

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о документе:
ФИО: Клочков Юрий Сергеевич
Должность: и.о. ректора
Дата подписания: 20.05.2024 11:38:57
Уникальный программный ключ:
4e7c4ea90328ec8e65c5d8058549a2538d7400d1

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой МиМУ
_____ М.Л. Белоножко
« _____ » _____ 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины: Основы геймификации
направление подготовки: 42.03.01 «Реклама и связи с общественностью»
направленность (профиль): Диджитал маркетинг
форма обучения: очная, заочная

Рабочая программа рассмотрена
на заседании кафедры маркетинга и муниципального управления

Протокол № 10а от 5 мая 2023 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» реализуется в рамках 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 «Теория решения изобретательских задач», «Общая теория систем», «Теория организации» и тематически связаны с такими дисциплинами учебного плана, как «Системы искусственного интеллекта», «Профессионально-ознакомительная практика», «Профессионально-творческая практика».

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-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Использует основы информационных технологий.	Знать (З1): современные информационные технологии
		Уметь (У1): применять современные информационные технологии для решения поставленных задач
		Владеть (В1): принципами использования современных информационных технологий
	ОПК-6.2. Применяет принципы их использования для решения профессиональных задач.	Знать (З2): основные задачи профессиональной деятельности.
		Уметь (У2) применять принципы решения профессиональных задач
		Владеть (В2): способами решения профессиональных задач
	ОПК-6.3. Использует полученные результаты исследований в решении задач профессиональной деятельности.	Знать (З3): принципы работы современных информационных технологий
		Уметь (У3): использовать необходимые фундаментальные знания для решения профессиональных задач
		Владеть (В3): способами совершенствования в профессиональной деятельности

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	2/3	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	Понятие геймификации	2	4	-	6	12	ОПК-6.1	Устный опрос (Приложение 1 ФОС)
2	1	Специфика использования методов геймификации	4	6	-	8	18	ОПК-6.2	Домашнее задание (Приложение 2 ФОС)
3	1	Проектирование процессов геймификации	2	6	-	8	16	ОПК-6.3	Деловые игры (Приложение 3 ФОС)
4	2	Особенности применения методов геймификации в России.	2	4	-	10	16	ОПК-6.2	Доклады (Приложение 4 ФОС)
5	2	Особенности применения методов геймификации за рубежом.	2	4		10	16	ОПК-6.2	Групповые творческие задания (Приложение 5 ФОС)
6	2	Методы и приемы измерения эффективности методов геймификации	2	4		10	16	ОПК-6.1 ОПК-6.2	Групповые творческие задания (Приложение 5 ФОС)
7	2	Основные КРІ при использовании методов геймификации	2	4		8	14	ОПК-6.1 ОПК-6.3	Групповые творческие задания (Приложение 5 ФОС)
8	Экзамен		-	-	-	36	36	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3	Вопросы к экзамену (Приложение 6 ФОС)
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	Понятие геймификации	1	-	-	20	21	ОПК-6.1	Устный опрос (Приложение 1 ФОС)

2	1	Специфика использования методов геймификации	1	1	-	15	17	ОПК-6.2	Домашнее задание (Приложение 2 ФОС)
3	1	Проектирование процессов геймификации	-	1	-	15	16	ОПК-6.3	Деловые игры (Приложение 3 ФОС)
4	2	Особенности применения методов геймификации в России.	1	1	-	20	22	ОПК-6.2	Доклады (Приложение 4 ФОС)
5	2	Особенности применения методов геймификации за рубежом.	-	1	-	20	21	ОПК-6.2	Групповые творческие задания (Приложение 5 ФОС)
6	2	Методы и приемы измерения эффективности методов геймификации	1	1	-	15	17	ОПК-6.1 ОПК-6.2	Групповые творческие задания (Приложение 5 ФОС)
7	2	Основные КРІ при использовании методов геймификации	-	1	-	20	21	ОПК-6.1 ОПК-6.3	Групповые творческие задания (Приложение 5 ФОС)
8	Экзамен		-	-	-	9	9	ОПК-6.1 ОПК-6.2 ОПК-6.3	Вопросы к экзамену (Приложение 6 ФОС)
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. Специфика использования методов геймификации. Проектирование процессов геймификации.

Раздел 2. Геймификация в профессиональной деятельности

Особенности применения методов геймификации в России. Особенности применения методов геймификации за рубежом. Методы и приемы измерения эффективности методов геймификации. Основные КРІ при использовании методов геймификации.

5.2.2. Содержание дисциплины по видам учебных занятий.

Лекционные занятия

Таблица 5.2.1

№ п/п	Номер раздела дисциплин ы	Объем, час.			Тема лекции
		ОФО	ЗФО	ОЗФО	
1	2	2	3	5	6
1	1	2	1	-	Понятие геймификации
2	1	4	1	-	Специфика использования методов геймификации
3	1	2	-	-	Проектирование процессов геймификации
4	2	2	1	-	Особенности применения методов геймификации в России.
5	2	2	-	-	Особенности применения методов геймификации за рубежом.
6	2	2	1	-	Методы и приемы измерения эффективности методов геймификации
7	2	2	-	-	Основные КРІ при использовании методов геймификации
Итого:		16	4	-	

Практические занятия

Таблица 5.2.2

№ п/п	Номер раздела дисципли ины	Объем, час.			Тема практического занятия
		ОФО	ЗФО	ОЗФО	
1	2	3	4	5	6
1	1	4	-	-	Понятие геймификации
2	1	6	1	-	Специфика использования методов геймификации
3	1	6	1	-	Проектирование процессов геймификации
4	2	4	1	-	Особенности применения методов геймификации в России.
5	2	4	1	-	Особенности применения методов геймификации за рубежом.
6	2	4	1	-	Методы и приемы измерения эффективности методов геймификации
7	2	4	1	-	Основные КРІ при использовании методов геймификации
Итого:		32	6	-	-

Лабораторные работы

Лабораторные работы учебным планом не предусмотрены

Самостоятельная работа студента

Таблица 5.2.3

№ п/п	Номер раздела дисциплин	Объем, час.			Тема	Вид СРС
		ОФО	ЗФО	ОЗФО		

	ины					
1	2	3	4	5	6	7
1	1	6	21	-	Понятие геймификации	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и журналами
2	1	8	17	-	Специфика использования методов геймификации	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и журналами
3	1	8	16	-	Проектирование процессов геймификации	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и журналами
4	2	10	22	-	Особенности применения методов геймификации в России.	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и журналами
5	2	10	21	-	Особенности применения методов геймификации за рубежом.	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и журналами
6	2	10	17	-	Методы и приемы измерения эффективности методов геймификации	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и журналами
7	2	8	21	-	Основные КРІ при использовании методов геймификации	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и журналами
8	6	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.

Контрольная работа: методические рекомендации по выполнению контрольных работ для обучающихся всех направлений подготовки (уровень бакалавриата) заочной формы обучения / сост. С.С. Ситёва, отв. редактор Белоножка М.Л.; Тюменский индустриальный университет. – Тюмень: Издательский центр БИК ТИУ, 2020. – 22 с.

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 KPI при использовании методов геймификации.

8. Оценка результатов освоения дисциплины

8.1. Критерии оценивания степени полноты и качества освоения компетенций в соответствии с планируемыми результатами обучения приведены в Приложении 1.

8.2. 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.	Устный опрос	0-10
2.	Домашнее задание	0-10
3.	Деловая игра	0-10
	ИТОГО за первую текущую аттестацию	0-30
4.	Устный опрос	0-5
5.	Деловая игра	0-10
6.	Домашнее задание	0-10
7.	Доклады	0-5
	ИТОГО за вторую текущую аттестацию	0-30
8.	Устный опрос	0-10
9.	Деловая игра	0-10
10.	Групповое творческое задание	0-10
11.	Домашнее задание	0-10
	ИТОГО за третью текущую аттестацию	0-40
	ВСЕГО	0-100

8.3. 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	2	3
1.	Устный опрос	0-30
2.	Домашнее задание	0-20
3.	Деловая игра	0-30
4.	Доклады	0-5
5.	Групповое творческое задание	0-10
6.	Контрольная работа	0-5
	ВСЕГО	0-100

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

9.1. Перечень рекомендуемой литературы представлен в Приложении 2.

9.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

- Электронный каталог/Электронная библиотека ТИУ <http://webirbis.tsogu.ru/>
- Цифровой образовательный ресурс – библиотечная система IPR SMART — <https://www.iprbookshop.ru/>
- Электронно-библиотечная система «Консультант студента» www.studentlibrary.ru
- Электронно-библиотечная система «Лань» <https://e.lanbook.com>
- Образовательная платформа ЮРАЙТ www.urait.ru
- Научная электронная библиотека ELIBRARY.RU <http://www.elibrary.ru>
- Национальная электронная библиотека (НЭБ)
- Библиотеки нефтяных вузов России :
- Электронная нефтегазовая библиотека РГУ нефти и газа им. Губкина <http://elib.gubkin.ru/>,
- Электронная библиотека Уфимского государственного нефтяного технического университета <http://bibl.rusoil.net/> ,
- Библиотечно-информационный комплекс Ухтинского государственного технического университета УГТУ <http://lib.ugtu.net/books>
- Электронная справочная система нормативно-технической документации «Технорматив»
- ЭКБСОН - информационная система доступа к электронным каталогам библиотек сферы образования и науки

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

Обеспеченность материально-технических условий реализации ОПОП ВО

п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, иных видов учебной деятельности, предусмотренных учебным планом образовательной программы	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 и используемого программного обеспечения	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)
	2	3	4
	Основы геймификации	Лекционные занятия:	

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

Самостоятельная работа: методические рекомендации по организации самостоятельной работы для обучающихся всех направлений подготовки (уровень бакалавриата) и форм обучения / сост. С.С. Ситёва, отв. редактор М.Л. Белоножко; Тюменский индустриальный университет. – Тюмень: Издательский центр БИК ТИУ, 2020. – 16 с.

Планируемые результаты обучения для формирования компетенции и критерии их оценивания

Дисциплина Основы геймификации

Направление подготовки: 42.03.01 «Реклама и связи с общественностью»

Направленность (профиль): Диджитал маркетинг

Код компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Код и наименование результата обучения по дисциплине	Критерии оценивания результатов обучения			
			1-2	3	4	5
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Использует основы информационных технологий.	Знать (З1): современные информационные технологии	Не способен назвать современные информационные технологии	Демонстрирует отдельные знания о современных информационных технологиях	Демонстрирует достаточные знания о современных информационных технологиях	Демонстрирует исчерпывающие знания о современных информационных технологиях
		Уметь (У1): применять современные информационные технологии для решения поставленных задач	Не умеет применять современные информационные технологии для решения поставленных задач	Умеет применять современные информационные технологии для решения поставленных задач на низком уровне	Умеет применять современные информационные технологии для решения поставленных задач на среднем уровне	В совершенстве умеет применять современные информационные технологии для решения поставленных задач
		Владеть (В1): принципами использования современных информационных технологий	Не владеет принципами использования современных информационных технологий	Владеет принципами использования современных информационных технологий на низком уровне	Хорошо владеет принципами использования современных информационных технологий	В совершенстве владеет принципами использования современных информационных технологий
	ОПК-6.2. Применяет принципы их использования для решения профессиональных задач.	Знать (З2): основные задачи профессиональной деятельности.	Не способен назвать основные задачи профессиональной деятельности.	Демонстрирует отдельные знания об основных задачах профессиональной деятельности.	Демонстрирует достаточные знания об основных задачах профессиональной деятельности.	Демонстрирует исчерпывающие знания об основных задачах профессиональной деятельности.
		Уметь (У2) применять принципы решения	Не умеет применять принципы решения профессиональных	Умеет применять принципы решения профессиональных	Умеет применять принципы решения профессиональных	Умеет применять принципы решения профессиональных

		профессиональных задач	задач	задач на низком уровне	задач на среднем уровне	задач
		Владеть (В2): способами решения профессиональных задач	Не владеет способами решения профессиональных задач	Владеет способами решения профессиональных задач на низком уровне	Хорошо владеет способами решения профессиональных задач	В совершенстве владеет способами решения профессиональных задач
	ОПК-6.3. Использует полученные результаты исследований в решении задач профессиональной деятельности.	Знать (З3): принципы работы современных информационных технологий	Не знает принципы работы современных информационных технологий	Демонстрирует отдельные знания об основных принципах работы современных информационных технологий	Демонстрирует достаточные знания об основных принципах работы современных информационных технологий	Демонстрирует исчерпывающие знания об основных принципах работы современных информационных технологий
		Уметь (У3): использовать необходимые фундаментальные знания для решения профессиональных задач	Не умеет использовать необходимые фундаментальные знания для решения профессиональных задач	Умеет использовать необходимые фундаментальные знания для решения профессиональных задач на низком уровне	Умеет использовать необходимые фундаментальные знания для решения профессиональных задач на среднем уровне	В совершенстве умеет использовать необходимые фундаментальные знания для решения профессиональных задач
		Владеть (В3): способами совершенствования в профессиональной деятельности	Не владеет способами совершенствования в профессиональной деятельности	Владеет способами совершенствования в профессиональной деятельности на низком уровне	Хорошо владеет способами совершенствования в профессиональной деятельности	В совершенстве владеет способами совершенствования в профессиональной деятельности

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

Дисциплина Основы геймификации

Направление подготовки: 42.03.01 «Реклама и связи с общественностью»

Направленность (профиль): Диджитал маркетинг

№ п/п	Название учебного, учебно-методического издания, автор, издательство, вид издания, год издания	Количество экземпляров в БИК	Контингент обучающихся, использующих их	Обеспеченность обучающихся литературой, %	Наличие электронного варианта в ЭБС (+/-)
1	2	3	4	5	6
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.	ЭР	25	100%	+
2	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. http://www.iprbookshop.ru/94423.html	ЭР	25	100%	+
3	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 : 250.00 р. - Текст : электронный + Текст : непосредственный. http://webirbis.tsogu.ru/cgi-bin/irbis64r_plus/cgiirbis_64	ЭР	25	100%	+
4	Шкилева А.А. Управление организационными изменениями : учебное пособие / А. А. Шкилева ; ТИУ. - Тюмень : ТИУ, 2020. - 84 с. - Электронная библиотека ТИУ. - Библиогр.: с. 81. - ISBN 978-5-9961-2392-6 : 199.00 р. - Текст : электронный + Текст : непосредственный. http://webirbis.tsogu.ru/cgi-bin/irbis64r_plus/cgiirbis_64	ЭР	25	100%	+

Лист согласования

Внутренний документ "Основы геймификации_2023_42.03.01_ДМБ"

Документ подготовил: Бибик Лариса Николаевна

Документ подписал: Белоножко Марина Львовна

Серийный номер ЭП	Должность	ФИО	ИО	Результат
	Заведующий кафедрой, имеющий ученую степень доктора наук	Белоножко Марина Львовна		Согласовано
	Специалист 1 категории		Зорина Мария Ивановна	Согласовано
	Директор	Каюкова Дарья Хрисановна		Согласовано