

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Андрей Драгомирович Хлутков  
Должность: директор  
Дата подписания: 27.08.2023 15:51:39  
Уникальный программный ключ:  
880f7c07c583b07b775f6604a630281b13ca9fd2

**Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА  
И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ  
ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»**

**СЕВЕРО-ЗАПАДНЫЙ ИНСТИТУТ УПРАВЛЕНИЯ – ФИЛИАЛ РАНХиГС**

---

**КАФЕДРА СОЦИАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

**УТВЕРЖДЕНО**  
Директор СЗИУ РАНХиГС  
А.Д.Хлутков

Электронная подпись

**ПРОГРАММА БАКАЛАВРИАТА  
«Современные методы и технологии в изучении социальных проблем  
общества»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
реализуемой без применения электронного (онлайн) курса**

**ФТД. В.02 «Политическая игрология»**

39.03.01.- Социология

очная

Год набора - 2023

Санкт-Петербург, 2022

**Автор(ы)–составитель(и):**

Дд полит. наук, профессор Ветренко И.А

**Заведующий кафедрой** социальных технологий: доктор политических наук, доцент, профессор кафедры социальных технологий И.А. Ветренко.

**РПД ФТД. В.02 «Политическая игрология»** одобрена на заседании кафедры социальных технологий. Протокол от «30» августа 2021г. №1.  
В новой редакции Протокол №9 от «27» июня 2022г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
2. Объем и место дисциплины в структуре образовательной программы.....	5
3. Содержание и структура дисциплины.....	6
4. Материалы текущего контроля успеваемости обучающихся.....	10
5. Оценочные материалы промежуточной аттестации по дисциплине.....	13
6. Методические материалы для освоения дисциплины.....	19
7. Учебная литература и ресурсы информационно-коммуникационной сети «Интернет»	
7.1. Основная литература.....	20
7.2. Дополнительная литература.....	20
7.3. Нормативно-правовые документы и иная правовая информация.....	21
7.4. Интернет-ресурсы.....	21
7.5. Иные источники.....	23
8. Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы.....	23

**1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

1.1. Дисциплина ФТД.В.02 «Политическая игрология» обеспечивает овладение следующими компетенциями с учетом индикаторов достижения результатов освоения образовательной программы:

Таблица 1

Код компетенции	Наименование компетенции	Код компонента компетенции	Наименование компонента компетенции
УК ОС-2	Способен разработать проект на основе оценки ресурсов и ограничений	УК ОС -2.1.	Способен разрабатывать самостоятельно социально-экономический проект, представлять его результаты, обосновывать экономические и управленческие ресурсы и ограничения
ПКс-1	Способность проводить измерения и работать с базами данных в различных социальных сферах	ПКс-1.3.	Способен проводить социологические измерения различных сфер жизни общества, работать с первичными и вторичными базами данных

1.2. В результате освоения дисциплины ФТД.В.02 «Политическая игрология» студентов должны быть сформированы:

Таблица 2

ОТФ/ТФ (при наличии профстандарта) / профессиональные действия	Код компонента компетенции	Результаты обучения
	УК ОС -2.1.	<p><b>На уровне знаний:</b> политических доминант игры, игровые методы в прикладных политических исследованиях, игровые технологии при разрешении политических конфликтов</p> <p><b>На уровне умений:</b> применять знания игровых технологий при разработке проектов</p> <p><b>На уровне навыков:</b> разрабатывает самостоятельно социально-</p>

		экономический проект, представляет его результаты, обосновывает экономические и управленческие ресурсы и ограничения
ПЗ/ Организация работы по сбору данных социологического исследования ПД/Подготовка сбора социологических данных ПЗ/Сбор данных из первичных и вторичных источников ПД/Первичная обработка данных с применением программного обеспечения, соответствующего задаче и типу данных	ПКс-1.3.	<b>На уровне знаний:</b> владеет знаниями в области игровых технологий <b>На уровне умений:</b> применять знания игровых технологий при разработке проектов <b>На уровне навыков:</b> проводит социологические измерения различных сфер жизни общества, работает с первичными и вторичными базами данных

## 2. Объем и место дисциплины в структуре образовательной программы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 зачетная единица, 36 акад. часов, 27 астр часов

Вид работы	Трудоемкость (в акад. часах) очная формы обучения	Трудоемкость (в астр. часах) очная формы обучения
<b>Общая трудоемкость</b>	36	27
<b>Контактная работа с преподавателем</b>	28	21
Лекции	8	6
Практические занятия	20	15
Консультации	-	
<b>Самостоятельная работа</b>	8	6,
Формы текущего контроля	Деловая игра, написание эссе	
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Зачет	

### Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина изучается в 7 семестре 4 курса. Дисциплина ФТД.В.02

«Политическая игрология» относится к факультативам учебного плана по направлению подготовки 39.03.01 – «Социология, профиль «Современные методы и технологии в изучении социальных проблем общества».

Изучение дисциплины логически, содержательно и методически взаимосвязано с такими предшествующими дисциплинами как :Б1.О.11 Политология (4семестр, 2 курс), Б1.О.15 Политическая социология (5семестр, 3 курс), Б1.В.07 Политический анализ и прогнозирование (4-5семестр, 2-3 курс), Б1.В.14 Социальная политика: Модели и реализация (6 семестр, 3 курс), Б1.В.ДВ.05.02 Социологические методы в PR(семестр, 4 курс)

От студентов требуются: навыки активного восприятия и обсуждения лекционного материала, умение аналитически работать с литературой, в том числе – на иностранных языках, навыки письменного изложения своей точки зрения, устойчивый интерес к углубленному изучению политических игр и готовность применить полученные знания в политической практике.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении дисциплины, используются студентами при выполнении выпускных квалификационных работ.

Дисциплина реализуется с применением дистанционных образовательных технологий (далее – ДОТ).

Доступ к системе дистанционных образовательных технологий осуществляется каждым обучающимся самостоятельно с любого устройства на портале: <https://sziu-de.ganepa.ru/>. Пароль и логин к личному кабинету / профилю предоставляется студенту в деканате.

Все формы текущего контроля, проводимые в системе дистанционного обучения, оцениваются в системе дистанционного обучения. Доступ к видео и материалам лекций предоставляется в течение всего семестра. Доступ к каждому виду работ и количество попыток на выполнение задания предоставляется на ограниченное время согласно регламенту дисциплины, опубликованному в СДО. Преподаватель оценивает выполненные обучающимся работы не позднее 10 рабочих дней после окончания срока выполнения.

### 3. Содержание и структура дисциплины

#### 3.1. Структура дисциплины

##### Очная форма обучения

Таблица 4

№ п/п	Наименование тем и/или разделов	Объем дисциплины, час.						СР О	Форма текущего контроля успеваемости*, промежуточной аттестации**
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий						
			Л/ ДОТ	ЛР/ ДОТ	ПЗ/ ДОТ	КСР			
Тема 1	Игра: понятие, виды, особенности игровой деятельности в политике	3,5	2		1	-	0,5	ДИ	
Тема 2	Игровая составляющая современной шоу-политики	3,5	2		1	-	0,5	ДИ	
Тема 3	Политическая доминанта игры.	4,5	2		2	-	0,5	Эссе	
Тема 4	Игра в современных политических действиях и кампаниях	4,5	2		2		0,5	ДИ	
Тема 5.	Возможности игровых методов в прикладных политических	2,5	-		2		0,5	ДИ	

	исследованиях							
Тема 6.	Матричные методы и теория игр	2,5			2		0,5	ДИ
Тема 7.	Имитационные и репрезентационные игры	3			2		1	ДИ
Тема 8.	Метод «утопических игр»	3			2		1	ДИ
Тема 9.	Игровые технологии при разрешении политических конфликтов	3			2		1	ДИ
Тема 10.	Значение и роль игры в политических переговорах	3			2		1	ДИ
Тема 11.	Игровые практики в политическом консультировании	3			2		1	ДИ
<b>Промежуточная аттестация</b>								<b>Зачет</b>
<b>Всего (акад. час/астр.час):</b>		<b>36/27</b>	<b>8/6</b>		<b>20/15</b>		<b>8/6</b>	

*Примечание:*

\* – формы текущего контроля успеваемости: Деловая игра (ДИ), эссе (Эссе),

\*\* - формы промежуточной аттестации: зачет (Зач).

Используемые сокращения:

Л- занятия лекционного типа (лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях, обучающимся);

ЛР- лабораторные работы (вид занятий семинарского типа);

ПЗ- практические занятия (виды занятий семинарского типа за исключением лабораторных работ);

КСР- индивидуальная работа обучающихся с педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях (в том числе индивидуальные консультации);

ДОТ- занятия, проводимые с применением дистанционных образовательных технологий, в том числе с применением виртуальных аналогов профессиональной деятельности;

СРО- самостоятельная работа, осуществляемая без участия педагогических работников организации и (или) лиц, привлекаемых организацией к реализации образовательных программ на иных условиях.

**\*При реализации дисциплины с использованием ДОТ преподаватель самостоятельно адаптирует форму текущего контроля, указанного в таблице, к системе дистанционного обучения.**

Доступ к системе дистанционных образовательных технологий осуществляется каждым обучающимся самостоятельно с любого устройства, и том числе на портале: <https://sziu-de.ganepa.ru/>. Пароль и логин к личному кабинету / профилю предоставляется студенту в деканате.

### 3.2. Содержание дисциплины

**Тема 1. Игра: понятие, виды, особенности игровой деятельности в политике.**

Типы социальной активности: деятельность, мыследеятельность, игра. Руководство, организация, управление (РОУ) – основные функции распоряжения ресурсами. Дефинизация игры в политической науке. Социологизаторский,

биологизаторский и эволюционный подходы к определению природы и статуса игры. Возможности и ограничения игры в политике. Виды игровых практик в политических действиях.

### **Тема 2. Игровая составляющая современной шоу-политики.**

Шоу-политика как элемент политической игры. Общие черты между шоу и политикой: зрелищность и иллюзионистичность, интерактивность, презентационность, манипулятивность и маркетинговая прагматичность, карнавальность, гедонистичность, звездность. 4 фазы формирования политического шоу: постановочное стратегическое проектирование, перформанс, "Послевкусие": отклики, воспоминания и вторичные образы шоу, интеграция в семиосферу макрокультуры: запечатление на текстовых и электронных носителях с последующим цитированием и тиражированием.

### **Тема 3: Политическая доминанта игры.**

Обязательные составляющие игры: игре должна быть детерминанта, выраженная в правилах и условиях, все игроки должны иметь равные шансы на выигрыш и проигрыш, обязательно должна существовать неопределённость в отношении результатов. Игры в тоталитарном и демократическом обществе. Их специфика и возможности.

"Политическое поле — игровое поле". Субъекты политических игр и их характеристика.

### **Тема 4: Игра в современных политических действиях и кампаниях.**

Предпосылки развития игры как самостоятельной политической технологии: историческое развитие института власти; формирование манипулятивных технологий управления поведением индивидов и масс.

Виды социального действия по М. Веберу: целерациональное, ценностно-рациональное, аффективное и традиционное и место игры в них.

Игра политическая и игра в политику в современных избирательных кампаниях. Игровой элемент в системе государственного властвования.

### **Тема 5: Возможности игровых методов в прикладных политических исследованиях.**

Метод игрового моделирования и его специфика. Методологическая ценность игрового моделирования политических процессов. Особенности игрового моделирования политических процессов: возможности и ограничения. Классификация игровых моделей по критериям.

Возможности и история становления. Матричные методы и теория игр. Имитационные и репрезентационные игры. Метод мозговой атаки. «Жест отношения». «Рынок идей». Методика ДОО. Метод 635. Метод «утопических игр». Метаплан. Синектика. Метод групповой работы.

### **Тема 6: Матричные методы и теория игр**

Матрицы как аналоговые модели. Матричный метод - несколько альтернативных вариантов решения, эффективность каждого из которых зависит дополнительных обстоятельств. Платежная матрица для определения выигрыша или проигрыша (т.е. платеж). Анализ ситуаций из теории лоббизма по матричному методу.

Понятие Теория игр как совокупности математических методов анализа и оценки конфликтных ситуаций. Содержание теории игр: установление принципов оптимального

поведения в условиях неопределенности (конфликта), доказательство существования решений, удовлетворяющих этим принципам, указание алгоритмов нахождения решений, их реализация.

Модели теории игр при описании следующих ситуаций: экономические, правовые, классовые, военные конфликты, взаимодействие человека с природой.

### **Тема 7. Имитационные и репрезентационные игры.**

Определение и компоненты имитационной игры. Принципы и этапы построения имитационных и репрезентационных игр. Типология имитационных игр. Имитационные и репрезентационные игры: общее и особенное. Организационно-деятельностные и инновационные игры в политическом управлении.

### **Тема 8. Метод «утопических игр»**

#### **Практическое занятие.**

Группа из 15-20 человек разбивается на три-четыре подгруппы. Консультант помогает определить интересующую всех проблем и предлагает в шуточной форме пофантазировать о том, как ее можно решить. Каждый участник в своей микрогруппе спонтанно высказывает любые, самые утопические идеи и фантастические предложения. Чем неожиданнее и «безумнее» идея, тем лучше. Время подачи идей - около двадцати минут.

Затем проводится общее обсуждение полученных идей в форме дискуссии между микрогруппами. Идеи разбиваются на два класса: «утопии» и «антиутопии» - то есть образы желательного и нежелательного будущего. При обсуждении первые дополняются факторами, мешающими осуществить эти фантастические замыслы; вторые - описанием причин, которые к ним ведут. Причины и препятствующие факторы распределяются участниками по степени их значимости.

При проведении итогов дискуссии между группами используются такие критерии, как смелость идей, их перспективность и чувство юмора.

### **Тема 9. Игровые технологии при разрешении политических конфликтов**

Сущность политических конфликтов, причины их возникновения, типы, специфику и отличия от других видов социальных конфликтов, а также возможности их разрешения и урегулирования.

Применения игр при решении политических конфликтов. Теории игр в исследованиях Н. Ховарда, Дж. Нэша, Н. Фрэзера, К. Хайпеля, М. Килгорона.

### **Тема 10. Значение и роль игры в политических переговорах**

Возможности игры в политических переговорах. Применение математической теории игр, теории метаигр, а также игрового моделирования при выборе стратегии переговорного процесса.

Рациональный исход политических переговоров для двух сторон по вопросу дележа территорий. Игроки предлагают (по очереди) дележ территории на две части, причем другой игрок может сначала только отказаться или только принять предложение. Поскольку подобного рода переговоры могут продолжаться бесконечно, при помощи игрового моделирования мы определяем оптимальный выход из него для всех участников. Создание идеальных игровых моделей поведения в политических переговорах. Тридцать шесть известных китайских стратагем (игр).

### **Тема 11. Игровые практики в политическом консультировании**

Определение политического консультирования с позиций практически значимого профессионального направления в политической науке.

Виды политического консультирования:

- внутреннее консультирование;
- внешнее консультирование.

Содержание различных типов политического консультирования: информационно-аналитическое, имиджмейкинг, проектирование политических кампаний, подготовка и проведение информационных кампаний, организационно-управленческие услуги, обучение-консультирование.

Игровое консультирование. Игровые формы политконсалтинга: имитационные, которые имитирует абстрактную ситуацию, внешне похожую на ситуацию, сложившуюся на практике, и организационно-деятельностные, моделирующие именно те обстоятельства, которые имеют место в данной ситуации и обладают проблемным характером и динамикой развития.

#### 4. Материалы текущего контроля успеваемости обучающихся

4.1. В ходе реализации дисциплины ФТД.В.02 «Политическая игрология» используются следующие методы текущего контроля успеваемости обучающихся:

На занятиях для решения воспитательных и учебных задач применяются следующие формы интерактивной работы: диалого-дискуссионное обсуждение проблем, поисковый метод, исследовательский метод, кейс-стади, разбор конкретных ситуаций.

В случае реализации дисциплины в ДОТ формат заданий адаптирован для дистанционного обучения.

№ Темы	Тема (раздел)	Формы (методы) текущего контроля успеваемости
Тема 1	Игра: понятие, виды, особенности игровой деятельности в политике	Интерактивное практическое занятие в игровой форме: Деловая игра «Диагностика интеллекта
Тема 2	Игровая составляющая современной шоу-политики	Интерактивное занятие «Представление политического шоу»
Тема 3.	Политическая доминанта игры.	Занятие в интерактивной форме Написание Эссе по работе П. Бурдые
Тема 4	Игра в современных политических действиях и кампаниях	Интерактивное занятие анализ игровых компонентов избирательной кампании И.М. Зуги на выборах мэра г. Омска в 2010 г Проблемное задание
Тема 5	Возможности игровых методов в прикладных политических исследованиях	Интерактивное занятие анализ игр «диллема узника», «модель цыпленка».
Тема 6	Матричные методы и теория игр	Интерактивное занятие: игра
Тема 7	Имитационные и репрезентационные игры	Имитационные и репрезентационные игры.
Тема 8	Метод «утопических игр»	Практическое занятие. Метод «утопических игр»
Тема 9	Игровые технологии при разрешении политических конфликтов	Практическое занятие. Игровой анализ Кубинского конфликта

		1962 г.
Тема10	Значение и роль игры в политических переговорах	Деловая игра: Значение и роль игры в политических переговорах
Тема 11	Игровые практики в политическом консультировании	Интерактивное занятие: выявление плюсов и минусов игровой формы политического консультирования в формате деловой игры: «Политический коучинг»

#### **4.2. Типовые материалы текущего контроля успеваемости обучающихся**

Оценка знаний, умений, навыков– вклад по результатам посещаемости занятий, активности на занятиях, выступления с докладами, участия в обсуждениях докладов других обучающихся, ответов на вопросы преподавателя в ходе занятия, по результатам прохождения тестирования, защиты реферата.

Детализация баллов и критерии оценки текущего контроля успеваемости утверждаются на заседании кафедры.

**Типовые оценочные материалы по теме 1: Игра: понятие, виды, особенности игровой деятельности в политике.**

Интерактивное практическое занятие в игровой форме: **Деловая игра «Диагностика интеллекта»**

**Типовые оценочные материалы по теме 2: Игровая составляющая современной шоу-политики.**

**Формирование политического шоу.**

**Интерактивное занятие «Представление политического шоу»** На основе прочтения рекомендованной литературы к семинарскому заданию магистранты изучают составляющие политического шоу и затем в соответствии с освоенным алгоритмом проектируют и представляют свое политическое шоу в виде дебатов, съезда партии и других.

**Типовые оценочные материалы по теме 3. Политическая доминанта игры.**

**Занятие в интерактивной форме Написание Эссе по работе П. Бурдьё** Бурдьё П. Дух государства: генезис и структура бюрократического поля // Поэтика и политика: сборник статей. – СПб., 1999.

Эссе – творческая работа небольшого объема (5–7 страниц через полтора интервала, кегель 12 при шрифте Times New Roman) и свободной композиции, выражающая индивидуальные впечатления и соображения по конкретному поводу или вопросу и заведомо не претендующая на исчерпывающую трактовку предмета. Как правило, эссе предполагает субъективно окрашенное изложение мысли, позиции и может иметь научный или публицистический характер. Эссеистический стиль отличает образность и установка на разговорную интонацию и лексику.

Домашнее задание магистрантам и рекомендации по его выполнению выдаются преподавателем на занятиях.

**Типовые оценочные материалы по теме 4. Игра в современных политических действиях и кампаниях**

**Интерактивное занятие** анализ игровых компонентов избирательной кампании И.М. Зуги на выборах мэра г. Омска в 2010 г.

Формат проведения – круглый стол.

Необходимо предварительно изучить следующие источники:

Бизнес курс, №8(335) от 10.03.2010 г.Омск

<http://www.vybor-naroda.org/>

<http://www.kommersant.ru/>

**Типовые оценочные материалы по теме 5. Возможности игровых методов в прикладных политических исследованиях**

**Интерактивное занятие** анализ игр «дилемма узника», «модель цыпленка».

**Типовые оценочные материалы по теме 6. Матричные методы и теория игр**

**Бихевиоралистская теория и теория игр.**

**Интерактивное занятие: игра:** рассмотрим дилемму узника на таком примере: политического деятеля А пригласили дать интервью одной из самых популярных телевизионных программ, которую с интересом смотрит вся страна. Это интервью будет показано через день после записи, однако оно хорошо разрекламировано и о нем уже знает большинство населения, в том числе и главный политический противник А — политик Б. Их обостренные отношения не являются секретом, и поэтому Б имеет все основания думать, что А попытается скомпрометировать его перед населением. Однако Б не сможет узнать, что скажет А во время записи. В то же время А не обладает возможностью внести в передачу коррективы после посещения телестудии. Проигрываем все ситуации.

**Типовые оценочные материалы по теме 7. Имитационные и репрезентационные игры.**

**Имитационные и репрезентационные игры.**

**Типовые оценочные материалы по теме 8. Метод «утопических игр»**  
**Практическое занятие.**

Группа из 15-20 человек разбивается на три-четыре подгруппы. Консультант помогает определить интересующую всех проблем и предлагает шутливой форме пофантазировать о том, как ее можно решить. Каждый участник в своей микрогруппе спонтанно высказывает любые, самые утопические идеи и фантастические предложения. Чем неожиданнее и «безумнее» идея, тем лучше. Время подачи идей - около двадцати минут.

Затем проводится общее обсуждение полученных идей в форме дискуссии между микрогруппами. Идеи разбиваются на два класса: «утопии» и «антиутопии» - то есть образы желательного и нежелательного будущего. При обсуждении первые дополняются факторами, мешающими осуществить эти фантастические замыслы; вторые - описанием причин, которые к ним ведут. Причины и препятствующие факторы распределяются участниками по степени их значимости.

При проведении итогов дискуссии между группами используются такие критерии, как смелость идей, их перспективность и чувство юмора.

## **Типовые оценочные материалы по теме 9. Игровые технологии при разрешении политических конфликтов**

### **Практическое занятие. Игровой анализ Кубинского конфликта 1962 г.**

Алгоритм для игрового анализа политических конфликтов включает в себя следующие этапы:

- выявление истории конфликта, определение возможных вариантов ходов (действий) и обозначение временной точки для игрового анализа;
- выявление подлинных участников конфликта (игроков);
- просчет возможности исходов, основанный на рациональной обработке выявленных на первом этапе возможных действий и субъективном анализе;
- определение всех предпочтений игроков, составление векторов предпочтений;
- определение стабильности всех исходов для каждого игрока;
- вычисление множества решений, т. е. точек стабильности и равновесия для каждого игрока и общих для всех;
- определение наиболее вероятного решения из образовавшихся.

## **Типовые оценочные материалы по теме 10. Значение и роль игры в политических переговорах**

### **Практическое занятие.**

Тридцать шесть известных китайских стратагем (игр) мы разделили на шесть групп в зависимости от той цели, которую они помогают достичь в рамках политических переговоров:

- имитационные игры, т. е. своего рода создание иллюзорной действительности. К примеру, «Из ничего сотворить нечто», «Притвориться глупцом не теряя головы», «Украсить сухое дерево искусственными цветами»;
- маскирующие игры, их цель – делать имеющиеся обстоятельства делаются скрытыми от другой стороны, например: «Обмануть императора, чтобы он переплыл море», «На востоке поднимать шум, на западе нападать», «Скрывать за улыбкой кинжал»;
- дезинформирующие игры – о том, что на самом деле неизвестно, сообщается как об известном факте. Примером могут служить игровые модели «Бить по траве, чтобы вспугнуть змею», «Грозить софоре, указывая на тутовое дерево»;
- выгодные игры – своевременно используются активно вызванные или случайно создавшиеся условия. Удачным примером могут быть игры «Грабить во время пожара», «В покое ожидать утомленного врага»;
- игры-уходы, т. е. уклонение от неблагоприятных обстоятельств, например: «Золотая цикада сбрасывает чешую», «Сливовое дерево засыхает вместо персикового»;
- смешанные игры – одну и ту же игровую ситуацию можно отнести к различным видам игр. К примеру, те игры, которые направлены на утаивание, всегда сопровождаются имитацией.

Необходимо рассмотреть каждую группу стратагем и предложить свои примеры проведения политических переговоров по данным стратегиям.

## **Типовые оценочные материалы по теме 11. Игровые практики в политическом консультировании**

**Интерактивное занятие:** выявление плюсов и минусов игровой формы политического консультирования в формате деловой игры: «Политический коучинг»

## **5.Оценочные материалы промежуточной аттестации по дисциплине**

**5.1. Зачет** проводится с применением следующих методов (средств): в устной форме по вопросам.

В случае проведения промежуточной аттестации в дистанционном режиме используется платформа Moodle и Teams

При реализации промежуточной аттестации в ЭО/ДОТ могут быть использованы следующие формы:

1. Устно в ДОТ - в форме устного ответа на теоретические вопросы и решения задачи (кейса).
2. Письменно в СДО с прокторингом - в форме письменного ответа на теоретические вопросы и решения задачи (кейса).

### 5.2. Оценочные материалы промежуточной аттестации

Таблица 6

Компонент компетенции	Промежуточный/ключевой индикатор оценивания	Критерий оценивания
УК ОС -2.1.	Разрабатывает самостоятельно социально-экономический проект, представляет его результаты, обосновывает экономические и управленческие ресурсы и ограничения	Деятельностный – оценка уровня качества проекта(ов) с точки зрения ресурсов и существующих ограничений. Определяет оптимальное количество необходимых для разработки проекта ресурсов. Определяет существующие ограничения для реализации проекта. Осуществляет оценку по количественным показателям ресурсов
ПСК-1.3.	Проводит социологические измерения различных сфер жизни общества, работает с первичными и вторичными базами данных	Студент: владеет знаниями в области социологии труда и занятости; способен выполнить анализ территориального и структурно-отраслевого развития рынка труда. Студент знает методы социологических исследований в PR; способен использовать при сборе социологических данных методы медиа-измерений

### 5.3. Показатели и критерии оценивания текущих и промежуточных форм контроля

Оценочные средства	Показатели Оценки	Критерии оценки
Написание эссе	<ul style="list-style-type: none"> <li>– правильность выбора аргументов;</li> <li>– опора на практические примеры;</li> <li>– корректность выводов.</li> </ul>	баллы начисляются от 1 до 3 в зависимости от уровня раскрытия темы
Деловая игра	Критерии оценивания деловой игры:	Показатели оценивания деловой игры: «Отлично»: выставляется студенту, если

	<p><i>Критерии оценки эффективности участников в игре:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- предъявление каждым студентом своего понимания проблемы</li> <li>- появление у студента нового смысла обсуждаемой проблемы</li> <li>- степень согласованности, возникшая при обсуждении проблемы</li> <li>- умение работы в команде</li> <li>- достижение игровых целей</li> <li>- соответствие роли – при ролевой игре</li> </ul> <p><i>Критерии эффективности сформулированного участником решения</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>использование при выработке решений рекомендуемых (обязательных, если игра на освоение определенного учебного материал) приемов, методов</li> <li>владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры</li> <li>не превышение лимита времени</li> <li>наличие в решении новизны, оригинальности, нестандартности</li> <li>навыки анализа и критического мышления</li> <li>учет ограничений</li> <li>рациональность принятого решения</li> <li>отсутствие ошибок или противоречий в решении</li> <li>техническая грамотность оформления решений (если требуется)</li> </ul> <p><i>Критерии межгруппового взаимодействия</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>быстрота принятия решений</li> <li>экспертиза решений других групп</li> <li>владение методами аргументации при защите своих решений</li> <li>согласованность решения внутри группы</li> <li>итоги соревновательности при проведении действий, входящих в канву игры</li> </ul>	<p>он проявляет умения работать в команде, проявляет лидерские качества, принимает ответственные решения с целью выполнения учебных и профессионально-ориентированных задач путем игрового моделирования реальной проблемной ситуации, презентует знания, критически и конструктивно анализирует информацию;</p> <p>«Хорошо»: выставляется студенту, если он проявляет умения работать в команде, четко и правильно выполняет свою роль, координирует её с общей задачей команды, презентует знания, критически и конструктивно анализирует информацию;</p> <p>«Удовлетворительно»: выставляется студенту, если он проявляет умения работать в команде, выполняет свою роль, но при этом выбивается из общей задачи команды, презентует знания;</p> <p>«Неудовлетворительно»: выставляется студенту, если он не умеет работать в команде, не справляется со своей ролью.</p> <p>«Зачтено»: ставится всей команде, если команда работает как единый слаженный организм, принятые ответственные решения позволяют выполнить учебные и профессионально-ориентированные задачи путем игрового моделирования реальной проблемной ситуации и слаженной межгрупповой коммуникации;</p> <p>«Не зачтено»: ставится всей команде, если внутри командная работа не налажена, учебные и профессионально-ориентированные задачи не выполнены межгрупповые коммуникации не появлялись.</p>
--	---	--

	<p><i>Личностные качества участников</i></p> <p>эрудированность</p> <p>принципиальность, честность, добросовестность</p> <p>умение аргументировать и отстаивать свое решение</p> <p>склонность к риску</p> <p>умение использовать различные информацион-ные источники (научную литературу, справочные материал, нормативные документы)</p> <p>инициативность, исполнительность</p> <p>самоорганизацию</p> <p>культуру речи, коммуникабельность</p>	
--	--	--

### **Примерные вопросы к зачету по дисциплине «Политическая игрология»**

1. Дефинизация игры в контексте политической науке.
2. Виды игр: классификация по различным основаниям.
3. Исторические этапы формирования научного интереса к игре как к социально-политической технологии.
4. 1. Шоу-политика: понятие, признаки.
5. 2. Политическая игра в контексте шоу-политики.
6. 3. Элементы шоу политики в избирательных кампаниях.
7. Игра как метод изучения политических процессов.
8. Игровое моделирование политических процессов: плюсы, минусы.
9. Игровой анализ политических конфликтов.
10. Анализ содержания работы А. Дегтярева, Д. Дегтярева «Теория игр и международные отношения».
11. Игра политическая и игра в политику в современных избирательных кампаниях.
12. Игровой элемент в системе государственного властвования.
13. Игра в принятии политических решений.
14. Игровые практики в политическом консультировании
15. Игровые технологии при проведении политических переговоров.

### **Шкала оценивания**

Оценка результатов производится на основе Приказа РАНХиГС от 30.01.2018 «Об утверждении Положения о текущем контроле успеваемости обучающихся и промежуточной аттестации обучающихся в РАНХиГС» и на основании решения № 6 Ученого совета СЗИУ РАНХиГС от 30.08.2019 протокол № 1 «О применении балльно-

рейтинговой системы оценки знаний обучающимися», закрепленного Приказом от 06 сентября 2019 г. № 306.

Шкала перевода оценки из многобалльной в систему «зачтено»/«не зачтено»:

51 - 100 баллов	«зачтено»
0 - 50 баллов	«не зачтено»

**Схема расчета рейтинговых баллов по дисциплине «Политическая игрология»**

Недели	Виды учебных занятий (лекции/семинары)	Деловая игра	Эссе	Зачет	Итого (максимально-расчетное количество баллов)
1	Семинар 1. Тема 1. Игра: понятие, виды, особенности игровой деятельности в политике)	4			
2	Семинар 2. Тема 2. Игровая составляющая современной шоу-политики)	4			
3	Семинар 3. Тема 3. Политическая доминанта игры.)	4	10		
4	Семинар 4 (Тема 4. Игра в современных политических действиях и кампаниях )	4			Σ 26 за 4 недели
5	Семинар 5. Тема 5. Возможности игровых методов в прикладных политических исследованиях.	8			
6	Семинар 6. Тема 6 Матричные методы и теория игр	8			
7	Семинар 7. Тема 7. Имитационные и репрезентационные игры	8			
8	Семинар 8. Тема 8 Метод «утопических игр»	8			Σ 32 за 4 недель
9	Семинар 9. Тема 9. Игровые технологии при разрешении политических конфликтов	6			
10	Семинар 10. Тема 10. Значение и роль игры в политических переговорах. Игровые практики в	6			Σ 12 за 2 недель

	политическом консультировании				
11	Тестирование				Σ 70 за 10 недель
Зачет				30	
Всего за семестр (баллов)		20	26	30	100

Зачет проводится в период сессии в соответствии с текущим графиком учебного процесса, утвержденным в соответствии с установленным в СЗИУ порядком. Продолжительность зачета для каждого студента не может превышать четырех академических часов. Зачет не может начинаться ранее 9.00 часов и заканчиваться позднее 21.00 часа. Зачет проводится в аудитории, в которую запускаются одновременно не более 5 человек. Время на подготовку ответов по билету каждому обучающемуся отводится 30 минут. При явке на зачет, обучающийся должен иметь при себе зачетную книжку. Во время зачета обучающиеся по решению преподавателя могут пользоваться учебной программой дисциплины и справочной литературой.

### **При проведении промежуточной аттестации в СДО**

Промежуточная аттестация проводится в период сессии в соответствии с текущим графиком учебного процесса и расписанием, утвержденными в соответствии с установленным в СЗИУ порядком.

Чтобы пройти промежуточную аттестацию с прокторингом, студенту нужно:

- за 15 минут до начала промежуточной аттестации включить компьютер, чтобы зарегистрироваться в системе,
- проверить оборудование и убедиться, что связь с удаленным портом установлена.
- включить видеотрансляцию и разрешить системе вести запись с экрана
- пройти верификацию личности, показав документы на веб-камеру (паспорт и зачетную книжку студента), при этом должно быть достаточное освещение.
- при необходимости показать рабочий стол и комнату.

После регистрации всех присутствующих проктор открывает проведение промежуточной аттестации.

Во время промежуточной аттестации можно пользоваться рукописными конспектами с лекциями.

При этом запрещено:

- ходить по вкладкам в браузере
- сидеть в наушниках
- пользоваться подсказками 3-х лиц и шпаргалками
- звонить по телефону и уходить без предупреждения

При любом нарушении проверяющий пишет замечание. А если грубых нарушений было несколько или студент не реагирует на предупреждения — проктор может прервать промежуточную аттестацию досрочно или прекратить проведение аттестации для нарушителя.

Продолжительность промежуточной аттестации для каждого студента не может превышать четырех академических часов. Аттестация не может начинаться ранее 9.00 часов и заканчиваться позднее 21.00 часа.

На выполнение заданий отводится максимально 30 минут.

Отлучаться в процессе выполнения заданий можно не более, чем на 2-3 минуты, заранее предупредив проктора.

В случае невыхода студента на связь в течение более чем 15 минут с начала проведения

контрольного мероприятия он считается неявившимся, за исключением случаев, признанных руководителем структурного подразделения уважительными (в данном случае студенту предоставляется право пройти испытание в другой день в рамках срока, установленного преподавателем до окончания текущей промежуточной аттестации). Студент должен представить в структурное подразделение документ, подтверждающий уважительную причину невыхода его на связь в день проведения испытания по расписанию (болезнь, стихийное бедствие, отсутствие электричества и иные случаи, признанные руководителем структурного подразделения уважительными).

В случае сбоев в работе оборудования или канала связи (основного и альтернативного) на протяжении более 15 минут со стороны преподавателя, либо со стороны студента, преподаватель оставляет за собой право отменить проведение испытания, о чем преподавателем составляется акт. Данное обстоятельство считается уважительной причиной несвоевременной сдачи контрольных мероприятий. Студентам предоставляется возможность пройти испытания в другой день до окончания текущей промежуточной аттестации. О дате и времени проведения мероприятия, сообщается отдельно через СЭО Института.

### **При проведении промежуточной аттестации в СДО в форме устного или письменного ответа**

На подготовку студентам выделяется время в соответствии с объявленным в начале промежуточной аттестации регламентом. Во время подготовки все студенты должны находиться в поле включенных камер их ноутбуков, компьютеров или смартфонов. Для визуального контроля за ходом подготовки допустимо привлекать других преподавателей кафедры, работников деканата или проводить промежуточную аттестацию по подгруппам, численностью не более 9 человек.

По окончании времени, отведенного на подготовку:

- в случае проведения промежуточной аттестации в устной форме студенты начинают отвечать с соблюдением установленной преподавателем очередности и отвечают на дополнительные вопросы; оценка объявляется по завершении ответов на дополнительные вопросы;
- в случае проведения промежуточной аттестации в письменной форме письменная работа набирается студентами на компьютере в текстовом редакторе или записывается от руки; по завершении студенты сохраняют работу в электронном формате, указывая в наименовании файла свою фамилию; файл размещается в Moodle или в чате видеоконференции;

При проведении промежуточной аттестации в ДОТ в форме устного ответа на теоретические вопросы и решения задачи (кейса) – оценка сообщается экзаменуемому по завершению ответа.

При проведении промежуточной аттестации в ДОТ в форме письменного ответа на теоретические вопросы и решения задачи (кейса) – в течение 24 часов преподаватель проверяет работы, выставляет оценки и доводит информацию до студентов.

### **При проведении промежуточной аттестации в СДО в форме тестирования**

Для выполнения тестового задания, прежде всего, следует внимательно прочитать поставленный вопрос. После ознакомления с вопросом следует приступить к прочтению предлагаемых вариантов ответа. Необходимо прочитать все варианты и в качестве ответа

следует выбрать либо один либо несколько верных ответов, соответствующих представленному заданию.

На выполнение теста отводится не более 30 минут. После выполнения теста происходит автоматическая оценка выполнения. Результат отображается в личном кабинете обучающегося.

## **6. Методические материалы по освоению дисциплины**

Подготовка к занятиям должна носить систематический характер. Это позволит обучающемуся в полном объеме выполнить все требования преподавателя. Обучающимся рекомендуется изучать как основную, так и дополнительную литературу, а также знакомиться с Интернет-источниками (список приведен в рабочей программе по дисциплине).

Подготовка обучающихся к опросу предполагает изучение в соответствии тематикой дисциплины основной/ дополнительной литературы, нормативных документов, интернет-ресурсов.

Курс рассчитан на 36 часов: 28 аудиторных часа выделены для лекций, 8 часов - для семинарских занятий и 20 часов – для интерактивных практик.

Тематика семинарских занятий соответствует лекционным темам, предполагает плановое обсуждение соответствующей темы курса, в ходе которого преподаватель оценивает качество усвоения магистрантами вопросов/тем, рассмотренных на лекции, а также изученных в ходе самостоятельного ознакомления с предложенной литературой.

В процессе подготовки студентам наряду с аудиторными занятиями необходимо проделать определенный объем самостоятельной работы. Учебным планом предусмотрено написание одного эссе и выполнение ряда домашних заданий.

Самостоятельная работа студентов занимает важное место в учебном процессе и является одним из главных методов глубокого и всестороннего изучения программного материала по курсу истории политических учений. Она способствует формированию историко-правового мировоззрения, глубокому усвоению знаний, развивает самостоятельность мышления, организованность, самоконтроль. Самостоятельная работа в широком понимании - это активная работа студентов, направленная на глубокое, творческое овладение программного материала, приобретение практических навыков самообразования и методики исследования.

Как форма учебного процесса самостоятельная работа включает в себя следующие основные направления деятельности обучаемого:

- предварительное изучение учебной программы по дисциплине;
- ознакомление с литературой по теме предстоящей лекции, проведение осмысленного конспектирования лекции, с последующей ее доработкой;
- изучение рекомендованных источников и литературы, подготовка к семинарским занятиям, подготовка курсовых работ, рефератов, выполнение контрольных заданий;
- выяснение возникших вопросов на консультации у преподавателя.

### **Методические указания для студентов**

В курсе используются следующие методы и формы обучения:

- лекции,
- учебные семинары (включая подготовку и обсуждение докладов студентов),
- интерактивные практики,
- выполнение домашнего задания,
- консультации преподавателей,
- самостоятельная работа с научной литературой (рассматривается как основной метод обучения в курсе),

- интерактивные практики,
  - зачет,
- а также
- участие в научно-исследовательских проектах.

Виды контроля:

- Текущий: работа на семинарах,
- Промежуточный - написание эссе, выполнение домашнего задания,
- Итоговый – зачет проводится в игровой форме.

## 7. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

### 7.1. Основная литература

#### Основная литература:

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы/ пер. с англ. – М.: Прогресс, 1988. – 400с.
2. Ветренко И.А. Социально-исторический статус игры: монография. Омск: Изд-во «Прогресс», 2003. - 136 с.
3. Ветренко И.А. Игровые практики в политическом процессе: монография. Омск: Изд-во ОмГУ, 2009. - 173 с. (10,8 п. л.).
4. Хейзинга Й. Homo ludens (человек играющий). – М.: Республика, 2001. – 560с.
5. Хейзинга Й. Осень средневековья: Исследование форм жизненного уклада и форм мышления в XIV-XV веках во Франции и Нидерландах. – М.: Наука, 1988. – 540с.
6. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня/ Пер. с нидерл. – М.: Прогресс-Академия, 1992. – 464с.

#### 7.2.Дополнительная литература:

7. Ветренко И.А. Особенности игрового моделирования современных политических процессов // Культура, личность, общество в современном мире: Методология, опыт эмпирического исследования: материалы XIII Международной конференции памяти проф. Л.Н. Когана 18-19 марта 2010 г., Екатеринбург. С. 46-54.
8. Ветренко И. А. Игровая составляющая современной шоу-политики // Политические институты в современном мире. Материалы Всероссийской научной конференции с международным участием 10–11 декабря 2010 г., Санкт-Петербургский государственный университет / Под общ. ред. С. Г. Еремеева, О. В. Поповой. — Санкт-Петербург: ООО «Аллегро», 2010. С.71-73.
9. Ветренко И.А. Игровые технологии при разрешении политических конфликтов // Известия российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. №123, 2010. С.185-195.
10. Ветренко И. А Игровые технологии в политике // Вестник Российского университета дружбы народов № 3, 2010. С. 19-31.
11. Ветренко И.А. Игровое моделирование при организации бизнеса // IV Омские торгово-экономические чтения: сборник материалов Международной научно-практической конференции. Омск: Типография «С-Принт», 2007. (0,65 п. л.).

12. Ветренко И.А. Инновационная составляющая игры // СТЭЖ № 5, Омск: Типография «С-Принт», 2007. (0,44 п. л.).
13. Ветренко И.А. Психологические теории в анализе феномена игры // Актуальные, методологические и теоретические проблемы в российской науке: сборник научных трудов. Омск: Изд-во «Прогресс», 2006. (1,0 п. л.).
14. Ветренко И.А. Особенности игрового моделирования // Философия и социальная динамика XXI века: проблемы и перспективы: материалы Международной научно-практической конференции. Омск: Изд-во ОмГУ, 2007. (1,0 п. л.).
15. Ветренко И.А. Игра как метод социального исследования // Экономика, психология, бизнес. Красноярск: Изд-во КГТЭУ, 2006. № 12-13. (0,4 п. л.).
16. Ветренко И.А. Инновационный характер игры // Инновационные технологии в повышении качества образования: материалы Международной научно-практической конференции. Омск: Изд-во «Прогресс», 2006. (0,2 п. л.).
17. Ветренко И.А. Специфика игрового моделирования в юриспруденции // Актуальные проблемы борьбы с преступностью в Сибирском регионе: сборник материалов IX Международной научно-практической конференции. Красноярск, 2006. (0,2 п. л.).
18. Ветренко И.А. Игра как социальная технология в период глобализации современного общества // Актуальные проблемы современного общества: сборник научных трудов. Омск: Изд-во «Прогресс», 2006. (0,56 п. л.).
19. Ветренко И.А. Развитие креативности посредством игровых технологий // Международные юридические чтения: материалы Международной научно-практической конференции. Омск: Изд-во ОмЮИ, 2006. (0,25 п. л.).
20. Ветренко И.А. Значение игровых технологий в юридическом образовании // Международные юридические чтения: материалы Международной научно-практической конференции. Омск: Изд-во ОмЮИ, 2005. (0,125 п. л.).

### **7.3.. Нормативные правовые документы и иная правовая информация**

Конституция Российской Федерации: Принята всенародным голосованием 12 декабря 1993г.

### **7.4. Интернет-ресурсы**

Для самостоятельного изучения дисциплины необходимо воспользоваться сайтом Научной библиотеки СЗИУ <https://sziu-lib.ranepa.ru/>.

СЗИУ располагает доступом через сайт научной библиотеки к следующим подписным электронным ресурсам:

#### **Русскоязычные ресурсы.**

#### ***Электронно-библиотечные системы (ЭБС):***

1. Электронная библиотечная система iBooks.ru. Учебники и учебные пособия для университетов России. <https://ibooks.ru/>
2. Электронная библиотечная система «Лань». Коллекции книг ведущих издательств учебной и научной литературы, а также издания российских вузов по основным отраслям знаний. <https://e.lanbook.com>
3. Электронная библиотечная система «IPRbooks» - более 10 000 учебников, учебных пособий, монографий и научных изданий по всем отраслям знаний. <https://iprbooks.ru>
4. Электронная библиотечная система «Юрайт» - полные тексты учебников по праву, экономике, общественным наукам, иностранным языкам. <https://urait.ru>

5. Электронная библиотечная система «Znanium» - полные тексты учебников по юриспруденции, экономике, естественным и общественным наукам. Ядро фонда – литература холдинга ИНФРА-М. <https://znanium.com>

6. Электронная библиотечная система «Book.ru» - полные тексты учебников по юриспруденции, психологии, педагогике, экономике, информационным технологиям, естественным и общественным наукам. <https://www.book.ru>

- Научно-практические статьи по финансам и менеджменту Издательского дома «Библиотека Гребенникова»
- Статьи из периодических изданий по общественным и гуманитарным наукам «Ист-Вью»
- РИНЦ – Российский индекс научного цитирования. Крупнейшая база данных российской периодики с наукометрическими инструментами и базой для анализа научной деятельности.

#### **Англоязычные ресурсы:**

- *EBSCO Publishing* – мультидисциплинарные полнотекстовые базы данных различных мировых издательств по бизнесу, экономике, финансам, бухгалтерскому учету, гуманитарным и естественным областям знаний, рефератам и полным текстам публикаций из научных и научно-популярных журналов;
- *Emerald* – крупнейшее мировое издательство, специализирующееся на электронных журналах и базах данных по экономике и менеджменту. Имеет статус основного источника профессиональной информации для преподавателей, исследователей и специалистов в области менеджмента.
- *ProQuestDissertation&Theses* - База данных мировых диссертаций и научных докладов в полнотекстовом виде.
- *ProQuesteBookCentral* – мультидисциплинарная база данных книг различных издательств
- *OxfordUniversityPress* - коллекция журналов по политике, политологии, международным отношениям
- *CambridgeUniversityPress* - коллекция журналов по социологии, политическим вопросам, международным отношениям
- *SagePublications* - база рецензируемых полнотекстовых электронных журналов академического издательства Sage Publications, одного из ведущих академических независимых профессиональных издательств. Насчитывает более 820 экземпляров и свыше 600.000 статей, начиная с 1999 года и по настоящее время. Материалы представлены преимущественно на английском языке.
- *SpringerLink* - полнотекстовые политематические базы академических журналов. Представлено более 3000 журналов издательства Springer 1997-2018 гг.
- *Wiley* - 1500 академических журналов разных профилей, изданных Wiley Periodicals в 2015–2019 гг.
- *OECDiLibrary* – библиотека Организации экономического сотрудничества и развития, содержащая статистические данные, рабочие документы, отчеты.
- *WebofScience* – мультидисциплинарная реферативно-библиографическая база научных журналов с инструментами научного анализа и подсчетом наукометрических показателей. Международный индекс цитирования

- *Scopus*– реферативная мультидисциплинарная база данных, международный индекс цитирования.
- *AcademicVideoonline* – коллекция академического видеоконтента.  
Для самостоятельного изучения дисциплины необходимо воспользоваться сайтом Научной библиотеки СЗИУ <https://sziu-lib.ranepa.ru/>.

## 7.5. Иные источники

Сайт научной библиотеки СЗИУ <http://nwapa.spb.ru/>

1. Электронные учебники электронно - библиотечной системы (ЭБС) «Айбукс»
2. Электронные учебники электронно – библиотечной системы (ЭБС) «Лань»
3. Научно-практические статьи по финансам и менеджменту Издательского дома «Библиотека Гребенникова»
4. Статьи из периодических изданий по общественным и гуманитарным наукам «Ист-Вью»
5. Энциклопедии, словари, справочники «Рубрикон»
7. Англоязычные ресурсы EBSCO Publishing- доступ к мультидисциплинарным полнотекстовым базам данных различных мировых издательств по бизнесу, экономике, финансам, бухгалтерскому учету, гуманитарным и естественным областям знаний, рефератам и полным текстам публикаций из научных и научно-популярных журналов.

8. Emerald-крупнейшее мировое издательство, специализирующееся на электронных журналах и базах данных по экономике и менеджменту.

## 8. Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы

Курс включает использование программного обеспечения Microsoft Excel, Microsoft Word, Microsoft Power Point для подготовку текстового и табличного материала, графических иллюстраций.

Методы обучения с использованием информационных технологий (компьютерное тестирование, демонстрация мультимедийных материалов)

Интернет-сервисы и электронные ресурсы (поисковые системы, электронная почта, профессиональные тематические чаты и форумы, системы аудио и видео конференций, онлайн энциклопедии, справочники, библиотеки, электронные учебные и учебно-методические материалы)

### Информационные справочные системы

1. Научная электронная библиотека Полнотекстовые электронные версии статей доступны пользователям на основе Лицензионного соглашения (<http://www.elibrary.ru/agreement.asp>)
2. Университетская информационная система Россия
3. Университетская информационная система РОССИЯ (УИС РОССИЯ) <http://uisrussia.msu.ru> [http://uisrussia.msu.ru/docs/ips/n/access\\_levels.htm](http://uisrussia.msu.ru/docs/ips/n/access_levels.htm).
4. <http://www.kultura@mkrf.ru> – Министерство культуры РФ

Таблица 8

№ п/п	Наименование
1	Специализированные залы для проведения лекций:

2	Специализированная мебель и оргсредства: аудитории и компьютерные классы, оборудованные посадочными местами
3	Технические средства обучения: Персональные компьютеры; компьютерные проекторы; звуковые динамики; программные средства, обеспечивающие просмотр видеофайлов
4	Прочее

1.