

**МИНИСТЕРСТВО СЕЛЬСКОГО ХОЗЯЙСТВА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ДЕПАРТАМЕНТ НАУЧНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ ПОЛИТИКИ И ОБРАЗОВАНИЯ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Институт экономики и управления АПК

Кафедра государственное, муниципальное  
управление и кадровая политика

**СОГЛАСОВАНО**

**Директор ИЭиУ АПК Шапорова  
З.Е.  
20.03.2023**

**УТВЕРЖДАЮ**

**Ректор      Пыжикова Н.И.  
24.03.2023**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Геймификация и игры в обучении**

Направление подготовки 38.03.03 Управление персоналом

Направленность (профиль) Управление персоналом организации

Курс 4

Семестр 7

Форма обучения: очно-заочная

Квалификация выпускника: бакалавр

Красноярск, 2023



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
УСИЛЕННОЙ КВАЛИФИЦИРОВАННОЙ  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ  
ВЫДАННОЙ: ФГБОУ ВО КРАСНОЯРСКИЙ ГАУ  
ВЛАДЕЛЕЦ: РЕКТОР ПЫЖИКОВА Н.И.  
ДЕЙСТВИТЕЛЕН: 15.05.2025 - 08.08.2026

Составители: Вяткина Г.Я., к.б.н.,

«22» февраля 2023 г.

Программа разработана в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 38.03.03 Управление персоналом, профиль «Управление персоналом организации».

Программа обсуждена на заседании кафедры протокол № 7 «22» февраля 2023 г.

Зав. кафедрой Фомина Л.В., канд. с.-х. наук, доцент

«22» февраля 2023 г.

## **Лист согласования рабочей программы**

Программа принята методической комиссией Института экономики и управления АПК

протокол № 7 «20» марта 2023 г.

Председатель методической комиссии Института экономики и управления АПК Рожкова А.В., ст. преподаватель

«20» марта 2023 г.

Заведующий выпускающей кафедрой «Государственное, муниципальное управление и кадровая политика»

Фомина Л.В., канд. к.с. - х.н., доцент

«22» февраля 2023 г.



## **Аннотация**

Дисциплина «Геймификация и игры в обучении» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана по направлению подготовки 38.03.03 «Управление персоналом». Дисциплина реализуется в институте Экономики и управления АПК кафедрой ГМУ и КП.

В результате освоения дисциплины должны быть сформированы следующие профессиональные компетенции:

- способен решать вопросы развития персонала (ПК – 4).

В результате освоения дисциплины студенты получают знания об основных понятиях и инструментах геймификации, алгоритмах и правилах применения геймификации и игр в обучении.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости согласно содержанию рабочей программы и итоговый контроль в форме зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

### **1. Место дисциплины в основной образовательной программе:**

Дисциплина «Геймификация и игры в обучении» включена в часть, формируемую участниками образовательных отношений, дисциплины по выбору: Б1.В.ДВ.05.02.

Реализация в дисциплине «Геймификация и игры в обучении» требований ФГОС ВО, ОПОП ВО и Учебного плана по направлению подготовки 38.03.03 «Управление персоналом» должна формировать следующие профессиональные компетенции:

- способен решать вопросы развития персонала (ПК – 4).

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с коммуникативно-диалоговыми технологиями, технологиями развития критического мышления, формами и методами организации процессов развития персонала. Освоение данной дисциплины необходимо для успешной работы специалиста по управлению персоналом с использованием современных технологий.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: чтение лекций, проведение практических занятий, самостоятельная работа студентов, консультации по наиболее сложным её проблемам.

Предшествующие курсы, на которых базируется дисциплина «Геймификация и игры в обучении»: «Управление персоналом организации: деятельность по развитию персонала», «Основы кадровой политики и кадрового планирования», «Информационные технологии в управлении персоналом».

Дисциплина «Геймификация и игры в обучении» является основополагающей для изучения следующих дисциплин: «Управление результативностью».

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачётные единицы (108 часов). Программой дисциплины предусмотрены лекционные - 18

часов, практические занятия - 18 часов, 72 часа - самостоятельная работа студента. Промежуточный контроль – зачет.

## 2. Цели и задачи дисциплины. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Целью освоения учебной дисциплины «Геймификация и игры в обучении» является формирование у обучающихся высокого уровня теоретической и практической подготовки в области управления персоналом как личности, способной формировать среду для достижения результатов развития персонала организации посредством использования игровых технологий.

Задачи изучения дисциплины:

- знакомство с основными категориями и понятиями дисциплины;
- рассмотрение основных подходов к применению геймификации и игр в развитии персонала;
- овладение студентами спецификой и особенностями использования игровых технологий в процессе развития персонала организации;
- формирование умений применять игровые технологии с учетом индивидуальных и возрастных особенностей сотрудников компании;

Реализация в дисциплине «Геймификация и игры в обучении» требований ФГОС ВО, ОПОП ВО и учебного плана по направлению подготовки 38.03.03 «Управление персоналом» должна формировать следующие компетенции:

- способен решать вопросы развития персонала (ПК – 4).

Таблица 1

### Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Код, наименование компетенции	Код и наименование индикаторов достижений компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК – 4 способен решать вопросы развития персонала	ИД-1 ПК-4 Определяет краткосрочные и долгосрочные потребности развития персонала и построения его профессиональной карьеры	Знать: - технологии и методы развития персонала и построения профессиональной карьеры
	ИД-2 ПК-4 Организует мероприятия по развитию и построению профессиональной карьеры персонала ИД-3 ПК-4 Применяет технологии и методы развития персонала и построения профессиональной карьеры ИД-4 ПК-4 Определяет эффективность мероприятий по развитию персо-	Уметь: - определять краткосрочные и долгосрочные потребности развития персонала и построения его профессиональной карьеры; - организовывать мероприятия по развитию и построению профессиональной карьеры персонала; - определять эффективность мероприятий по развитию персонала и построению профессиональной карьеры.

	нала и построению профессиональной карьеры	Владеть: - технологиями и методами развития персонала и построения профессиональной карьеры
--	--	--

### 3. Организационно-методические данные дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3,00 зач. ед. (108 часов), их распределение по видам работ и по семестрам представлено в таблице 2.

Таблица 2

#### Распределение трудоёмкости дисциплины по видам работ по семестрам

Вид учебной работы	Трудоёмкость		
	зач. ед.	час.	по семестрам
			№ 6
<b>Общая трудоёмкость</b> дисциплины по учебному плану	<b>3,00</b>	<b>108</b>	<b>108</b>
<b>Контактная работа</b>	<b>1</b>	<b>36</b>	<b>36</b>
в том числе:			
Лекции (Л) / в том числе в интерактивной форме	-	18 / 4	18/4
Практические занятия (ПЗ) / в том числе в интерактивной форме	-	18/4	18/4
Семинары (С) / в том числе в интерактивной форме	-	-	-
Лабораторные работы (ЛР) / в том числе в интерактивной форме	-	-	-
<b>Самостоятельная работа (СРС)</b>	<b>2</b>	<b>72</b>	<b>72</b>
в том числе:			
самостоятельное изучение тем и разделов*		45	45
самоподготовка к текущему контролю знаний		18	18
<b>Подготовка к сдаче зачета</b>		<b>9</b>	<b>9</b>
<b>Вид контроля:</b>			<b>зачет</b>

\* задания выполняются на платформе *LMS Moodle* (на сайте <http://e.kgau.ru>)

### 4. Структура и содержание дисциплины

#### 4.1. Трудоёмкость модулей и модульных единиц дисциплины

Таблица 3

#### Трудоёмкость модулей и модульных единиц дисциплины

Наименование модулей и модульных единиц дисциплины	Всего часов на модуль	Контактная работа		Внеаудиторная работа (СРС)
		Л	ЛЗ/ПЗ/С	
<b>Модуль 1. Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление</b>	<b>36</b>	<b>6</b>	<b>0 / 6 / 0</b>	<b>24</b>
<b>Модульная единица 1.1</b> Геймификация: основные контексты	<b>18</b>	<b>2</b>	<b>0 / 2 / 0</b>	<b>14</b>
<b>Модульная единица 1.2</b> Обучение как способ изменить поведение персонала	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>0 / 4 / 0</b>	<b>10</b>
<b>Модуль 2 Геймификация как структу-</b>	<b>36</b>	<b>6</b>	<b>0 / 6 / 0</b>	<b>24</b>

Наименование модулей и модульных единиц дисциплины	Всего часов на модуль	Контактная работа		Внеаудиторная работа (СРС)
		Л	ЛЗ/ПЗ/С	
<b>ра: пирамида геймификации</b>				
<b>Модульная единица 2.1</b> Активный статус игрока	18	2	0 /2/0	14
<b>Модульная единица 2.2</b> Путь игрока как восхождение	18	4	0 /4 /0	10
<b>Модуль 3 Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации</b>	36	6	0 /6 /0	24
<b>Модульная единица 3.1</b> Шестиэтапная схема геймификации	18	2	0 /2 /0	14
<b>Модульная единица 3.2</b> Элементы игр и способы игрового дизайна	18	4	0 /4 /0	10
<b>ИТОГО</b>	<b>108</b>	<b>18</b>	<b>0 /18/0</b>	<b>72</b>
<b>Вид контроля</b>				<b>Зачет</b>

#### 4.2. Содержание модулей дисциплины

**Модуль 1. Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление.**

**Модульная единица 1.1. Геймификация: основные контексты**

Основные понятия. Неигровые контексты для геймификации. Цели и задачи геймификации. Применение геймификации в развитии персонала. Критика и наиболее известные кейсы.

**Модульная единица 1.2. Обучение как способ изменить поведение.**

Обучение правильному поведению: примеры успешной геймификации с целью изменения поведения и закрепления целевой модели поведения. Системы оценивания результативности трудовой деятельности на основе геймификации.

**Модуль 2. Геймификация как структура: пирамида геймификации**

**Модульная единица 2.1. Активный статус игрока**

Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.

**Модульная единица 2.2. Путь игрока как восхождение**

Пирамида геймификации: элементы, динамики, механики. Структурный подход. Путь игрока как восхождение, важность баланса.

**Модуль 3. Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации**

**Модульная единица 3.1. Шестиэтапная схема геймификации**

Шестиэтапная схема геймификации: цели геймификации, их отличие от целей игры. Циклы вовлечения и прогресса, компоненты. Поиск и формулировка целей для геймификации, их обоснование.

**Модульная единица 3.2. Элементы игр и способы игрового дизайна**

Наиболее предпочтительный тип поведения в геймификации. Критерии поиска и описания целевых участников.

#### 4.3. Лекционные/лабораторные/практические/семинарские занятия

Таблица 4

##### Содержание лекционного курса

№ п/п	№ модуля и модульной единицы дисциплины	№ и тема лекции	Вид контрольного мероприятия	Кол-во часов
	<b>Модуль 1. Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление</b>		<b>тестирование</b>	<b>6</b>
1.	<b>Модульная единица 1.1</b> Геймификация: основные контексты	Лекция № 1. Геймификация как технология развития персонала	Тестирование	2
	<b>Модульная единица 1.2</b> Обучение как способ изменить поведение	Лекция № 2-3. Геймификация как возможность изменить поведение персонала	Тестирование	4
	<b>Модуль 2. Геймификация как структура: пирамида геймификации</b>		<b>Тестирование</b>	<b>6</b>
2.	<b>Модульная единица 2.1</b> Активный статус игрока	Лекция № 4. Роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации	Тестирование	2
	<b>Модульная единица 2.2</b> Путь игрока как восхождение	Лекция № 5-6. Структурный подход: пирамида геймификации, элементы, динамики, механики.	Тестирование	4
	<b>Модуль 3 Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации</b>		<b>Тестирование</b>	<b>6</b>
3	<b>Модульная единица 3.1</b> Шестиэтапная схема геймификации	Лекция № 7. Цели геймификации, их отличие от целей игры	Тестирование	2
	<b>Модульная единица 3.2</b> Элементы игр и способы игрового дизайна.	Лекция № 8-9. Критерии поиска и описания целевых участников. Элементы игр и способы игрового дизайна	Тестирование	4
	<b>ИТОГО</b>		<b>Зачет</b>	<b>18</b>

#### 4.4. Лабораторные/практические/семинарские занятия

Таблица 5

##### Содержание занятий и контрольных мероприятий

№ п/п	№ модуля и модульной единицы дисциплины	№ и название лабораторных/практических занятий с указанием контрольных мероприятий	Вид контрольного мероприятия	Кол-во часов
1.	<b>Модуль 1. Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление</b>			<b>6</b>

№ п/п	№ модуля и модульной единицы дисциплины	№ и название лабораторных/практических занятий с указанием контрольных мероприятий	Вид контрольного мероприятия	Кол-во часов
	<b>Модульная единица 1.1</b> Геймификация: основные контексты	Занятие № 1. Цели и задачи геймификации. Критика геймификации и анализ наиболее известных кейсов	Опрос	2
	<b>Модульная единица 1.2</b> Обучение как способ изменить поведение персонала	Занятие № 2-3. Формирование поведения посредством успешной геймификации: обучение правильному поведению, закреплению целевой модели поведения.	Опрос	4
<b>Модуль 2 Геймификация как структура: пирамида геймификации</b>				<b>6</b>
2.	<b>Модульная единица 2.1</b> Активный статус игрока	Занятие № 4. Роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.	опрос	2
	<b>Модульная единица 2.2</b> Путь игрока как восхождение	Занятие № 5-6. Структурный подход: пирамида геймификации, элементы, динамики, механики.	опрос	4
<b>Модуль 3 Геймификация как процесс - шестиэтапная схема геймификации</b>				<b>6</b>
3.	<b>Модульная единица 3.1</b> Шестиэтапная схема геймификации	Занятие № 7. Циклы вовлечения и прогресса, компоненты	опрос	2
	<b>Модульная единица 3.2</b> Элементы игр и способы игрового дизайна	Занятие № 8-9. Критерии поиска и описания целевых участников. Элементы игр и способы игрового дизайна	опрос	4
<b>Итого</b>			<b>Зачет</b>	<b>18</b>

#### 4.5. Самостоятельное изучение разделов дисциплины и виды самоподготовки к текущему контролю знаний

##### 4.5.1. Перечень вопросов для самостоятельного изучения и видов самоподготовки к текущему контролю знаний

Таблица 6

#### Перечень вопросов для самостоятельного изучения и видов самоподготовки к текущему контролю знаний

№п/п	№ модуля и модульной единицы	Перечень рассматриваемых вопросов для самостоятельного изучения и видов самоподготовки к текущему контролю знаний	Кол-во часов

№п/п	№ модуля и модульной единицы	Перечень рассматриваемых вопросов для самостоятельного изучения и видов самоподготовки к текущему контролю знаний	Кол-во часов
<b>Самостоятельное изучение разделов дисциплины</b>			<b>45</b>
<b>1</b>	<b>Модуль 1 (Геймификация: сущность, условия уместности и границы применимости. Дизайнерское мышление)</b>		<b>16</b>
1.1	<b>Модульная единица 1.1</b> Геймификация: основные контексты	Цели и задачи геймификации. Применение геймификации в развитии персонала. Критика и наиболее известные кейсы.	8
	<b>Модульная единица 1.2</b> (Обучение как способ изменить поведение)	Примеры успешной геймификации с целью изменения поведения и закрепления целевой модели поведения. Системы оценивания результативности трудовой деятельности на основе геймификации.	8
<b>2</b>	<b>Модуль 2 (Геймификация как структура: пирамида геймификации)</b>		<b>16</b>
2.1	<b>Модульная единица 2.1</b> (Активный статус игрока)	Роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации.	8
2.2	<b>Модульная единица 2.2</b> (Путь игрока как восхождение)	Пирамида геймификации: элементы, динамики, механики. Структурный подход. Путь игрока как восхождение, важность баланса.	8
<b>3</b>	<b>Модуль 3 (Геймификация как процесс-шестиэтапная схема геймификации)</b>		<b>13</b>
3.1	<b>Модульная единица 3.1</b> (Шестиэтапная схема геймификации)	Цели геймификации, их отличие от целей игры. Циклы вовлечения и прогресса, компоненты. Поиск и формулировка целей для геймификации, их обоснование.	6
3.2	<b>Модульная единица 3.2</b> (Элементы игр и способы игрового дизайна)	Наиболее предпочтительный тип поведения в геймификации. Критерии поиска и описания целевых участников.	7
<b>Самоподготовка к текущему контролю знаний*</b>			<b>27</b>
- изучение к практическим занятиям			<b>18</b>
- подготовка к зачету			<b>9</b>
<b>ВСЕГО</b>			<b>72</b>

\* задания выполняются на платформе *LMS Moodle* (на сайте <http://e.kgau.ru>)

4.5.2. Курсовые проекты (работы)/ контрольные работы/ расчетно-графические работы/ учебно-исследовательские работы

## 5. Взаимосвязь видов учебных занятий

Таблица 8

**Взаимосвязь компетенций с учебным материалом и контролем знаний студентов**

<b>Компетенции</b>	<b>Лекции</b>	<b>ПЗ</b>	<b>СРС</b>	<b>Вид контроля</b>
Способен решать вопросы развития персонала (ПК – 4)	М 1-3 (1-3)	М 1-3 (1-3)	М 1-3 (1-3)	зачет

**6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

**6.1. Карта обеспеченности литературой (таблица 9)**

Таблица 9

## КАРТА ОБЕСПЕЧЕННОСТИ ЛИТЕРАТУРОЙ

Кафедра «Государственное, муниципальное управление и кадровая политика»

Направление подготовки (специальность): 38.03.03 Управление персоналомДисциплина: Геймификация и игры в обучении.

Вид занятий	Наименование	Авторы	Издательство	Год издания	Вид издания		Место хранения		Необходимое количество экз.	Количество экз. в вузе
					Печ.	Электр.	Библ.	Каф.		
1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12
<b>Основная</b>										
Л, ПЗ, СРС	Инновационный менеджмент в управлении человеческими ресурсами : учебник для вузов	А. П. Панфилова [и др.] ; под общей редакцией А. П. Панфиловой, Л. С. Киселевой	Москва : Издательство Юрайт	2022	-	+	-	-	-	Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/496616">https://urait.ru/bcode/496616</a>
Л, ПЗ, СРС	Методы активного обучения : учебник и практикум для вузов	Лапыгин, Ю. Н.	Москва : Издательство Юрайт	2022	-	+	-	-	-	Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/489574">https://urait.ru/bcode/489574</a>

Дополнительная										
Л, ПЗ, СРС	Корпоративный тренинг, наставничество, коучинг : учебное пособие для вузов	Кларин, М. В.	Москва : Изда- тельство Юрайт	2022	-	+	-	-		Образова- тельная плат- форма Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/491391">https://urait.ru/ bcode/491391</a>
Л, ПЗ, СРС	Методы активного социаль- но-психологического обуче- ния : учебник и практикум для вузов (дата обращения: 09.11.2022).	Штроо, В. А.	Москва : Изда- тельство Юрайт	2022	-	+	-	-		URL: <a href="https://urait.ru/bcode/489373">https://urait.ru/ bcode/489373</a>

Директор научной библиотеки

## **6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее – сеть «Интернет»)**

1. Электронная библиотечная система «Лань» [www.lanbook.com](http://www.lanbook.com) .
2. Электронная библиотечная система «Юрайт» [www.biblio-online.ru/](http://www.biblio-online.ru/) .
3. Электронная библиотечная система «AgriLib» <http://ebs.rgazu.ru/> .
4. Научная электронная библиотека [www.elibrary.ru](http://www.elibrary.ru) .
5. Информационные справочные системы:
  - Справочно-правовая система КонсультантПлюс
  - Информационно – аналитическая система «Статистика»

## **6.3. Программное обеспечение**

1. Программное обеспечение: операционная система Windows (академическая лицензия № 44937729 от 15.12.2008).
2. Офисный пакет приложений Microsoft Office (академическая лицензия № 44937729 от 15.12.2008).
3. Антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security (лицензия № 1800-191210-144044-563-2513 от 10.12.2019).
4. Система дистанционного образования «Moodle 3.5.6a» (бесплатно распространяемое ПО).
5. Программа для создания и просмотра электронных публикаций в формате PDF - Acrobat Professional (образовательная лицензия № CE0806966 от 27.06.2008).

## 7. Критерии оценки знаний, умений, навыков и заявленных компетенций

Виды текущего контроля: тестирование, опрос;

Промежуточный контроль: зачет;

Рейтинг план по дисциплине.

Оценка знаний, умений, навыков и заявленных компетенций студентов проводится с использованием рейтинговой системы. Для получения отметки студенту необходимо набрать, как минимум, 60 баллов, в т. ч. по модулям:

Дисциплинарные модули (ДМ)	Количество академических часов	Рейтинговый балл
ДМ <sub>1</sub>	<b>36</b>	<b>20</b>
ДМ <sub>2</sub>	<b>36</b>	<b>20</b>
ДМ <sub>3</sub>	<b>36</b>	<b>20</b>
Промежуточный контроль (зачет)	-	<b>40</b>
<b>Итого</b>	<b>108</b>	<b>100</b>

Текущий контроль: освоение теоретического курса, выполнение заданий на практических занятиях, изучение лекционного материала, прохождение тестирования, изучение глоссария и выполнение практических заданий (на сайте <http://e.kgau.ru>).

Промежуточный контроль: зачет.

**Оценивание** студентов производится в дискретные временные интервалы преподавателем, ведущим лекционные и практические занятия по дисциплине, и системой «Электронный университет» на платформе LMS Moodle (на сайте <http://e.kgau.ru>) по следующим позициям: освоение теоретического курса; выполнение практических заданий за каждую модульную единицу; тестирование.

**Общий рейтинг-план** дисциплины приведён ниже:

Дисциплинарные модули	Максимально возможный балл по видам работ		Итого баллов	
	Текущая работа			Аттестация
	Освоение теоретического курса (тестирование)	Выполнение практических заданий	зачет	
ДМ1	10	2*5=10	-	<b>20</b>
ДМ2	10	2*5=10	-	<b>20</b>
ДМ3	10	2*5=10	-	<b>20</b>
Зачет			<b>40</b>	<b>40</b>
<b>Итого</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

**Промежуточный контроль** (зачет) по результатам семестра по дисциплине проходит в форме контрольного итогового тестирования и в письменной форме, по билетам либо в форме контрольной работы, присланной через

ЭИОС «Moodle». Выставление отметки производится по результатам работы студента в течение всего семестра.

Распределение рейтинговых баллов по результатам по результатам ответа студентов проводится следующим образом:

40 баллов. Студент дает развернутый ответ на оба вопроса, свободно оперирует специальными терминами и понятиями дисциплины, имеет представление о геймификации, приводит практические примеры, может дать развернутый ответ по предложенным вопросам.

20 баллов. Студент при ответе на вопросы дает ответ на оба вопроса, демонстрирует знание терминов и понятий дисциплины, изложение теоретического материала сопровождается практическими примерами, при этом затрудняется ответить на дополнительные вопросы.

10 баллов. Студент при ответе на оба вопроса показывает, что обладает системой знаний, владеет некоторыми умениями по дисциплине, демонстрирует способность понимать и интерпретировать примеры.

0 баллов. Студент затрудняется с ответом на заданные вопросы, демонстрирует непонимание терминов и понятий дисциплины, показывает отсутствие сформировавшейся системы знаний о геймификации.

Баллы, полученные на промежуточной аттестации, суммируются с баллами, полученными в течение семестра на текущей аттестации и выводится итоговый результат:

100-60 баллов - зачтено

Менее 60 баллов – не зачтено

Для допуска к промежуточному контролю студент должен набрать необходимое количество баллов по итогам текущей аттестации в семестре от 40 - 60 баллов.

Итоговое тестирование включает в себя тестирующие материалы по всему курсу и проводится в ЭИОС «Moodle».

Существующие задолженности студентом отрабатываются в форме тестирования (если оно не выполнялось), в виде написания конспектов по пропущенным темам занятий, а также написания контрольной работы по тематике для самостоятельного изучения и беседы с преподавателем, по вопросам, представленным на консультационных занятиях.

Студенту, не набравшему минимальное количество баллов (<60), дается две недели после окончания календарного модуля для набора необходимых баллов.

## **8. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

**Учебная аудитория 4-10** — для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

**Учебная аудитория 5-08** - для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

(660130, Красноярский край, г. Красноярск, ул. Елены Стасовой 44 «И»)

Рабочие места преподавателя и студентов, укомплектованные специализированной мебелью, и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории. Для проведения занятий лекционного типа предлагаются наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, общая локальная компьютерная сеть Internet, комплект мультимедийного оборудования: ноутбук Acer Aspire 5, переносной экран на треноге Medium Professional, переносной проектор Epson EB. 2 сплит системы.

Для проведения лекционных и практических занятий необходимо использовать средства мультимедиа. Имеется университетская компьютерная сеть, включающая в себя все компьютеры ВУЗа, подключённые к системе «Интернет», что обеспечивает свободный выход к нужным источникам информации (сайт Красноярского ГАУ (<http://www.kgau.ru>), «Электронный университет» на базе – *LMS Moodle* (<http://e.kgau.ru>), библиотеки вуза (<http://www.kgau.ru/new/biblioteka>) и т. д.).

## **9. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины**

### **9.1. Методические указания по дисциплине для обучающихся**

Рабочая программа предусматривает возможность обучения в рамках традиционной поточно-групповой системы обучения. При поточно-групповой системе обучения последовательность изучения учебно-образовательных модулей определяется его номером. При этом обучение рекомендуется в течение одного семестра: для бакалавров – в 3 семестре.

На кафедре внедрена кредитно-модульная система обучения. При введении кредитно-модульной системы обучения сформирован учебный план таким образом, чтобы он обеспечивал студентам возможность:

- изучения отдельных модулей в различные расширенные временные интервалы и различной последовательности
- выбора студентом преподавателя для освоения того или иного модуля;
- формирования студентом индивидуальных учебных планов.

Студенты перед началом изучения дисциплины должны быть ознакомлены с системами кредитных единиц и балльно-рейтинговой оценки.

При переходе студента в другой вуз полученные им кредиты и баллы по отдельным модулям зачитываются. Для этого студенту выдается справка о набранных кредитах и баллах, а при официальном запросе – программа освоенного модуля и копии оценочных листов по нему. Оценочные листы балльно-рейтингового контроля подписываются студентом и преподавателем.

Организация изучения дисциплины предполагает:

#### **а) для преподавателя:**

- глубокое изучение методологических и практических аспектов тематики курса, поиск, переработка современных литературных источников;

- разработку методики изложения курса: систематизация, структурирование материала; подготовку методов и способов контроля знаний;
- постоянную корректировку структуры, содержания курса.

**б) для студентов:**

- посещение лекций, практических занятий обязательно;
- лекции – основное методическое руководство при изучении дисциплины, оптимальным образом структурированное и соответствующее современному уровню состояния вопроса;
- активная работа на практических занятиях с предварительной самостоятельной подготовкой на основе материала лекций, основной и дополнительной литературы.

**9.2. Методические указания по дисциплине для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья**

В целях освоения учебной программы дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья обеспечивается:

1. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по зрению:

1.1. размещение в местах, доступных для обучающихся, и в адаптированной форме справочной информации о расписании учебных занятий;

1.2. присутствие ассистента, оказывающего обучающемуся необходимую помощь;

1.3. выпуск альтернативных форматов методических материалов (крупный шрифт или аудиофайлы);

2. Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по слуху:

2.1. надлежащими звуковыми средствами воспроизведение информации;

3. для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата:

3.1. возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, туалетные комнаты и другие помещения института, а также пребывание в указанных помещениях.

Образование обучающихся с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано как совместно с другими обучающимися, так и в отдельных группах или в отдельных организациях.

Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья предоставляются в одной из форм, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации.

Категории студентов	Формы
С нарушением слуха	<ul style="list-style-type: none"> <li>• в печатной форме;</li> <li>• в форме электронного документа;</li> </ul>
С нарушением зрения	<ul style="list-style-type: none"> <li>• в печатной форме увеличенных шрифтом;</li> <li>• в форме электронного документа;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• в форме аудиофайла;</li> </ul>
С нарушением опорно-двигательного аппарата	<ul style="list-style-type: none"> <li>• в печатной форме;</li> <li>• в форме электронного документа;</li> <li>• в форме аудиофайла.</li> </ul>

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

В освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья большое значение имеет индивидуальная работа. Под индивидуальной работой подразумевается две формы взаимодействия с преподавателем: индивидуальная учебная работа (консультации), т.е. дополнительное разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала с теми обучающимися, которые в этом заинтересованы, и индивидуальная воспитательная работа. Индивидуальные консультации по предмету являются важным фактором, способствующим индивидуализации обучения и установлению воспитательного контакта между преподавателем и обучающимся инвалидом или обучающимся с ограниченными возможностями здоровья.

## ПРОТОКОЛ ИЗМЕНЕНИЙ РПД

Дата	Раздел	Изменения	Комментарии

**Программу разработали:**

Вяткина Г.Я., к.б.н.

\_\_\_\_\_

## РЕЦЕНЗИЯ

на рабочую программу учебной дисциплины «Геймификация и игры в обучении» для студентов очной и очно-заочной формы обучения Института экономики и управления АПК - по направлению подготовки 38.03.03 «Управление персоналом»

Структура рабочей программы соответствует предъявляемым требованиям:

- дана аннотация рабочей программы;
- обозначены цели и задачи изучения дисциплины;
- выделены компетенции, формируемые в результате освоения учебной дисциплины;
- распределена трудоемкость дисциплины по видам работ;
- представлено содержание лекционного курса;
- представлено содержание модульных единиц, вынесенных на практические занятия;
- определены вопросы для самостоятельного изучения.

Содержание курса охватывает основные вопросы, определяющие сущность и необходимость изучения управления персоналом в современных условиях управления организацией.

Учебно-методическое и информационное обеспечение учебной дисциплины состоит из основной и дополнительной литературы, списка нормативных документов и информационных ресурсов Интернета.

В программе предложена балльно-рейтинговая система оценки знаний, в связи с чем, рассчитаны баллы за освоение каждого модуля, за участие в практических занятиях и сдачу тестирования.

Представленная рабочая программа учебной дисциплины «Геймификация и игры в обучении» для студентов очной и очно-заочной формы обучения Института экономики и управления АПК по направлению подготовки 38.03.03 «Управление персоналом» может быть рекомендована к использованию.

Рецензент:  
Специалист по персоналу  
управления кадров КГПУ им. В.П.Астафьева



Барзакова М.Е.