

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Клочков Юрий Сергеевич  
Должность: и.о. ректора  
Дата подписания: 23.09.2024 14:29:38  
Уникальный программный ключ:  
4e7c4ea90328ec8e65c5d8058549a2538d7400d1

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования

**«ТЮМЕНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

УТВЕРЖДАЮ

\_\_\_\_\_

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

дисциплины: Основы геймификации  
направление подготовки: 43.03.03 Гостиничное дело  
направленность (профиль): Индустрия гостеприимства и туризма  
форма обучения: заочная

Рабочая программа разработана в соответствии с утвержденным учебным планом от 23.04.2024 г. и требованиями ОПОП 43.03.03 Гостиничное дело Индустрия гостеприимства и туризма к результатам освоения дисциплины

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Маркетинга и муниципального управления

Протокол №

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ Белоножка Марина Львовна

Рабочую программу разработал:

доцент , к.п.н., доцент \_\_\_\_\_ Медведев П.С.

## 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 относится к дисциплинам обязательной части учебного плана образовательной программы.

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:

Жизненные стратегии и психология влияния

Эффективные коммуникации

Проектная деятельность

и служит основой для освоения дисциплин:

Маркетинг впечатлений

Методы продвижения и продажи гостиничных и туристических услуг

Реклама и PR в гостиничном и туристическом бизнесе.

## 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-8 Способен понимать принципы работы современных информационных	ОПК-8.1. Использует основы информационных технологий	Знать: 31 современные информационные технологии

технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности		Уметь: У1 применять современные информационные технологии для решения поставленных задач
		Владеть: В1 принципами использования современных информационных технологий
	ОПК-8.2. Применяет принципы использования информационных технологий для решения профессиональных задач.	Знать: 32 основные задачи профессиональной деятельности
		Уметь: У2 применять принципы решения профессиональных задач
		Владеть: В2 способами решения профессиональных задач
	ОПК-8.3. Использует полученные результаты исследований в решении задач профессиональной деятельности	Знать: 33 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

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единиц 144 акад. часов.

Таблица 4.1

Курс / Семестр	Аудиторные занятия/контактная работа, час.			Самостоятельная работа, час.	Контроль, час.	Форма промежуточной аттестации
	Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия			
3 / 5	4	6		125	9	Экзамен, Контр.раб

#### 5. Структура и содержание дисциплины

##### 5.1. Структура дисциплины.

Структура дисциплины	Аудиторные занятия, час.			СРС, час.	Всего, час.	Код ИДК	Оценочные средства
	Л.	Пр.	Лаб.				
1. Общие сведения о геймификации							
1.1 Понятие геймификации	1			15	16	ОПК-8.1-31, ОПК-8.1-У1, ОПК-8.1-В1	Устный опрос
1.2 Специфика использования методов геймификации	1	1		17	19	ОПК-8.2-32, ОПК-8.2-У2, ОПК-8.2-В2	Домашнее задание

1.3 Проектирование процессов геймификации		1		16	17	ОПК-8.3-33, ОПК-8.3-У3, ОПК-8.3-В3	Деловые игры
Итого по разделу	2	2		48	52		
2. Геймификация в профессиональной деятельности							
2.1 Особенности применения методов геймификации в России	1	1		20	22	ОПК-8.2-32, ОПК-8.2-У2, ОПК-8.2-В2	Доклады
2.2 Особенности применения методов геймификации за рубежом		1		20	21	ОПК-8.2-32, ОПК-8.2-У2, ОПК-8.2-В2	Групповые творческие задания
2.3 Методы и приемы измерения эффективности методов геймификации	1	1		17	19	ОПК-8.1-31, ОПК-8.1-У1, ОПК-8.1-В1, ОПК-8.2-32, ОПК-8.2-У2, ОПК-8.2-В2	Групповые творческие задания
2.4 Основные КРІ при использовании методов геймификации		1		20	30	ОПК-8.1-31, ОПК-8.1-У1, ОПК-8.1-В1, ОПК-8.3-33, ОПК-8.3-У3, ОПК-8.3-В3, ОПК-8.2-32, ОПК-8.2-У2, ОПК-8.2-В2	Групповые творческие задания
Итого по разделу	2	4		77	92		
Экзамен, Контрольная работа				9	9		Вопросы к экзамену
Итого по дисциплине	4	6		134	144		

## 5.2. Содержание дисциплины.

### 1. Общие сведения о геймификации

#### 1.1 Общие сведения о геймификации

Понятие геймификации. Специфика использования методов геймификации.

Проектирование процессов геймификации.

### 2. Геймификация в профессиональной деятельности

#### 2.1 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

Номер раздела дисциплины	Объем, час.	Тема лекционного занятия
1. Общие сведения о геймификации	1	Понятие геймификации
1. Общие сведения о геймификации	1	Специфика использования методов геймификации
1. Общие сведения о геймификации	0	Проектирование процессов геймификации
2. Геймификация в профессиональной деятельности	1	Особенности применения методов геймификации в России
2. Геймификация в профессиональной деятельности	0	Особенности применения методов геймификации за рубежом
2. Геймификация в профессиональной деятельности	1	Методы и приемы измерения эффективности методов геймификации
2. Геймификация в профессиональной деятельности	0	Основные КРІ при использовании методов геймификации

### Практические занятия

Номер раздела дисциплины	Объем, час.	Тема практического занятия
1. Общие сведения о геймификации	0	Понятие геймификации
1. Общие сведения о геймификации	1	Специфика использования методов геймификации
1. Общие сведения о геймификации	1	Проектирование процессов геймификации
2. Геймификация в профессиональной деятельности	1	Особенности применения методов геймификации в России
2. Геймификация в профессиональной деятельности	1	Особенности применения методов геймификации за рубежом
2. Геймификация в профессиональной деятельности	1	Методы и приемы измерения эффективности методов геймификации
2. Геймификация в профессиональной деятельности	1	Основные КРІ при использовании методов геймификации

### Самостоятельная работа студента

Номер раздела дисциплины	Объем, час.	Тема	Вид СРС
1. Общие сведения о геймификации	15	Понятие геймификации	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и журналами
1. Общие сведения о геймификации	17	Специфика использования методов геймификации	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и журналами
1. Общие сведения о геймификации	16	Проектирование процессов геймификации	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и журналами
2. Геймификация в профессиональной деятельности	20	Особенности применения методов геймификации в России	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и
2. Геймификация в профессиональной деятельности	20	Особенности применения методов геймификации за рубежом	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и журналами
2. Геймификация в профессиональной деятельности	17	Методы и приемы измерения эффективности методов геймификации	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и журналами
2. Геймификация в профессиональной деятельности	20	Основные КРІ при использовании методов геймификации	Подготовка к практическим занятиям, работа с монографиями и

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

не предусмотрено

## 7. Контрольные работы

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.

## 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 представлена ниже.

Номер курса 3

Таблица 8.1

№ п/п	Виды мероприятий в рамках текущего контроля	Количество баллов
1	Устный опрос	30
2	Домашние задание	20
3	Деловая игра	30
4	Доклады	5
5	Групповое творческое задание	10
6	Контрольная работа	5
Итого:		100
ВСЕГО:		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](http://www.studentlibrary.ru)
- Электронно-библиотечная система «Лань» <https://e.lanbook.com>
- Образовательная платформа ЮРАЙТ [www.urait.ru](http://www.urait.ru)
- Научная электронная библиотека ELIBRARY.RU <http://www.elibrary.ru>
- Национальная электронная библиотека (НЭБ).

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

Microsoft Office Professional Plus

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

№ п/п	Перечень оборудования, необходимого для освоения дисциплины	Перечень технических средств обучения, необходимых для освоения дисциплины/модуля (демонстрационное оборудование)
1	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа; групповых и индивидуальных консультаций; текущего контроля и промежуточной аттестации	Учебная мебель: столы, стулья. Моноблок - 1 шт., проектор - 1 шт., акустическая система (колонки) - 2 шт., проекционный экран - 1 шт., микрофон - 1 шт., документ-камера - 1 шт.
2	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа (практические занятия); групповых и индивидуальных консультаций; текущего контроля и промежуточной аттестации	Учебная мебель: столы, стулья. Моноблок - 1 шт., проектор - 1 шт., акустическая система (колонки) - 2 шт., проекционный экран - 1 шт., микрофон - 1 шт., документ-камера - 1 шт.

## 11. Методические указания по организации СРС

Изложены в МР

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

Код, направление подготовки 43.03.03 Гостиничное дело

Направленность (профиль) Индустрия гостеприимства и туризма

Код компетенции	Код и наименование результата обучения по дисциплине	Критерии оценивания результатов обучения			
		1-2	3	4	5
ОПК-8	Знать: 31 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
ОПК-8	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
ОПК-8	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-8	Знать: 32 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

ОПК-8	Уметь: У2 применять принципы решения профессиональных задач	Не умеет применять принципы решения профессиональных задач	Умеет применять принципы решения профессиональных задач на низком уровне	Умеет применять принципы решения профессиональных задач на среднем уровне	Умеет применять принципы решения профессиональных задач
ОПК-8	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-8	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
ОПК-8	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
ОПК-8	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

Код, направление подготовки 43.03.03 Гостиничное дело

Направленность (профиль): Индустрия гостеприимства и туризма

№ 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	Курумчина А. Э. Социокультурные коммуникации. Проекты социальных трансформаций и всемирные выставки [Электронный ресурс]: Учебное пособие для вузов. - Москва: Юрайт, 2022. - 119 – Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/494864">https://urait.ru/bcode/494864</a>	ЭР*	30	100	+
2	Данилов О. Ф., Лихтенштейн Б. М., Логинов С. И., Курманов А. А., Белоножко М. Л. Концептуальные основы стратегии инновационного развития города в рамках регионального сценария "умный город" [Электронный ресурс]: учебное пособие. - Тюмень: ТИУ, 2023. - 179 – Режим доступа: <a href="https://www.iprbookshop.ru/133644.html">https://www.iprbookshop.ru/133644.html</a>	ЭР*	30	100	+
3	Зуб А. Т. Управление изменениями [Электронный ресурс]: Учебник и практикум для вузов. - Москва: Издательство Юрайт, 2022. - 284 – Режим доступа: <a href="https://urait.ru/bcode/489214">https://urait.ru/bcode/489214</a>	ЭР*	30	100	+

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

# Лист согласования 00ДО-0000706452

Внутренний документ "Основы геймификации\_2024\_43.03.03\_ИГТБ"

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
	Директор	Каюкова Дарья Хрисановна		Согласовано
	Специалист 1 категории		Радичко Диана Викторовна	Согласовано