

Київський університет імені Бориса Грінченка
Факультет української філології, культури і мистецтва
Кафедра інформаційних комунікацій

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи


О.Б. Жильцов
«01» вересня 2023

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕНЬ ВІДЕОІГОР

(каталог вибіркових дисциплін)

для студентів

рівня вищої освіти: другого (магістерського)

освітніх програм:

029.00.02 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»

035.01.01 «Українська мова та література»

061.00.01 «Журналістика»

061.00.02 «Реклама і зв'язки з громадськістю»

061.00.03 «Видавнича справа та редагування»

061.00.04 «Медіакомунікації»

061.00.06 «Контент-продюсування цифрових медіапроектів»



Київ – 2023

Розробник: Малюк Євген Олександрович, кандидат культурології, старший викладач кафедри інформаційних комунікацій Факультету української філології, культури і мистецтва Київського університету імені Бориса Грінченка.

Викладач: Малюк Євген Олександрович, кандидат культурології, старший викладач кафедри інформаційних комунікацій Факультету української філології, культури і мистецтва Київського університету імені Бориса Грінченка;

Робочу програму розглянуто та затверджено на засіданні кафедри
інформаційних комунікацій
Протокол від 29 серпня 2023 року № 1

Завідувач кафедри _____ Олена ПОЛІТОВА

Робочу програму погоджено з гарантами освітньо-професійних програм
«01» вересня 2023 р.

Заступник декана Факультету української філології, культури і мистецтва
з науково-методичної та навчальної роботи _____ Світлана ГОРОБЕЦЬ
01.09.2023 р.

Пролонговано:

на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__» 20__ р., протокол № __
підпис (ПІБ)

на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__» 20__ р., протокол № __
підпис (ПІБ)

на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__» 20__ р., протокол № __
підпис (ПІБ)

на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__» 20__ р., протокол № __
підпис (ПІБ)

ЗМІСТ

1. Опис предмета навчальної дисципліни.....	4
2. Мета та завдання навчальної дисципліни.....	4
3. Результати навчання за дисципліною.....	6
4. Структура навчальної дисципліни.....	7
5. Програма навчальної дисципліни	
<i>Змістовий модуль I</i>	11
<i>Змістовий модуль II</i>	12
<i>Змістовий модуль III</i>	13
<i>Змістовий модуль IV</i>	13
6. Контроль навчальних досягнень	
6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів.....	11
6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії оцінювання.....	13
6.3. <i>Форми проведення модульного контролю та критерії</i> оцінювання.....	13
6.4. <i>Форми проведення семестрового контролю та критерії</i> оцінювання.....	13
6.5. <i>Шкала відповідності оцінок</i>	13
7. Навчально-методична карта дисципліни «Основи досліджень відеоігор».....	15
8. Рекомендована література	
<i>Базова</i>	16
<i>Додаткова</i>	16

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Вид дисципліни	вибіркова	-
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	-
Загальний обсяг кредитів/годин	4/120	-
Курс	5	-
Семестр	1	-
Кількість змістових модулів з розподілом	4	-
Обсяг кредитів	4	-
Обсяг годин, в тому числі:	120	-
Аудиторні	32	-
Модульний контроль	8	-
Семестровий контроль	-	-
Самостійна робота	80	-
Форма семестрового контролю	залік	-

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета курсу полягає в ознайомленні з різноманіттям міждисциплінарних теоретичних підходів, які є предметом інтересу досліджень відеоігор; поглиблення погляду на відеоігри як феномен сучасної технокультури.

Завдання курсу:

- Ознайомлення з понятійно-категоріальним апаратом досліджень відеоігор;
- Розкриття сутності методології, що лежить в основі досліджень відеоігор;
- Набуття навичок аналізу сучасних інтерактивних медіа;
- Знайомство з особливостями функціонування сучасної індустрії медіа на прикладі відеоігор.

Дисципліна спрямована на формування таких фахових (професійних) програмних компетентностей освітньої програми підготовки магістрів за спеціальністю **029.00.02 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»:**

Загальні компетентності (ЗК)	ЗК-01	Здатність виявляти наукову сутність проблем у професійній сфері, знаходити адекватні шляхи щодо їх розв'язання; володіння системним, цілісним підходом до аналізу і оцінки ситуації.
	ЗК-02	Здатність аналізувати, верифікувати, оцінювати повноту та достовірність інформації в ході професійної діяльності, за необхідності доповнювати й синтезувати відсутню інформацію.
	ЗК-03	Продуктування нових ідей, творчий підхід до їх реалізації, здатність до новаторської діяльності.
	ЗК-08	Здатність до пошуку, оброблення й аналізу необхідної для розв'язування навчальних, наукових і професійних завдань інформації з різних джерел із дотриманням етичних та правових норм; навички використання інформаційно-комунікаційних, комп'ютерних технологій як інструменту набуття знань та умінь, а також презентації проблеми, задачі, відомих чи власних результатів тощо.

Фахові компетентності спеціальності (ФК)	ФК-01	Спеціалізовані концептуальні знання, набуті у процесі навчання на рівні новітніх досягнень, які є основою для оригінального мислення, дослідницької та/або інноваційної діяльності; здатність використовувати набуті знання у практичній професійній діяльності.
	ФК-02	Здатність розуміти сутність проблеми, постановку задачі, обирати та використовувати відповідні методи й організаційні процедури для її вирішення (розв'язання), дослідницької чи інноваційної діяльності, критично оцінювати отримані результати, визначати перспективи подальшої розробки досліджуваної та дотичних тем.
	ФК-06	Здатність самостійно розробляти проекти шляхом творчого застосування існуючих та/або генерування нових ідей в галузі бібліотекознавства та інформаційної діяльності здатність до розвитку новиз та/або вдосконалення існуючих методів аналізу, моделювання, прогнозування, розв'язування нових проблем у галузях знань.

Дисципліна спрямована на формування таких фахових (професійних) програмних компетентностей освітньої програми підготовки магістрів за спеціальністю **035.01.01 «Українська мова та література»:**

Загальні компетентності (ЗК)	ЗК-04	Здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми.
	ЗК-07	Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
	ЗК-11	Здатність проведення досліджень на належному рівні.
	ЗК-12	Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
Фахові компетентності спеціальності (ФК)	ФК-06	Здатність застосовувати поглиблені знання з української мови і літератури для вирішення професійних завдань.

Дисципліна спрямована на формування таких фахових (професійних) програмних компетентностей освітньої програми підготовки магістрів за спеціальностями **061.00.01 «Журналістика», 061.00.02 «Реклама і зв'язки з громадськістю», 061.00.04 «Медіакомунікації», 061.00.03 «Видавнича справа та редагування», 061.00.06 «Контент-продюсування цифрових медіапроектів»:**

Загальні компетентності (ЗК)	ЗК-01	Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
	ЗК-03	Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
	ЗК-08	Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня.
Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК)	СК-02	Здатність критично осмислювати проблеми у сфері журналістики та дотичні до них міждисциплінарні проблеми.

3. Результати навчання за дисципліною

В процесі роботи над навчальним курсом студенти мають досягти таких результатів. **029.00.02 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»:**

Результати навчання	ПРН-3-1	Здатність продемонструвати знання з теорії інформації та комунікації, вміння формувати та досліджувати інформаційні потоки в сучасному соціально-культурному просторі.
	ПРН-3-3	Здатність використовувати інформаційні ресурси в організації науково-дослідної діяльності.

	ПРН-3-7	Вміння організації процесу збору, обробки, збереження, продукування, передачі професійно важливої інформації з урахуванням культурного, політичного, економічного та соціокультурного контекстів.
	ПРН-У-1	Доносити професійні знання, власні обґрунтування і висновки до фахівців і широкого загалу; усно й письмово спілкуватися рідною та іноземною мовами в науковій, виробничій та соціально-культурній сферах діяльності із професійних питань.
	ПРН-У-8	Коректно проводити логічні міркування, грамотно вибудовувати доведення наукових фактів, використовуючи, в тому числі, класичні та спеціальні методи наукових досліджень у галузі інформаційної діяльності, бібліотекознавства, архівознавства.

035.01.01 «Українська мова та література»:

Результати навчання	ПРН-3-1	Демонструвати знання в галузі гуманітарних наук, застосовувати їхні методи в різних видах професійної діяльності.
	ПРН-У-3	Застосовувати сучасні методики і технології, зокрема інформаційні, для успішного й ефективного здійснення професійної діяльності та забезпечення якості дослідження в конкретній філологічній галузі.
	ПРН-У-10	Створювати, аналізувати й редагувати тексти різних стилів та жанрів.
	ПРН-У-14	Презентувати результати свого дослідження науковій спільноті в наукових публікаціях чи виступах на конференціях, круглих столах, семінарах тощо.

061.00.01 «Журналістика», 061.00.02 «Реклама і зв'язки з громадськістю», 061.00.04 «Медіакомунікації», 061.00.03 «Видавнича справа та редагування», 061.00.06 «Контент-продюсування цифрових медіапроектів»:

Результати навчання	РН-02	Аналізувати та оцінювати потенційний вплив розвитку технологій на сучасний стан та розвиток журналістики.
	РН-03	Проводити збір, інтегрований аналіз та узагальнення матеріалів з різних джерел, включаючи наукову та професійну літературу, бази даних, та перевіряти їх на достовірність, використовуючи сучасні методи дослідження.
	РН-07	Дискутувати зі складних комунікаційних проблем, пропонувати і обґрунтовувати варіанти їх розв'язання.

4. Структура навчальної дисципліни

Тематичний план для денної форми навчання

Назви теоретичних розділів	Кількість годин						
	Разом	Аудиторних	Лекцій	Семінарські	Практична	Самостійна	Підсумковий
Змістовий модуль I. Генеалогія відеоігор							
Гра як феномен культури	12	4	2	2		8	
Відеогра як феномен медіакультури	16	4	2		2	12	
Модульна контрольна робота	2						2
<i>Разом</i>	30	8	4	2	2	20	2
Змістовий модуль II. Дослідження відеоігор							
Відеоігри в популярному дискурсі	4	4	2	2			
Методологія дослідження відеоігор	22	2	2			20	
Презентації проєктів дослідження відеоігор	2	2			2		
Модульна контрольна робота	2						2
<i>Разом</i>	30	12	4	2	2	20	2
Змістовий модуль III. Історія відеоігор XX ст.							
Відеоігри від зародження до виходу шістнадцятибітних платформ	12	4	2		2	8	
Відеоігри 1990-их	8	2	2			6	
Проблематика відеоігор 1990-их	8	2		2		6	
Модульна контрольна робота	2						2
<i>Разом</i>	30	12	4	2	2	20	2
Змістовий модуль IV. Відеоігри у XXI ст.							
Відеоігри епохи шостого покоління консолей	14	4	2	2		10	
Відеоігри від епохи сьомого покоління консолей до сучасності	12	2	2			10	
Дослідження майданчиків сучасних інді-ігор	2	2			2		
Модульна контрольна робота	2						2
<i>Разом</i>	30	4	4	2	2	20	2
Разом за курс	120	32	16	8	8	80	8

5. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль I ГЕНЕАЛОГІЯ ВІДЕОІГОР

Лекція 1. Гра як феномен культури (2 год.).

Мета та завдання навчальної дисципліни. Game studies як міждисциплінарна галузь знань. Гра як об'єкт наукового дослідження. Стисла історія досліджень ігор. Популярні теорії зародження гри у тварин. Гра як продукт та як процес. Класична робота Й. Гейзінги «Homo Ludens»: культура як гра. Класифікація традиційних ігор за Р. Кайуа – paidia, illinx, ludus. Місце традиційної гри в дитинстві сучасної людини.

Семінарське заняття 1. Гра як феномен культури (2 год.).

Лекція 2. Відеогра як феномен медіакультури (2 год.).

Що таке медіакультура. Відеогра – окремий випадок гри або самостійний феномен? Складові ігрового процесу, ядро та оболонка гри, їхня взаємодія та протистояння. Лудонаративний дисонанс. Роль правил у грі та відеогрі та ідентичність відеоігор. Функції та кінцева мета ігор. Ігровий дизайн як метод передачі ігрового повідомлення. Процедурна риторика та журналістика, яка використовує відеоігри. Технічний прогрес та потенціал відеоігор до передачі смислів.

Практичне заняття 1. Відеогра як феномен медіакультури (2 год.).

Змістовий модуль II ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОІГОР

Лекція 3. Відеоігри в популярному дискурсі (2 год.).

Як говорять про відеоігри ЗМІ. Трансформація статусу відеоігор у популярному дискурсі. Ремедіація відеоігор в інших медіа. Репрезентація інших медіа у відеоіграх. Ігрова залежність як психологічна проблема та мем ЗМІ. Гендерна поведінка та гендерні очікування у відеоіграх. Геймергейт. Спільноти розробників та спільноти гравців. Ігрова журналістика, її критична та рекламна функції. Відеогра в умовах сучасного капіталізму. Геймери як цінний капітал. Корпорації, що створюють відеоігри, та їхні економічні

стратегії. Благодійність та відеоігри – історія HumbleBundle та його конкурентів. Перспективи віртуальних світів та економічні системи в них. Трансформація сім'ї та споживання в умовах віртуалізації повсякденності.

Насильство в відеоіграх як зручний об'єкт для відволікання. Рольові ігри та «сатанинська паніка». Зв'язок між підлітковим насильством та відеоіграми. Публічні дебати щодо насильства у відеоіграх. Репрезентація сексуальності у відеоіграх. Вікові рейтинги у відеоіграх. Заборонені теми у відеоіграх відповідно до культурних особливостей. Відеогра як насильство.

Семінарське заняття 2. Відеоігри в популярному дискурсі (2 год.).

Лекція 4. Методологія дослідження відеоігор (2 год.).

Відеогра як предмет наукового дослідження. Сфери гуманітаристики, для яких релевантний аналіз відеоігри. Проблематика сучасних досліджень відеоігор. Формулювання наукової новизни. Форма наукового дослідження. Методи наукового дослідження відеоігор – гуманітаристика, соціальні науки на службі дослідника. Процес грання як емпіричний метод досліджень відеоігор. Досвід написання дисертаційного дослідження про відеоігри.

Практичне заняття 2. Презентації проєктів дослідження відеоігор. (2 год.).

Змістовий модуль III ІСТОРІЯ ВІДЕОІГОР XX СТ.

Лекція 5. Відеоігри від зародження до виходу шістнадцятибітних платформ (2 год.)

Перші відеоігри – Tennis for Two, OXO. Відеоігри як продукт дозвілля працівників оборонної сфери. Дослідження платформ як міждисциплінарна галузь знань. Аркадніігрові автомати: знайомство масового споживача з відеоіграми. Сучасне інформаційне суспільство та цифрові розваги. Перші домашні консолі. MagnavoxOdysseyяк компроміс між настільною грою та відеоігрою. Pong, SpaceInvaderста Pacmanяк головні ігри епохи. AtariVCSта криза відеоігор 1983 року.

Японський погляд на ігровий дизайн. Корпорація Nintendoяк рятувальник індустрії відеоігор середини 80-их років XX ст. Персональний комп'ютер як

ігрова платформа. ZX Spectrum, Apple II та Commodore 64 як провідні побутові комп'ютери 1980-их. Зародження ігрових франшиз. Текстові пригодницькі ігри та рольові ігри як жанри, які спробували підняти серйозні теми у відеоіграх. Перші відеоігри в Україні – платформи, теми, проблематика. Консольні війни між Nintendo та SEGA.

Практичне заняття 3. Відеоігри від зародження до до виходу шістнадцятибітних платформ (2 год.).

Лекція 6. Відеоігри 1990-их (2 год.)

Компакт-диск як провідний медіум нового покоління та Myst як гра, яка асоціюється з поняттям «мультимедіа». Технологія Full Motion Video у популярних пригодницьких відеоіграх першої половини 90-их років ХХ ст. Квести як провідний жанр першої половини 1990-их. Відеоігри та Голівуд. Хакерська етика як основа ідеології розробників відеоігор початку 90-их. Способи розповсюдження відеоігор: моделі freeware та shareware. Естетика 90-их у відеоіграх. П'яте покоління ігрових консолей. Atari та 3DO як конкуренти Nintendo та SEGA.

Семінарське заняття 3. Проблематика відеоігор 1990-их (2 год.).

Змістовий модуль IV. ВІДЕОІГРИ У ХХІ СТ.

Лекція 7. Відеоігри епохи шостого покоління консолей (2 год.).

Казуальні відеоігри – аудиторія, жанри, особливості. Програш SEGA у консольних війнах. Консолі шостого покоління та їхні інноваційні інтерфейси. PlayStation 2 як найпопулярніша домашня ігрова консоль в історії. Репрезентація війни у відеоіграх. Ігри про Другу світову війну як тренд стратегічних відеоігор початку 2000-их. Горор у кіно та відеоіграх. Дослідження серії Silent Hill Б. Перроном. Феномен серії Metal Gear Solid. Авторські ігри та підхід Х. Кодзіми. Розквіт багатокористувацьких рольових ігор, культура гравців World of Warcraft. Українські відеоігри 2000-их.

Семінарське заняття 4. Відеоігри епохи шостого покоління консолей (2 год.).

Лекція 8. Відеоігри від епохи сьомого покоління консолей до сучасності (2 год.).

Nintendo Wii як несподіваний лідер серед консолей сьомого покоління – передумови та причини. Портативні платформи сьомого покоління. Quantic Dream та нове покоління кінематографічних відеоігор. Інді-бум кінця 2000-их – початку 2010-их. Ідеологія інді-розробників. Не-ігри як радикальний спосіб відійти від канонів ігрового дизайну, не відмовляючись від відеоігор як медіа. Жанр «симулятор ходіння» як спосіб подолати умовності шутерів від першої особи. Відеоігри в сучасному мистецтві.

Технології віртуальної та доповненої реальності та відеоігри, що їх використовують. Тілесність у відеоіграх. Теорія гейміфікації Я.Богоста та Дж. МакҐонігл. Особливості відеоігор на мобільних платформах. Лутбоксы як елемент ігрового дизайну. Ігри як сервіс. Наглядний капіталізм та відеоігри. Цифрова дистрибуція та масовий доступ до інтернету як фактори впливу на сучасний ігровий дизайн. Асинхронна багатокористувацька гра. Кіберспорт як явище сучасного геймінгу. Стримінг відеоігор як популярна культурна практика сучасності.

Практичне заняття 4. Дослідження майданчиків сучасних інді-ігор (2 год.).

6. Контроль навчальних досягнень

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна к-сть балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3		Модуль 4	
		кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Відвідування семінарських занять	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Відвідування практичних занять	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Робота на семінарському занятті	10	1	10	1	10	1	10	1	10
Робота на практичному занятті	10	1	10	1	10	1	10	1	10
Виконання завдань для самостійної роботи	5	3	15	4	20	3	15	3	15

Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25	1	25	1	25
Виконання ІНДЗ									
<i>Разом</i>			64		69		64		64
Максимальна кількість балів	261								
Розрахунок коефіцієнта	Розрахунок: $261:100=2.6$ Студент набрав: 247 балів Оцінка: $247:2.6=95$ (A)								

6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії їх оцінювання

Змістовий модуль I. Генеалогія відеоігор. (20 год.)

- 1.1. Здійсніть опис трьох традиційних ігор, в які ви грали в дитинстві. Стисло опишіть їхні правила та класифікуйте за Р. Кайуа. – 5 балів.
- 1.2. Наведіть 3-4 приклади лудонаративного дисонансу, які притаманні одному з жанрів: платформер, рольова гра, стратегія. – 5 балів.
- 1.3. Стисло проаналізуйте зміст будь-якого журналу про відеоігри на вибір та виділіть характерні його риси. Порівняйте функції рецензування ігрового журналу та функції літературної критики. Чи співпадають вони? – 5 балів.

Змістовий модуль II. Дослідження відеоігор. (20 год.)

- 2.1. Оберіть тему дослідження згідно з вашою спеціальністю, стисло напишіть про роботи авторів, які займалися цією темою (1 сторінка). – 5 балів.
- 2.2. Стисло охарактеризуйте методику вашого дослідження (0.3 сторінки) та визначте та обґрунтуйте новизну власного дослідження (0.3 сторінки). – 5 балів.
- 2.3. Поведіть дослідження та оформіть текст дослідження у науковому стилі (1 – 1.5 сторінки). – 5 балів.
- 2.4. Сформулюйте висновки з дослідженої теми. – 5 балів.

Змістовий модуль III. Історія відеоігор XX ст. (20 год.)

- 3.1. За результатами дослідження проведеного у завданнях самостійної роботи до модуля 2 підготуйте наукові тези. – 5 балів.
- 3.2. Зіграйте або знайдіть в інтернеті порівняння версій відеоігри, яка вийшла в XX ст. на вибір для різних платформ. Опишіть спільне та відмінне в грі для кожної з платформ. – 5 балів.
- 3.3. Оберіть дві ігрові платформи XX ст. на вибір та знайдіть статистику по найбільш популярним іграм на ній. Визначте жанри цих популярних ігор. Поясніть, чому самі ці жанри стали на цих платформах найбільш популярними. – 5 балів.

Змістовий модуль IV. Відеоігри у XXI ст. (20 год.)

- 4.1. Зіграйте у 2-3 симулятора ходіння та опишіть свій ігровий досвід. Додайте скріншоти. – 5 балів.
- 4.2. Пошукайте україномовні наукові статті про відеоігри. На що звертають увагу українські дослідники? Опишіть це в тексті на 0.5 – 1 сторінку. – 5 балів.

4.3. З матеріалів, що було знайдено для завдання 4.2. зареферуйте одну зі статей, яка пов'язана з відеоіграми та вашою спеціальністю (1 сторінка). – 5 балів.

Критерії оцінювання робіт. Оцінюється рівень самостійного опрацювання навчального матеріалу, вміння застосовувати його, знаходити, якщо потрібно, додаткові джерела інформації, обґрунтованість та логічність висновків, оформлення згідно з вимогами до оформлення. Максимальна оцінка за завдання – 5 балів.

6.3. **Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання.**

Виконання модульних контрольних робіт здійснюється самостійно кожним студентом в електронному вигляді та додається до електронного курсу або здається в роздрукованому вигляді.

Модульна контрольна робота проводиться після вивчення певного змістового модуля. Оцінюється за виконання завдань у формі, зазначеній викладачем у робочій програмі. Загальна кількість модулів – 4, кожний модуль складається з певної кількості тестових питань (не більше 15) по 1 балу за правильну відповідь та 5 балів за відповідь на розгорнуте питання, кількість яких залежить від підготовлених тестових запитань; виконання кожної роботи є обов'язковим.

6.4. **Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання.**

Формою проведення семестрового контролю є залік, який студент отримує за результатами набраних балів на момент закінчення курсу поділених на коефіцієнт – 2.6.

6.5. Шкала відповідності оцінок

Кількість балів		Значення оцінки
A	90-100	Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) у межах обов'язкового матеріалу з, можливими, незначними недоліками
B	82-89	Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) у межах обов'язкового матеріалу без суттєвих грубих помилок
C	75-81	Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74	Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності
E	60-68	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35-59	Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

7. Навчально-методична карта дисципліни "Основи досліджень відеоігор"

Разом: 120 год., лекції – 16 год., семінарські заняття – 8 год., практичні заняття – 8 год., самостійна робота – 80 год., 8 год. – модульний контроль, залік.

Тиждень	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
Модулі	Змістовий модуль I		Змістовий модуль II		Змістовий модуль III		Змістовий модуль IV	
Назва модуля	Генеалогія відеоігор		Дослідження відеоігор		Історія відеоігор XX ст.		Відеоігри у XXI ст.	
Кількість балів за модуль	64 б.		64 б.		69 б.		64 б.	
Лекції	відвідування - 2 б.		відвідування - 2 б.		відвідування - 2 б.		відвідування - 2 б.	
Теми лекцій	Гра як феномен культури(1 бал)	Відеогра як феномен медіакультури (1 бал)	Відеоігри в популярному дискурсі (1 бал)	Методологія дослідження Відеоігор(1 бал)	Відеоігри від зародження до виходу шістнадцятибітних платформ (1 бал)	Відеоігри 1990-их (1 бал)	Відеоігри епохи шостого покоління консолей(1 бал)	Відеоігри від епохи сьомого покоління консолей до сучасності (1 бал)
Теми семінарських занять	Дослідження традиційних ігор (1 + 10 балів)		Відеоігри в популярному дискурсі (1 + 10 балів)			Проблематика відеоігор 1990-их (1 + 10 балів)	Відеоігри епохи шостого покоління консолей (1 + 10 балів)	
Теми практичних занять		Відеогра як феномен медіакультури (1 + 10 балів)		Презентації проєктів дослідження відеоігор (1 + 10 балів)	Відеоігри 1990-их (1 + 10 балів)			Дослідження майданчиків сучасних інді-ігор (1 + 10 балів)
Самостійна робота	5x3=15 б.		5x4=20 б.		5x3=15 б.		5x3=15 б.	
Види поточного контролю	Модульна контрольна робота 1 – 25 б.		Модульна контрольна робота 2 – 25 б.		Модульна контрольна робота 3 – 25 б.		Модульна контрольна робота 4 – 25 б.	

8. Рекомендована література

Базова

1. Donovan T. Replay: The History of Video Games.— Mason's Yard: Yellow Ant, 2010. – 516p.
2. Mayra F. An Introduction to Game Studies. Games in Culture. – London: SAGE Publications Ltd, 2008. – 196 p.
3. Newman J. Videogames. – London: Routledge, 2004. – 198 p.

Додаткова

4. Bogost I. and Monfort N. Racing the Beam. The Atari Video Computer System. – Cambridge: The MIT Press, 2009. – 180 p.
5. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. — Cambridge: «The MIT Press», 2007. — 464 p.
6. Castronova E. Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality. – New York: St. Martin's Press, 2007. – 256p.
7. Egenfeldt-Nielsen S. et al. Understanding Video Games. The Essential Introduction. – New York and London: Routledge, 2008. – 293 p.
8. Flanagan M. and Nissenbaum H. Values at Play in Digital Games. – Cambridge: The MIT Press, 2012. – 207 p.
9. Juul J. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. – Cambridge: The MIT Press, 2010. – 252 p.
10. Kent S. The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokemon and beyond. – New York: Three Rivers Press, 2001. – 608 p.
11. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. – Cambridge: The MIT Press, 1994. – 389 p.
12. Perron B. Silent Hill. The Terror Engine. – San Francisco: The Michigan University Press, 2012. – 162 p.
13. Sicart M. Play Matters. – Cambridge and London: The MIT Press. – 158 p.
14. Малюк Є. О., 2017. Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80–90-х роках ХХ століття. Питання культурології, 32, с. 111–127.

15.Малюк Є. О., 2017. Технологія «віртуальної реальності» та відеоігри: медіакультурний аспект.Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури, 39, с.297–304.