**Аннотация**

|  |  |
| --- | --- |
| Название дисциплины | **Мир компьютерных игр**  |
| Образовательная программа  | Бакалаврская программа «Социология и социальная информатика» |
| Тип дисциплины  | По выбору |
| Требования к уровню знаний студентов, необходимых для освоения дисциплины (пререквизиты) | Информационные системыАнализ данных |
| Объем з.е. | 6 |
| Объем в часах | Аудиторная работа | Самостоятельная работа  | Всего |
| 48 | 180 | 228 |
| Краткое описание курса | В рамках курса студенты познакомятся с социальной природой онлайн игр и методами их изучения. От понимания функционирования игр, как сложных систем, студенты перейдут к изучению индивидуального поведения игроков и их мотивациям. После этого они познакомятся с принципами группового поведения игроков, узнают о том, как игроки объединяются в сообщества и выстраивают иерархию внутри них. В конце курса студенты разберут влияние виртуального мира на реальный, и наоборот.Темы:Введение в мир компьютерных игрИндивидуальное поведение в компьютерных играхГрупповое поведение и динамика в компьютерных играхПодходы к проектированию компьютерных игр и их сложности |
| Образовательные результаты по дисциплине | В результате курса студенты смогут* Анализировать компьютерные игры как сложные системы
* Определять и выделять микроповедение игроков
* Понимать мотивацию игроков и анализировать её
* Декомпозировать групповое поведение на действия акторов в играх
* Создавать и анализировать техническое задание игровых проектов
 |
| Образовательные технологии | Методы преподавания и обучения включают лекции, семинары, проектную работу и практические домашние задания. |
| Формы контроля | Накопленная оценка состоит из:* Тест (50%)
* Эссе (50%)

Результирующая оценка по дисциплине равна накопленной. |
| Литература | Основная1. Bernhaupt, R. (2015). Game User Experience Evaluation. Cham: Springer. Режим доступа: <https://proxylibrary.hse.ru:2176/book/10.1007/978-3-319-15985-0>
2. Karpouzis, K., & Yannakakis, G. N. (2016). Emotion in Games : Theory and Praxis. Switzerland: Springer. Режим доступа: <https://proxylibrary.hse.ru:2176/10.1007/978-3-319-41316-7>

Дополнительная1. Lucci Stephen, & Kopec Danny. (2016). 16. Advanced Computer Games. In Artificial Intelligence in the 21st Century (2nd Edition). Mercury Learning and Information. Режим доступа: <https://proxylibrary.hse.ru:2258/toc.aspx?bookid=94346>
2. Social Interactions in Virtual Worlds: An Interdisciplinary Perspective. 1 edition / ed. Lakkaraju K., Sukthankar G., Wigand R.T. Cambridge, United Kingdom ; New York, NY: Cambridge University Press, 2018. 452 p. Режим доступа: <https://proxylibrary.hse.ru:2258/toc.aspx?bookid=142638>
 |
| Преподаватель |  |