http://www.iprbookshop.ru/83263.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Козловская, Т. Н., Епанчинцева, Г. А., Зубова, Л. В.	Профессиональная этика	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ	2015	http://www.iprbookshop.ru/54147.html
Кравченко Н. Н.	Профессиональная этика	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2416
Терещенко, Е. А., Балакирева, Л. М., Волкова, В. М., Воротилина, Т. В., Ковалев, В. В., Лесниченко, И. П.	Профессиональная этика	Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет	2018	http://www.iprbookshop.ru/92588.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>
2. Сайт Государственного Русского музея <https://www.rusmuseum.ru/>
3. Сайт Государственного Эрмитажа <https://www.rusmuseum.ru/>
4. Сайт Государственной Третьяковской галереи <https://www.tretyakovgallery.ru/>
5. Сайт Санкт-Петербургского союза дизайнеров <https://www.designspb.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

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

Аудитория	Оснащение
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска