

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о документе

ФИО: Клочков Юрий Сергеевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 01.06.2026 16:13:09

Уникальный программный ключ:

3beb265d5d589e7ff4c954946f3ad99a1e70ac12

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное бюджетное

образовательное учреждение высшего образования

**«ТОМЕНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

дисциплины: Основы геймификации

направление подготовки: 43.03.03 Гостиничное дело

направленность (профиль): Международный гостиничный бизнес

форма обучения: очная, заочная

Рабочая программа рассмотрена  
на заседании кафедры маркетинга и муниципального управления

Протокол № 9 от 24.03.2026 г.

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины

**Цель дисциплины:** сформировать у обучающихся целостное представление о принципах применения и использования методов геймификации в профессиональной деятельности.

**Задачи дисциплины:**

- 1) рассмотреть наиболее актуальные задачи и проблемы, возникающие при использовании методов геймификации в профессиональной деятельности;
- 2) показать разнообразие, возможности и специфику различных подходов к геймификации;
- 3) сформировать у обучающихся понятийный аппарат, необходимый для изучения дисциплины;
- 4) научить навыкам квалифицированного использования методов геймификации для решения разных видов профессиональных задач.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Основы геймификации» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана.

Необходимыми условиями для освоения дисциплины являются:

**знание** законов логики и теории аргументации; теоретических и нормативных основ принятия решений в нестандартных ситуациях; теоретических основ геймификации;

**умение** строить устные и письменные высказывания в соответствии с нормами русского литературного языка; применять теоретические знания и нормативно-этические основы принятия решений в разных ситуациях; находить пути решения сложных ситуаций с использованием методов геймификации;

**владение** приемами формирования стрессоустойчивости, самоменеджмента, методами обоснования целесообразности принимаемых решений в нестандартных ситуациях; навыками применения алгоритмов поведения в сложных ситуациях; навыками использования методов геймификации в практической деятельности.

Содержание дисциплины является логическим продолжением содержания дисциплин «Основы гостиничного бизнеса», «Эффективные коммуникации», «Проектная деятельность» и тематически связано с такой дисциплиной учебного плана, как «Системы искусственного интеллекта».

## 3. Результаты обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

Таблица 3.1

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Код и наименование результата обучения по дисциплине
ОПК-1. Способен применять технологические новации и современное программное обеспечение в сфере гостеприимства и общественного питания	ОПК-1.1. Использует современные информационно-коммуникационные технологии и специализированное программное обеспечение в организациях сферы гостеприимства	Знать: ОПК-1.1-31 современные информационно-коммуникационные технологии
		Уметь: ОПК-1.1-У1 применять специализированное программное обеспечение в организациях сферы гостеприимства
		Владеть: ОПК-1.1-В1 способами применения технологических новаций в сфере гостеприимства
ОПК-8. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и	ОПК-8.1. Использует основы информационных технологий.	Знать: ОПК-8.1-31 основные информационные технологии
		Уметь: ОПК-8.1-У1 применять информационные технологии для решения поставленных задач

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Код и наименование результата обучения по дисциплине
использовать их для решения задач профессиональной деятельности		Владеть: ОПК-8.1-В1 навыками применения информационных технологий в сфере геймификации
	ОПК-8.2. Применяет принципы использования информационных технологий для решения профессиональных задач.	Знать: ОПК-8.2-З1 принципы использования информационных технологий
		Уметь: ОПК-8.2-У1 применять информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности
		Владеть: ОПК-8.2-В1 навыками решения профессиональных задач
	ОПК-8.3. Использует полученные результаты исследований в решении задач профессиональной деятельности	Знать: ОПК-8.3-З1 основные исследования, проводимые в рамках профессиональной деятельности
		Уметь: ОПК-8.3-У1 применять полученные результаты исследований в решении задач профессиональной деятельности
Владеть: ОПК-8.3-В1 навыками разработки креативных решений в сфере геймификации на основе проведённых исследований		

#### 4. Объем дисциплины

Общий объем дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа.

Таблица 4.1.

Форма обучения	Курс/ семестр	Аудиторные занятия/контактная работа, час.			Самостоятельная работа, час.	Контроль, час.	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия			
1	2	3	4	5	6	7	8
очная	2/4	16	32	-	60	36	экзамен
заочная	3/5	4	6	-	125	9	экзамен

#### 5. Структура и содержание дисциплины

5.1. Структура дисциплины.

**очная форма обучения (ОФО)**

Таблица 5.1.1

№ п/п	Структура дисциплины/модуля		Аудиторные занятия, час.			СРС, час.	Всего, час.	Код ИДК	Оценочные средства
	Номер раздела	Наименование раздела	Л.	Пр.	Лаб.				
1	1	Общие сведения о геймификации	8	16	-	22	46	ОПК-1.1 ОПК-8.1	Устный опрос №1 Домашнее задание №1 Деловая игра №1

2	2	Геймификация в профессиональной деятельности	8	16	-	38	62	ОПК-8.2 ОПК-8.3	Устный опрос №2, №3 Домашнее задание №2, №3 Деловая игра №2, №3 Доклады Групповое творческое задание
3	Экзамен		-	-	-	36	36	ОПК-1.1 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3	Вопросы к экзамену
Итого:			16	32		96	144	-	-

### заочная форма обучения (ЗФО)

Таблица 5.1.2

№ п/п	Структура дисциплины/модуля		Аудиторные занятия, час.			СРС, час.	Всего, час.	Код ИДК	Оценочные средства
	Номер раздела	Наименование раздела	Л.	Пр.	Лаб.				
1	1	Общие сведения о геймификации	2	2	-	60	64	ОПК-1.1 ОПК-8.1	Устный опрос №1 Домашнее задание №1 Деловая игра №1
2	1	Геймификация в профессиональной деятельности	2	4	-	65	71	ОПК-8.2 ОПК-8.3	Устный опрос №2, №3 Домашнее задание №2, №3 Деловая игра №2, №3 Групповое творческое задание Контрольная работа
3	Экзамен		-	-	-	9	9	ОПК-1.1 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3	Вопросы к экзамену
Итого:			4	6		134	144	-	-

**Очно-заочная форма обучения (ОЗФО) – не реализуется**

## 5.2. Содержание дисциплины.

### 5.2.1. Содержание разделов дисциплины (дидактические единицы).

#### **Раздел 1. Общие сведения о геймификации**

Понятие геймификации. Взаимосвязь геймификации и мотивации. Принципы геймификации. Положительные и отрицательные стороны геймификации. Методы геймификации. Техники геймификации.

#### **Раздел 2. Геймификация в профессиональной деятельности**

Основные КРІ при использовании методов геймификации. Понятие сценария в геймификации. Практики геймификации. Идеи для геймификации контента. Перспективы геймификации.

### 5.2.2. Содержание дисциплины по видам учебных занятий.

#### **Лекционные занятия**

Таблица 5.2.1

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема лекции
		ОФО	ЗФО	ОЗФО	
1	2	2	3	5	6
1	1	2	-	-	Понятие геймификации. Взаимосвязь геймификации и мотивации.
2	1	2	1	-	Принципы геймификации. Положительные и отрицательные стороны геймификации.
3	1	4	1	-	Методы геймификации. Техники геймификации.
4	2	2	0,5	-	Основные КРІ при использовании методов геймификации
5	2	2	1	-	Понятие сценария в геймификации.
6	2	2	0,5	-	Практики геймификации.
7	2	2	-	-	Идеи для геймификации контента. Перспективы геймификации.
Итого:		16	4	-	

#### **Практические занятия**

Таблица 5.2.2

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема практического занятия
		ОФО	ЗФО	ОЗФО	
1	2	3	4	5	6
1	1	4	-	-	Понятие геймификации. Взаимосвязь геймификации и мотивации.
2	1	6	1	-	Принципы геймификации. Положительные и отрицательные стороны геймификации.
3	1	6	1	-	Методы геймификации. Техники геймификации.
4	2	4	1	-	Основные КРІ при использовании методов геймификации
5	2	4	1	-	Понятие сценария в геймификации.
6	2	4	1	-	Практики геймификации.

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема практического занятия
		ОФО	ЗФО	ОЗФО	
1	2	3	4	5	6
7	2	4	1	-	Идеи для геймификации контента. Перспективы геймификации.
Итого:		32	6	-	-

### Лабораторные работы

Лабораторные работы учебным планом не предусмотрены

### Самостоятельная работа студента

Таблица 5.2.3

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема	Вид СРС
		ОФО	ЗФО	ОЗФО		
1	2	3	4	5	6	7
1	1	6	20	-	Понятие геймификации. Взаимосвязь геймификации и мотивации.	Подготовка к устному опросу №1
2	1	8	20	-	Принципы геймификации. Положительные и отрицательные стороны геймификации.	Подготовка к домашнему заданию №1
3	1	8	20	-	Методы геймификации. Техники геймификации.	Подготовка к деловой игре №1
4	2	10	20	-	Основные КРІ при использовании методов геймификации	Подготовка к устному опросу №2, №3
5	2	10	20	-	Понятие сценария в геймификации.	Подготовка к домашнему заданию №2, №3
6	2	10	20	-	Практики геймификации.	Подготовка к деловой игре №2, №3 Подготовка докладов
7	2	8	5	-	Идеи для геймификации контента. Перспективы геймификации.	Подготовка к групповому творческому заданию Написание контрольной работы (ЗФО)
8	1-2	36	9	-	Экзамен	Подготовка к экзамену
Итого:		96	134	-	Х	Х

5.2.3. Преподавание дисциплины ведется с применением следующих видов образовательных технологий:

- визуализация учебного материала в PowerPoint в диалоговом режиме (лекционные занятия);
- работа в малых группах (практические занятия);
- разбор практических ситуаций (практические занятия).

## 6. Тематика курсовых работ/проектов

Курсовые работы/проекты учебным планом не предусмотрены.

## 7. Контрольные работы

7.1. Методические указания для выполнения контрольных работ.

Выполнение контрольной работы обучающимися по направлениям бакалавриата кафедры МиМУ. Методические рекомендации по выполнению контрольных работ для обучающихся направлений подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью; 43.03.03 Гостиничное дело заочной формы обучения/ сост. Ситёва С.С., отв. редактор Белоножка М.Л.; Тюменский индустриальный университет.– Тюмень: Издательский центр БИК ТИУ 2025.– 25с. – Текст: непосредственный.

7.2. Тематика контрольных работ.

1. Понятие геймификации.
2. Специфика использования методов геймификации.
3. Проектирование процессов геймификации.
4. Геймификация в профессиональной деятельности.
5. Особенности применения методов геймификации в России.
6. Особенности применения методов геймификации за рубежом.
7. Методы и приемы измерения эффективности методов геймификации.
8. Основные КРІ при использовании методов геймификации.
9. Геймификация в системе высшего образования.
10. Геймификация в системе основного общего образования.
11. Геймификация в маркетинге.
12. Геймификация в менеджменте.
13. Геймификация в конфликтологии.
14. Геймификация в сфере сервиса и туризма.
15. Использование методов геймификации в воспитательной работе с обучающимися.

## 8. Оценка результатов освоения дисциплины

8.1. Рейтинговая система оценивания степени полноты и качества освоения компетенций обучающихся очной формы обучения представлена в таблице 8.1.

Таблица 8.1

№ п/п	Виды мероприятий в рамках текущего контроля	Количество баллов
1	2	3
1 текущая аттестация		
1.	Устный опрос №1	10
2.	Домашнее задание №1	10
3.	Деловая игра №1	10
ИТОГО за первую текущую аттестацию		<b>0-30</b>
2 текущая аттестация		
4.	Устный опрос №2	5
5.	Домашнее задание №2	10
6.	Деловая игра №2	10
7.	Доклады	5
ИТОГО за вторую текущую аттестацию		<b>0-30</b>

3 текущая аттестация		
8.	Устный опрос №3	10
9.	Домашнее задание №3	10
10.	Деловая игра №3	10
11.	Групповое творческое задание	10
ИТОГО за третью текущую аттестацию		<b>0-40</b>
ВСЕГО		0-100

8.2 Рейтинговая система оценивания степени полноты и качества освоения компетенций обучающихся заочной формы обучения представлена в таблице 8.2.

Таблица 8.2

№ п/п	Виды мероприятий в рамках текущего контроля	Количество баллов
1	Устный опрос №1, №2, №3	25
2	Домашнее задание №1, №2	20
3	Деловая игра №1, №2	20
4	Групповое творческое задание	10
5	Контрольная работа	25
<b>ВСЕГО</b>		<b>100</b>

## 9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

9.1. Перечень рекомендуемой литературы представлен в Приложении 1.

9.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

- Электронный каталог/Электронная библиотека ТИУ <http://webirbis.tsogu.ru/>
- Электронно-библиотечная система «Лань» <https://e.lanbook.com>
- Цифровой образовательный ресурс – библиотечная система IPR SMART — <https://www.iprbookshop.ru>
- Научная электронная библиотека ELIBRARY.RU <http://www.elibrary.ru>
- Электронно-библиотечная система «Консультант студента» [www.studentlibrary.ru](http://www.studentlibrary.ru)
- Национальная электронная библиотека (НЭБ).

9.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в т.ч. отечественного производства:

1. Microsoft Office Professional Plus;
2. Microsoft Windows

## 10. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Помещения для проведения всех видов работы, предусмотренных учебным планом, укомплектованы необходимым оборудованием и техническими средствами обучения.

Таблица 10.1

	Наименование помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом, в том числе помещения для самостоятельной работы, с указанием перечня основного оборудования, учебно-наглядных пособий	Адрес (местоположение) помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом (в случае реализации образовательной программы в сетевой форме дополнительно указывается наименование организации, с которой заключен договор)
1	Лекционные занятия Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа; групповых и индивидуальных консультаций; текущего контроля и промежуточной аттестации,	625039, Тюменская область, г. Тюмень, ул. Мельникайте, д.70

	<p>Оснащенность: Учебная мебель: столы, стулья, доска аудиторная. Компьютер в комплекте, проектор, проекционный экран</p>	
	<p>Практические занятия Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа (практические занятия); групповых и индивидуальных консультаций; текущего контроля и промежуточной аттестации. Оснащенность: Учебная мебель: столы, стулья, доска аудиторная. Компьютер в комплекте, проектор, проекционный экран.</p>	<p>625039, Тюменская область, г. Тюмень, ул. Мельникайте, д.70</p>

## **11. Методические указания по организации СРС**

### 11.1. Методические указания по подготовке к практическим занятиям.

На практических занятиях обучающиеся знакомятся с содержанием задания, изучают методику и выполняют письменную работу в формате практического задания. Для эффективной работы, обучающиеся должны иметь соответствующие канцелярские принадлежности, конспект лекций. В процессе подготовки к практическим занятиям, обучающиеся могут прибегать к консультациям преподавателя.

Задания для выполнения на практических занятиях, раздаточный и справочный материал обучающиеся получают индивидуально от преподавателя.

### 11.2. Методические указания по организации самостоятельной работы.

Выполнение самостоятельной работы обучающимися направлений подготовки бакалавриата кафедры МиМУ. Методические рекомендации к организации самостоятельной работы обучающихся всех форм обучения / сост. С.С. Ситёва; отв. редактор М.Л. Белоножко; Тюменский индустриальный университет. – Тюмень: Издательский центр БИК ТИУ, 2025. – 16 с.

**КАРТА  
обеспеченности дисциплины учебной и учебно-методической литературой**

Дисциплина **Основы геймификации**

Код, направление подготовки: 43.03.03 Гостиничное дело

Направленность (профиль): Международный гостиничный бизнес

№ п/п	Название учебного, учебно-методического издания, автор, издательство, вид издания, год издания	Количество экземпляров в БИК	Контингент обучающихся, использующих указанную литературу	Обеспеченность обучающихся литературой, %	Наличие электронного варианта в ЭБС (+/-)
1	Баева Л. В. Социокультурные и философские проблемы развития информационного общества : учебное пособие / Л. В. Баева. - Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. - 140 с. - ЭБС "IPR BOOKS". - ISBN 978-5-4497-1440-4. - Текст : непосредственный. <a href="https://www.iprbookshop.ru/116369.html">https://www.iprbookshop.ru/116369.html</a>	ЭР*	30	100	+
2	Горелова И. Н. Деловые игры в экономике и управлении : учеб. пособие / И. Н. Горелова, Т. В. Гелятникова. - Омск : ОмГТУ, 2023. - 127 с. - URL: <a href="https://e.lanbook.com/book/421751">https://e.lanbook.com/book/421751</a> . - Режим доступа: для автор. пользователей. - ISBN 978-5-8149-3664-6. - Текст : непосредственный.	ЭР*	30	100	+
3	Нигматуллина И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие / И. В. Нигматуллина. - Москва : Прометей, 2018. - 62 с. - ЭБС "IPR BOOKS". - ISBN 978-5-907003-22-4 : ~Б. ц. - Текст : непосредственный. <a href="http://www.iprbookshop.ru/94423.html">http://www.iprbookshop.ru/94423.html</a>	ЭР*	30	100	+
4	Концептуальные основы стратегии инновационного развития города в рамках регионального сценария "умный город" : учебное пособие / О. Ф. Данилов, Б. М. Лихтенштейн, С. И. Логинов [и др.] ; ТИУ. - Тюмень : ТИУ, 2023. - 179 с. - Электронная библиотека ТИУ. - Библиогр. в конце глав. - ISBN 978-5-9961-3032-0. - Текст : электронный + Текст : непосредственный. <a href="http://webirbis.tsogu.ru/cgi-bin/irbis64r_plus/cgiirbis_64">http://webirbis.tsogu.ru/cgi-bin/irbis64r_plus/cgiirbis_64</a>	ЭР*	30	100	+

ЭР\* – электронный ресурс для авторизованных пользователей доступен через Электронный каталог/Электронную библиотеку ТИУ <http://webirbis.tsogu.ru/>