

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Андрей Драгомирович Хлутков
Должность: директор
Дата подписания: 09.06.2026 21:15:35
Уникальный программный ключ:
880f7c07c583b07b775f6604a630281b13ca9fd2

Приложение 4
к образовательной программе

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.01.01 Игровое моделирование социально-политических процессов

(индекс, наименование дисциплины в соответствии с учебным планом)

39.04.01 Социология

(код, наименование направления подготовки/специальности)

Социология политики и управления

(наименование образовательной программы)

очная/заочная форма обучения

(форма обучения)

Год набора 2026

Санкт-Петербург

Автор(ы)-составитель(и) РПД:

доктор политических наук, профессор, профессор кафедры социальных технологий Ветренко И.А.

преподаватель кафедры социальных технологий Кулеш С.А.

Заведующий кафедрой:

доктор политических наук, профессор Ветренко Инна Александровна

Рабочая программа дисциплины Б1.В.ДВ.01.01 Игровое моделирование социально-политических процессов одобрена на заседании кафедры социальных технологий факультета социальных технологий Северо-Западного института управления – филиала РАНХиГС.

протокол № 6 от «23» марта 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
2. Объем и место дисциплины в структуре образовательной программы
3. Содержание и структура дисциплины
4. Типы оценочных материалов, показатели и критерии их оценивания
5. Формы аттестации, типовые оценочные материалы для текущего контроля успеваемости обучающихся, критерии и шкалы оценивания по контрольным точкам
6. Формы промежуточной аттестации, критерии и шкала оценивания, типовые оценочные материалы по дисциплине
7. Методические материалы по освоению дисциплины
8. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»
9. Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы

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

Дисциплина Б1.В.ДВ.01.01 Игровое моделирование социально-политических процессов обеспечивает овладение следующими компетенциями с учетом индикаторов достижения результатов освоения образовательной программы:

Код компетенции	Наименование компетенции	Код индикатора достижения компетенций	Наименование индикатора достижения компетенций	Образовательный результат
ПК-1	Способен использовать углубленные специализированные теоретические знания, практические навыки и умения для организации научных и научно-прикладных исследований, учебного процесса, экспертной, аналитической и консалтинговой деятельности	ПК-1.1	Способен применять специализированные теоретические знания, практические умения для проведения прикладных исследований	Знает степени разработанности тем прикладных исследований. Умеет: использовать основные социологическое исследование; проводить социологическое исследование; Владет: навыками организации и проведения политических процессов; использовать
ПК-5	Способен осваивать новые теории, модели, методы исследования, навыки разработки новых методических подходов с учетом целей и задач исследования	ПК-5.1	Способен моделировать социально-политические процессы с использованием знаний игрового подхода, создавать модели и теории, способные разрешать проблемные управленческие ситуации	Знает степени разработанности тем научных и научно-прикладных исследований. Умеет использовать основные социологическое исследование; адаптировать социологическое исследование; Владет навыками проведения игровых персонала в организации; освоения

2. Объем и место дисциплины в структуре образовательной программы

Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 академических часов.

Очная форма обучения

- Лекции (Л) 16 ак.ч
- Практические занятия (ПЗ) 18 ак.ч
- Консультации перед экзаменом (КЭ) 2 ак.ч
- Контактная работа на аттестацию (Каттэк) 9 ак.ч
- Самостоятельная работа на подготовку к экзамену (СРэк) 18 ак.ч
- Самостоятельная работа в семестре (СР) 117 ак.ч
- Промежуточная аттестация: экзамен

Заочная форма обучения

3 семестр:

- Лекции (Л) 4 ак.ч
- Практические занятия (ПЗ) 4 ак.ч
- Самостоятельная работа (СР) 64 ак.ч

2 семестр:

- Практические занятия (ПЗ) 10 ак.ч
- Консультации 2 ак.ч
- Контроль (экзамен) 9 ак.ч
- Самостоятельная работа (СР) 87 ак.ч
- Промежуточная аттестация: экзамен

Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к вариативной части блока Б1 (дисциплины по выбору). Изучается в 3 семестре (очная форма) или в 3 и 4 семестрах (заочная форма).

Для освоения дисциплины необходимы знания, умения и навыки, полученные при изучении дисциплин: «Социальное прогнозирование, проектирование, моделирование в политике и управлении», «Управление социальными системами и процессами», «Управление социально-политическими коммуникациями».

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

Дисциплина реализуется без применения электронного (онлайн) курса, но частично с использованием дистанционных образовательных технологий (ДОТ) на портале: <https://sziu-de.ranepa.ru/>. Логин и пароль предоставляются студенту в деканате.

3. Содержание и структура дисциплины

3.1. Структура дисциплины

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование тем и (или) разделов	ВСЕГО	Объем дисциплины, ак.час										Форма текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации		
			Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий							Самостоятельная работа					
			Период теоретического обучения				Период промежуточной аттестации (сессия)								
			Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа		ИК	КСР	КЭ	Кат тэк	К о н т р о л ь	СРкр		СРэк	СР
			Л	ВЛ	ЛР	ПЗ									
Тема 1	Игра: понятие, виды, особенности игровой деятельности в политике	12	2		2								7	ДИ	
Тема 2	Игровая составляющая современной шоу-политики	12	1		2								8	УО	

Тема 3	Политическая доминанта игры	12	1			1							9	УО
Тема 4	Игра в современных политических действиях и кампаниях	12	1			2							8	УО
Тема 5	Возможности игровых методов в прикладных политических исследованиях	12	1			1							9	ПЗ
Тема 6	Матричные методы и теория игр	12	1			2							8	ПЗ
Тема 7	Имитационные и репрезентационные игры	12	1			1							9	УО/ПЗ
Тема 8	Метод «утопических игр»	11	1			1							8	ПЗ

Тема 9	Игровые технологии и при разрешении политических конфликтов	12	1			1							9	ПЗ
Тема 10	Значение и роль игры в политических переговорах	11	1			2							7	ПЗ
Тема 11	Игровые практики в политическом консультировании	12	2			2							6	ПЗ
Тема 12	Игровое моделирование социальных процессов: методы, специфика	12	1			1							8	УО
Тема 13	Игровое моделирование изменений и	12	1										9	ДИ

	политических реформ													
Тема 14	Социальные и политические технологии и в контексте игрового моделирования	12	1									9	УО	
Консультации		2												
Промежуточная аттестация		9						2					экзамен	
Итого		180	16			18					9	118		

*Заочная форма обучения
Зимняя сессия*

№ п/п	Наименование тем и (или) разделов	ВСЕГО	Объем дисциплины, ак.час		Самостоятельная работа	Форма текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации
			Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий			
			Период теоретического обучения	Период промежуточной аттестации (сессия)		

			Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа		ИК	КСР	КЭ	Кат тЭК	К о н т р о л ь	СРкр	СРэк	СР		
			Л	ВЛ	ЛР	ПЗ										
Тема 1	Игра: понятие, виды, особенности игровой деятельности в политике	10	1											9		ДИ
Тема 2	Игровая составляющая современной шоу-политики	10	1										1	8		УО
Тема 3	Политическая доминанта игры	10				1							1	9		УО
Тема 4	Игра в современных политических действиях и кампания	10				2							1	8		УО

	х													
Тема 5	Возможно сти игровых методов в прикладны х политичес ких исследова ниях	10											10	ПЗ
Тема 6	Матричны е методы и теория игр	10											10	ПЗ
Тема 7	Имитацио нные и репрезента ционные игры	6											6	ПЗ
Тема 8	Метод «утопичес ких игр»	6											6	ПЗ
Консультации														
Промежуточная аттестация		36												
Итого		72	4			4							64	

Летняя сессия

№ п/п	Наимено вание тем и (или) разделов	ВСЕГО	Объем дисциплины, ак.час				Самостоятельная работа	Форма текущего контроля успеваемости, промежуточной
			Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий		Период			
			Период теоретического обучения		промежуточной			

							аттестации (сессия)						аттестации		
			Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа		ИК	КСР	КЭ	Кат тэк	К о н т р о л ь	СРкр	СРэк	СР	
			Л	ВЛ	ЛР	ПЗ									
Тема 9	Игровые технологии и при разрешении политических конфликтов	14				2							12	ПЗ	
Тема 10	Значение и роль игры в политических переговорах	12											12	ПЗ	
Тема 11	Игровые практики в политической консультации	12											12	ПЗ	
Тема 12	Игровое моделирование	14				2							12	УО	

	ание социальны х процессов: методы, специфика													
Тема 13	Игровое моделиров ание изменений и политичес ких реформ	14				2							12	ДИ
Тема 14	Социальн ые и политичес кие технологи и в контексте игрового моделиров ания	14				2							12	УО
Консультации		2												
Промежуточная аттестация		36												экзамен
Итого		108				10					9		56	

Используемые сокращения:

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

ВЛ – видео лекции.

ЛР – лабораторные работы.
ПЗ – практические занятия (за исключением лабораторных работ).
ИК – индивидуальные консультации.
КСР – контроль самостоятельной работы
КЭ – консультации перед экзаменом
Каттэк – контактная работа на аттестацию в период экзаменационных сессий
Контроль - контактная работа на аттестацию в период экзаменационных сессий для заочной формы обучения
СРкр – самостоятельная работа на подготовку курсовой работы/ курсового проекта.
СРэк – самостоятельная работа на подготовку к экзамену.
СР – самостоятельная работа в семестре на подготовку к учебным занятиям.
УО-устный опрос
ПЗ- практическое задание
Д- доклад
ИТ – итоговое тестирование
ДИ – деловая игра
КС – круглый стол
Эссе – эссе

3.2. Содержание дисциплины

Тема 1. Игра: понятие, виды, особенности игровой деятельности в политике (ПК-1.1, ПК-5.1)

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 (ПК-1.1, ПК-5.1)

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.

Тема 3. Политическая доминанта игры (ПК-1.1, ПК-5.1)

Обязательные составляющие игры: детерминанта, выраженная в правилах и условиях; равные шансы на выигрыш и проигрыш; неопределённость в отношении результатов. Игры в тоталитарном и демократическом обществе: специфика и возможности. «Политическое поле – игровое поле». Субъекты политических игр и их характеристика.

Тема 4. Игра в современных политических действиях и кампаниях (ПК-1.1, ПК-5.1)

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, 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 (ПК-1.1, ПК-5.1)

Метод игрового моделирования и его специфика. Методологическая ценность игрового моделирования политических процессов. 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 (ПК-1.1, ПК-5.1)

Матрицы как аналоговые модели. Матричный метод – несколько альтернативных вариантов решения, эффективность каждого из которых зависит от дополнительных обстоятельств. Платёжная матрица для определения выигрыша или проигрыша (платежа). Анализ ситуаций из теории лоббизма по матричному методу. Понятие теории игр как совокупности математических методов анализа и оценки конфликтных ситуаций. Содержание теории игр: установление принципов оптимального поведения в условиях неопределённости (конфликта), доказательство существования решений, указание алгоритмов нахождения решений, их реализация. Модели теории игр при описании экономических, правовых, классовых, военных конфликтов, взаимодействия человека с природой.

Тема 7. Имитационные и репрезентационные игры (ПК-1.1, ПК-5.1)
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» (ПК-1.1, ПК-5.1)
Рассмотрение известных игровых моделей: «Дилемма узника», «Цыплёнок», «Охота на оленя», «Страховка», «Тупик». Практическое занятие: генерация утопических идей в микрогруппах, обсуждение, разделение на «утопии» и «антиутопии», выявление факторов, препятствующих реализации.

Тема 9. Игровые технологии при разрешении политических конфликтов (ПК-1.1, ПК-5.1)
Сущность политических конфликтов, причины возникновения, типы, специфика и отличия от других видов социальных конфликтов. Применение теории игр в исследованиях Н. Ховарда, Дж. Нэша, Н. Фрэзера, К. Хайпеля, М. Килгоромы. Игровой анализ Кубинского конфликта 1962 г. (алгоритм: выявление истории конфликта, участников, вариантов ходов, предпочтений, стабильности исходов, множества решений).

Тема 10. Значение и роль игры в политических переговорах (ПК-1.1, ПК-5.1)
Возможности игры в политических переговорах. Применение математической теории игр, теории метаигр, игрового моделирования при выборе стратегии переговорного процесса. Рациональный исход переговоров для двух сторон по вопросу дележа территорий. Создание идеальных игровых моделей поведения. Тридцать шесть известных китайских стратагем (игр) и их классификация: имитационные, маскирующие, дезинформирующие, выгодные, игры-уходы, смешанные.

Тема 11. Игровые практики в политическом консультировании (ПК-1.1, ПК-5.1)
Определение политического консультирования. Виды: внутреннее и внешнее консультирование. Типы: информационно-аналитическое,

имиджмейкинг, проектирование политических кампаний, подготовка и проведение информационных кампаний, организационно-управленческие услуги, обучение-консультирование. Игровое консультирование: имитационные и организационно-деятельностные игры. Деловая игра «Политический коучинг».

Тема 12. Игровое моделирование социальных процессов: методы, специфика (ПК-1.1, ПК-5.1)

Структура и виды социальных процессов. Особенности игрового моделирования социальных процессов. Виды построения моделей под социальные процессы. Методы моделирования социальных процессов (математические, имитационные, статистические и др.).

Тема 13. Игровое моделирование изменений и политических реформ (ПК-1.1, ПК-5.1)

Политические изменения и их виды. Политическая модернизация и политическая трансформация. Политическая реформа как вид изменений. Виды политических реформ. Особенности моделирования политических реформ. Удачные практики игрового моделирования политических реформ. Деловая игра «Избирательные технологии и электоральное поведение» (роли: пресса, избирательная комиссия, наблюдатели, лидеры партий, избиратели).

Тема 14. Социальные и политические технологии в контексте игрового моделирования (ПК-1.1, ПК-5.1)

Использование игр в социологических методах исследования. Качественные методы в социально-политических исследованиях. Возможности и ограничения количественных и качественных методов. Прогностические возможности. Виды и области применения качественных методов. Метод фокус-групп: теоретические аспекты, организация, проведение, отчетность. Применение проективных методик.

4. Типы оценочных материалов, показатели и критерии оценивания

4.1. Оценочные материалы по дисциплине Б1.О.04 «Политическая социология» входят в состав оценочных материалов по образовательной программе. Совокупность оценочных материалов по всем дисциплинам (модулям) образовательной программы составляет фонд оценочных средств (далее – ФОС). ФОС используется при проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся с целью оценивания достижения обучающимися планируемых результатов обучения.

4.2. ФОС разработан как комплекс проверочных заданий различного типа и уровня сложности, включает критерии и шкалы оценивания, а также «ключи» правильных ответов. ФОС формируется как отдельный документ и хранится в электронном виде, доступ к ФОС предоставлен ограниченному кругу лиц.

4.3. Для самостоятельной работы обучающихся при подготовке к текущему контролю успеваемости и промежуточной аттестации в рабочих программах дисциплин размещены типовые проверочные задания, которые можно условно разделить на задания закрытого, комбинированного и открытого типов.

Задания закрытого типа – это тестовые задания, в которых каждый вопрос сопровождается готовыми вариантами ответов, из которых необходимо выбрать один или несколько правильных.

Задания комбинированного типа – это тестовые задания, в которых каждый вопрос сопровождается готовыми вариантами ответов, из которых необходимо выбрать один или несколько правильных и обосновать свой выбор.

Задания открытого типа – это задания, в которых на каждый вопрос должен быть предложен развернутый обоснованный ответ.

В зависимости от типа задания рекомендованы определенная последовательность выполнения и система оценивания выполнения заданий.

4.4. Типы заданий, сценарии выполнения, критерии оценивания

ТИП ЗАДАНИЯ	ИНСТРУКЦИЯ	СЦЕНАРИИ ВЫПОЛНЕНИЯ	КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ
Задание закрытого типа с выбором одного правильного ответа из нескольких предложенных	Прочитайте текст, выберите правильный ответ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается только один из предложенных вариантов. 2. Внимательно прочитать предложенные вариант-ты ответа. 3. Выбрать один верный ответ. 4. Записать только номер (или букву) выбранного варианта ответа (например, 3 или В). 	Ответ считается верным, если правильно указана цифра или буква
Задание закрытого типа на установление соответствия	Прочитайте текст и установите соответствие	<ol style="list-style-type: none"> 1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидаются пары элементов. 2. Внимательно прочитать оба списка: список 1 – вопросы, утверждения, факты, понятия и т.д.; список 2 – утверждения, свойства объектов и т.д. 3. Сопоставить элементы списка 1 с элементами списка 2, сформировать пары элементов. 4. Записать попарно буквы и цифры (в зависимости от задания) вариантов ответа (например, А1 или Б4). 	Ответ считается верным, если правильно указаны цифры или буквы
Задание закрытого типа с выбором нескольких правильных ответов из нескольких предложенных	Прочитайте текст, выберите правильные ответы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается несколько правильных ответов из предложенных вариантов. 2. Внимательно прочитать предложенные вариант-ты ответа. 3. Выбрать несколько правильных ответов. 4. Записать только номера (или буквы) выбранного варианта ответа (например, 1 4 или А Г). 	Ответ считается верным, если правильно установлены все соответствия (позиции из одного столбца верно сопоставлены с позициями другого)
Задание закрытого типа на установление	Прочитайте текст и установите	<ol style="list-style-type: none"> 1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается 	Ответ считается верным, если правильно указана вся

последовательности	последовательность	<p>последовательность элементов.</p> <p>2. Внимательно прочитать предложенные варианты ответа.</p> <p>3. Построить верную последовательность из предложенных элементов.</p> <p>4. Записать буквы/цифры (в зависимости от задания) вариантов ответа в нужной последовательности (например, БВА или 135).</p>	последовательность цифр
Задание комбинированного типа с выбором одного правильного ответа из предложенных и обоснованием выбора	Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа	<p>1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается только один из предложенных вариантов.</p> <p>2. Внимательно прочитать предложенные варианты ответа.</p> <p>3. Выбрать один верный ответ.</p> <p>4. Записать только номер (или букву) выбранного варианта ответа.</p> <p>5. Записать аргументы, обосновывающие выбор ответа (например, 4 текст обоснования).</p>	<p>Ответ считается верным, если правильно указана цифра или буква и приведены корректные аргументы, используемые при выборе ответа</p>
Задание открытого типа с развернутым ответом	Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ	<p>1. Внимательно прочитать текст задания и понять суть вопроса.</p> <p>2. Продумать логику и полноту ответа.</p> <p>3. Записать ответ, используя четкие компактные формулировки.</p> <p>4. В случае расчетной задачи, записать решение и ответ</p>	<p>Ответ считается верным:</p> <p>1. Отсутствие фактических ошибок.</p> <p>2. Раскрытие объема используемых понятий (полнота ответа).</p> <p>3. Обоснованность ответа (наличие аргументов).</p> <p>4. Логическая последовательность излагаемого материала.</p>

4.5. Общая шкала оценивания результатов текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся с применением БРС

Итоговая балльная оценка	Традиционная система	Бинарная система	ECTS	
			Для традиционной системы	Для бинарной системы
95-100	Отлично	Зачтено	A	P/ Passed
85-94			B	P/ Passed
75-84	Хорошо		C	P/ Passed
65-74			D	P/ Passed
55-64			E	P/ Passed
0-54	Неудовлетворительно	Не зачтено	F	F/Failed

Соотношение баллов за текущий контроль успеваемости и промежуточную аттестацию, а также повторную промежуточную аттестацию:

Максимальная сумма баллов за текущий контроль успеваемости	Максимальная сумма баллов за промежуточную аттестацию	Максимальная итоговая балльная оценка	Максимальная сумма баллов за повторную промежуточную аттестацию
60 баллов	40 баллов	100 баллов	100 баллов

5. Формы аттестации, типовые оценочные материалы для текущего контроля успеваемости обучающихся, критерии и шкалы оценивания по контрольным точкам

5.1. В ходе реализации дисциплины используются следующие формы текущего контроля успеваемости обучающихся:

- Устный опрос (УО);
- Тестирование (Т);
- Практические задания (ПЗ);
- Деловая игра (ДИ).

5.2. Типовые оценочные материалы для текущего контроля успеваемости:

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

Типовые темы деловой игры

1. **Деловая игра «Диагностика интеллекта»**
Цель: выявление лидерских и аналитических способностей участников в условиях неопределённости.
Ход игры: группа делится на команды, каждая получает описание гипотетической политической ситуации (например, внезапная отставка мэра). Команды должны за 15 минут предложить наиболее эффективную стратегию действий. Затем следует публичная защита и голосование за лучшее решение.
2. **Деловая игра «Политический аукцион»**
Цель: освоение механизмов торга и коалиционного взаимодействия.
Сюжет: разыгрывается распределение бюджетных средств между тремя партийными фракциями. Каждая фракция имеет свой список приоритетных проектов. Участники ведут переговоры, обмениваются уступками, пытаются сформировать большинство.
3. **Деловая игра «Стратег»**
Цель: отработка навыков долгосрочного политического планирования.
Правила: команды разрабатывают «дорожную карту» продвижения политика от уровня муниципального депутата до губернатора, учитывая возможные «ловушки» (компромат, смена общественных настроений, действия конкурентов).
4. **Деловая игра «Правила игры»**
Цель: демонстрация важности формальных и неформальных правил в политике.
Ход: участникам предлагается сыграть в упрощённую настольную игру, где каждый ход регулируется не только прописанными правилами, но и возможностью их интерпретации «ведущим» (преподаватель в роли «духа правил»). После игры – обсуждение, как это соотносится с политическими институтами.
5. **Деловая игра «Игровое поле политики»**
Цель: освоение понятия «политическое поле» по П. Бурдьё.
Сценарий: участники получают карточки с ролями (чиновник, олигарх, журналист, лидер профсоюза, активист НКО). Их задача – используя свои ресурсы (капиталы: экономический, культурный, символический) добиться принятия закона, выгодного для своей группы. Игра проводится на карте-схеме, где каждый шаг требует затрат определённого капитала.

Тема 2. Игровая составляющая современной шоу-политики

Типовые вопросы к устному опросу

1. **Вопрос:** Перечислите и кратко охарактеризуйте 4 фазы формирования политического шоу (постановочное стратегическое

проектирование, перформанс, «Послевкусие», интеграция в семиосферу). Приведите пример для каждой фазы из современной российской или зарубежной политической практики.

2. **Вопрос:** Сравните понятия «шоу-политика» и «политический перформанс». В чём их сходство и различия? Какой из этих феноменов, на ваш взгляд, более манипулятивен и почему?
3. **Вопрос:** Проанализируйте любое публичное выступление (дебаты, пресс-конференцию, митинг) за последние 2-3 года с точки зрения наличия в нём элементов шоу: зрелищность, интерактивность, карнавальность, звездность. Аргументируйте ответ конкретными деталями.
4. **Вопрос:** Может ли политическое шоу выполнять позитивные функции для демократии (например, повышать явку, информировать граждан)? Приведите аргументы «за» и «против», основываясь на изученной литературе (Г. Почепцов, Ж. Бодрийяр и др.).
5. **Вопрос:** Разработайте эскиз сценария короткого (2-3 минуты) политического видеоролика в жанре шоу для кандидата в депутаты. Укажите, какие именно черты шоу-политики вы будете использовать и почему.

Тема 3. Политическая доминанта игры

Типовые вопросы к устному опросу:

1. **Вопрос:** Назовите три обязательных составляющих любой игры (детерминанта, равные шансы, неопределённость). Покажите на примере конкретной политической игры (например, выборы, торги за бюджетный контракт), как отсутствие одной из них разрушает «игровой» характер ситуации.
2. **Вопрос:** Сравните игру в тоталитарном и демократическом обществе по параметрам: открытость правил, субъекты, допустимые действия, последствия проигрыша. Приведите не менее двух исторических или современных примеров для каждого типа.
3. **Вопрос:** Прокомментируйте метафору П. Бурдьё «политическое поле – игровое поле». Какие «капиталы» (экономический, культурный, социальный, символический) являются наиболее значимыми фишками в этой игре? Обоснуйте, опираясь на работу Бурдьё «Дух государства».
4. **Вопрос:** Кто является субъектами политической игры в современной России? Ранжируйте их по степени влияния на принятие стратегических решений (от наиболее к наименее влиятельному). Аргументируйте свою позицию.
5. **Вопрос:** Эссе (устно с последующим обсуждением) по теме: «Политическая игра как борьба за ресурсы: отличие от экономической

игры». В ответе должны быть использованы понятия «рента», «доступ к принятию решений», «правила игры».

Тема 4. Игра в современных политических действиях и кампаниях

Типовые вопросы к устному опросу

1. **Вопрос:** Опишите предпосылки возникновения игры как самостоятельной политической технологии в XX веке. Свяжите их с развитием манипулятивных техник (Э. Бернайс, Г. Лассуэлл) и медиа.
2. **Вопрос:** Раскройте место игры в типологии социального действия М. Вебера. Какой из четырёх типов (целерациональное, ценностно-рациональное, аффективное, традиционное) наиболее близок к политической игре? Почему?
3. **Вопрос:** Приведите не менее трёх отличий «игры политической» (например, выборы, парламентские торги) от «игры в политику» (имитация активности, симулякр). Проиллюстрируйте примерами из региональных избирательных кампаний.
4. **Вопрос:** Как игровой элемент проявляется в системе государственного властвования (на уровне принятия законов, межведомственного взаимодействия, отношений «центр – регионы»)? Приведите конкретный кейс из современной российской практики.
5. **Вопрос:** Проанализируйте любую избирательную кампанию (местную или федеральную) на предмет использования игровых технологий: ставка на спойлеров, «тактическое голосование», подкуп избирателей через лотереи. Оцените эффективность каждой техники

Тема 5. Возможности игровых методов в прикладных политических исследованиях

Типовые темы практических заданий

1. **Игровое задание «Мозговой штурм по политической проблеме»**
Задача: группа делится на две команды. Ведущий объявляет проблему (например, «низкая явка молодёжи 18-25 лет»). За 10 минут каждая команда генерирует максимальное количество идей решения, даже фантастических. Затем – взаимное рецензирование и отбор трёх наиболее реализуемых идей.
2. **Игровое задание «Жест отношения»**
Цель: научиться быстро выявлять скрытые конфликты и коалиции.
Правила: участники садятся в круг. Ведущий называет утверждение (например, «бюджет региона нужно сократить на 10%»). Каждый

участник поворотом головы (вправо – согласен, влево – не согласен, прямо – нейтрален) демонстрирует свою позицию. Затем – раунд «переговоров»: те, кто в меньшинстве, пытаются переубедить остальных. Фиксируется изменение позиций.

3. **Игровое задание «Рынок идей»**
Сценарий: каждому студенту раздаются 3 стикера, на которых он пишет одну технологию повышения политической активности граждан. Стикеры вывешиваются на доску (рынок). За 10 минут участники могут «купить» чужую идею, аргументированно доказав, почему она лучше их собственной. Итог – топ-5 идей, набравших наибольшее число «покупок».
4. **Игровое задание «Метод 635»**
Цель: генерация решений в письменной форме.
Ход: 6 участников пишут по 3 идеи на тему «Как бороться с политической апатией?» в течение 5 минут. Затем листы передаются по кругу, каждый дописывает свои 3 комментария/дополнения к чужим идеям. Через 6 передач листы возвращаются, и группа голосует за лучшие идеи.
5. **Игровое задание «Синектика»**
Цель: поиск нестандартных решений через аналогии.
Задание: группа должна решить проблему «как сделать политические дебаты интересными для молодёжи?» через прямые, личные, символические и фантастические аналогии (например, «как рок-концерт привлекает зрителей?», «как бы это сделал Стив Джобс?»). Фиксация идей и их последующая трансформация в конкретные предложения.

Тема 6. Матричные методы и теория игр

Типовые темы практических заданий

1. **Игровое задание «Дилемма узника в политике»**
Сценарий: два политических союзника (депутаты одной партии) задержаны по подозрению в коррупции. У каждого выбор: молчать (кооперация) или дать показания на другого (предательство). Составить платёжную матрицу (сроки, репутационные потери). Найти равновесие по Нэшу. Обсудить, как это соотносится с реальными партийными отношениями.
2. **Игровое задание «Модель цыплёнка (Chicken) в международном конфликте»**
Задача: два государства (А и Б) находятся на грани войны из-за спорной территории. Каждый выбирает: «уступить» или «эскалировать». Построить матрицу (победа, поражение, обоюдный проигрыш). Определить, в каком случае возникает «игра на нервах». Проиллюстрировать на примере Карибского кризиса 1962 г.
3. **Игровое задание «Охота на оленя»**
Условие: три политические партии могут либо объединиться (каждая

вкладывает ресурсы) для победы на выборах, либо действовать в одиночку. Если все три сотрудничают – общий выигрыш максимален, если одна предаёт – она выигрывает больше, но остальные теряют. Рассчитать по матрице стимулы к кооперации. Как внешний фактор (например, санкции) может изменить равновесие?

4. **Игровое задание «Страховка (Assurance)»**

Сценарий: губернатор и мэр областного центра должны совместно строить дорогу. Если оба выделяют средства – дорога построена (выигрыш обоим). Если один не выделяет – дороги нет, но выделивший теряет ресурсы. Составить матрицу. Какие коммуникационные механизмы (встречи, поручительства) могут превратить эту игру из дилеммы в гарантированное сотрудничество?

5. **Игровое задание «Тупик (Deadlock)»**

Кейс: две фракции в парламенте блокируют законопроекты друг друга. Каждый может либо настаивать на своём проекте, либо искать компромисс. Если оба настаивают – закон не принимается (нулевой выигрыш). Если один уступает – другой получает полный выигрыш. Построить матрицу. Предложить способ выхода из тупика через многоаундовую итеративную игру (стратегия «око за око»).

Тема 7. Имитационные и репрезентационные игры

Типовые темы практического задания

Форма контроля: Практические задания

1. **Практическое задание «Разработка имитационной модели заседания комитета»**

Описание: студенты получают описание гипотетической ситуации – комитет по бюджету областного парламента обсуждает распределение средств между тремя районами. У каждого члена комитета – своя зона ответственности и ограниченный ресурс лоббистского влияния.

Задача:

- Определить компоненты имитационной игры (модель среды: бюджетные правила; агенты: депутаты, председатель, эксперты; правила: голосование, поправки, лимиты времени).
- Составить сценарий игры на 20-30 минут.
- Указать, какие навыки и знания проверяются в ходе игры.

Форма отчёта: письменное описание модели (1–2 страницы) + схема взаимодействия агентов.

2. **Практическое задание «Этапы построения репрезентационной игры по проблеме городского транспорта»**

Условие: в городе планируется ввести платные парковки в центре. Мэрия хочет провести репрезентационную игру с участием жителей, бизнеса, экологов и транспортников.

Задача:

- Расписать все этапы: от формулировки целей до пост-игрового

анализа.

- Предложить роли для 12 участников (по 3 человека на группу интересов).
- Придумать 3 ключевых решения (альтернативы), которые участники могут принять в процессе игры (например: расширение зоны платных парковок, введение резидентных разрешений, отказ от проекта).
- Указать, как будет измеряться «выигрыш» каждой группы (например, в условных баллах удовлетворённости).
Форма отчёта: технологическая карта игры (таблица этапов, временных затрат, материалов).

3. Практическое задание «Сравнительный анализ имитационной и репрезентационной игр на одном кейсе»

Кейс: выбор стратегии развития моногорода (закрытие градообразующего предприятия или диверсификация).

Задание:

- Предложить вариант **имитационной игры** (с акцентом на математические расчёты, параметры безработицы, бюджета, социальных выплат).
- Предложить вариант **репрезентационной игры** (с акцентом на отображение реальных позиций стейкхолдеров – директор завода, мэр, профсоюз, инвестор).
- В таблице сравнить оба подхода по критериям: цель, степень абстракции, роль случайности, время проведения, объём подготовки, какой тип решений вырабатывается (тактические/стратегические).

Форма отчёта: таблица сравнения + краткое обоснование (до 1 страницы).

4. Практическое задание «Проектирование организационно-деятельностной игры (ОДИ) для муниципальных служащих»

Контекст: администрация района столкнулась с падением доверия населения. Необходимо разработать ОДИ, направленную на изменение менталитета чиновников и выработку новых принципов работы с жалобами граждан.

Задание:

- Сформулировать проблематику игры (какой управленческий разрыв надо преодолеть).
- Определить роли: заказчик, методолог, игротехник, участники (5-7 человек), наблюдатели.
- Написать сценарий ОДИ по фазам:
Фаза 1 – самоопределение (анализ текущих неудач)
Фаза 2 – проблематизация (критика стереотипов)
Фаза 3 – нормопроектирование (выработка новых стандартов)
- Предложить форму фиксации результатов (например, «банк норм» и дорожная карта изменений).

Форма отчёта: развёрнутый план-сценарий ОДИ (1,5–2 страницы).

5. Практическое задание «Анализ ошибок в готовой имитационной игре (на примере "Городской совет")»

Исходные данные: студентам выдаётся описание неудачной имитационной игры, в которой участники («депутаты») не смогли принять бюджет из-за нереалистичных правил (например, возможность неограниченного вето, отсутствие штрафов за срыв голосования).

Задача:

- Выявить не менее 5 ошибок в проектировании игры (нарушение принципов: избыточная сложность, отсутствие информационной обратной связи, дисбаланс выигрышей, нечёткие роли, отсутствие регламента).
- Для каждой ошибки предложить способ исправления.
- Перепроектировать ключевой блок игры (правила голосования и торга) так, чтобы он стимулировал коалиционное поведение, а не тупик.

Форма отчёта: анализ ошибок (списком) + исправленный фрагмент правил (до 1 страницы).

Тема 8. Метод «утопических игр»

Типовые практические задания

1. Практическое задание «Утопия vs антиутопия: местное самоуправление»

Задание: разделившись на 3-4 подгруппы, каждая за 20 минут разрабатывает **утопический** образ идеального сельского поселения через 50 лет (абсолютно фантастические идеи, никаких ограничений). Затем подгруппы обмениваются текстами и превращают утопию соседей в антиутопию, добавляя факторы, которые могут привести к провалу (коррупция, апатия, техногенная катастрофа). Итоговая дискуссия – какие реалистичные элементы можно извлечь из утопий.

2. Практическое задание «Фантастический закон»

Кейс: группа получает задание: придумать самый нелепый, но формально обоснованный законопроект (например, «о налоге на тени», «об обязательной улыбке чиновников»). Затем – поменяться с другой группой и найти в этом законе три потенциальных полезных аспекта (рационализация утопии). Демонстрация: как из абсурда рождаются инновации.

3. Практическое задание «Дилемма узника в утопическом мире»

Задача: переосмыслить классическую игровую модель «Дилемма узника» в условиях, где все игроки абсолютно альтруистичны. Как изменится матрица выигрышей? Что произойдёт с равновесием Нэша? Вывод: роль предположений о рациональности в теории игр.

4. Практическое задание «Идеальный переговорщик»

Сценарий: описать модель поведения политика на переговорах, который не знает поражений (утопическая стратегия). Затем выявить, какие допущения этой модели заведомо невыполнимы в реальности (ограниченность времени, иррациональность оппонента, информационная асимметрия). Предложить способы приближения к утопии.

5. **Практическое задание «Аттракцион невероятных идей»**
Задание: каждый студент за 2 минуты записывает на карточке самую «безумную» идею решения проблемы политического абсентеизма. Карточки перемешиваются и вытягиваются случайно. Студент должен публично защитить вытянутую идею, найдя в ней рациональное зерно. Группа оценивает убедительность защиты (по шкале от 1 до 10).

Тема 9. Игровые технологии при разрешении политических конфликтов

Типовые практические задания

1. **Практическое задание «Игровой анализ Кубинского кризиса 1962 года»**

Алгоритм:

- Выделить участников (США, СССР, Куба, ООН).
- Определить возможные ходы для каждого (блокада, вторжение, вывод ракет и т.д.).
- Построить таблицу предпочтений.
- Найти стабильные исходы (по Нэшу, по теории метаигр Ховарда).
- Сделать вывод, почему реальный финал оказался именно таким.

2. **Практическое задание «Переговорная игра по урегулированию этнического конфликта»**

Кейс: модель конфликта в гипотетической республике (три этнические группы, спорные территории, языковой вопрос). Роли: лидеры групп, посредник (ОБСЕ), наблюдатели (пресса). Задача – за 30 минут найти решение, которое устроит всех. После игры – рефлексия: какие игровые техники (моргентау, пакетные предложения, деэскалация) сработали.

3. **Практическое задание «Применение теории метаигр Н. Ховарда»**

Задача: дана матрица конфликта с тремя игроками и четырьмя исходами. Используя алгоритм анализа метаигр (метарациональность), определить, есть ли исходы, которые являются «устойчивыми» при учёте возможности изменения стратегий других игроков. Сравнить с классическим равновесием Нэша.

4. **Практическое задание «Игровой тренажёр "Совет безопасности"»**

Сценарий: вводные – конфликт на границе двух государств-членов международной организации. Участники получают карточки с

интересами своих стран (одна страна – агрессор, другая – жертва, третьи – союзники, нейтралы). За 40 минут нужно выработать резолюцию, используя право вето и коалиционные торги. Затем – анализ допущенных «игровых ошибок».

5. Практическое задание «Дилемма узника в межличностном политическом конфликте»

Кейс: два высокопоставленных чиновника, каждый обладает компроматом на другого. Если оба молчат – сохраняют посты. Если один публикует – он выигрывает, другой теряет всё. Если оба публикуют – оба теряют. Постройте матрицу, определите доминирующую стратегию. Как многократное повторение взаимодействия (итеративная игра) меняет исход? Приведите пример из реальной политики.

Тема 10. Значение и роль игры в политических переговорах

Типовые практические задания

1. Практическое задание «Дележ территории с бесконечными переговорами»

Условие: два игрока делят территорию стоимостью 100 единиц. Первый предлагает раздел $(x, 100-x)$, второй может принять или отклонить. Если отклоняет – право предложения переходит ко второму, но общая стоимость уменьшается на 10% (издержки затягивания). Игра может продолжаться неограниченно. Задача: найти оптимальную стратегию для первого игрока, используя обратную индукцию. Как изменится решение, если дисконт-фактор разный?

2. Практическое задание «Анализ 36 стратагем. Группа "Имитационные игры"»

Задание: изучить стратагемы: «Из ничего сотворить нечто», «Притвориться глупцом, не теряя головы», «Украсить сухое дерево искусственными цветами». Для каждой придумать сценарий политических переговоров (например, малая партия имитирует массовую поддержку, чтобы получить место за столом переговоров).

3. Практическое задание «Стратагемы маскировки и дезинформации»

Разбор кейса: стратагемы «На востоке поднимать шум, на западе нападать», «Скрывать за улыбкой кинжал», «Бить по траве, чтобы испугнуть змею». Привести примеры их использования в известных переговорных процессах (внешнеполитических или корпоративных). Смоделировать короткий переговорный диалог (3-4 реплики) с применением одной из стратагем.

4. Практическое задание «Выгодные игры и игры-уходы»

Сценарий: политик А пытается вынудить политика Б подписать невыгодный контракт, угрожая судом. Б использует стратагему «Золотая цикада сбрасывает чешую» (имитирует уход, чтобы

сохранить ресурсы) и «Сливовое дерево засыхает вместо персикового» (перекладывает удар на третье лицо). Опишите пошаговую стратегию Б. Какие риски при этом возникают?

5. **Практическое задание «Смешанные стратагемы: разработка собственного кейса»**

Задание: студенты в парах получают задание: один – «нападающий» (лоббирует свой закон), другой – «защитник». Каждый должен использовать не менее двух стратагем из разных групп. После 10-минутной импровизированной переговорной сессии – анализ: какие стратагемы сработали, какие были распознаны, к чему привела контр-стратагема.

Тема 11. Игровые практики в политическом консультировании

Типовые практические задания

1. **Игровое задание «Политический коучинг: подготовка к дебатам»**

Роли: консультант-игротехник, кандидат, имитатор оппонента. Задача консультанта – за 15 минут обучить кандидата трём игровым приёмам: «отзеркаливание», «переход в мета-позицию», «якорение». Затем короткая имитация дебатов (5 минут) с обратной связью от группы.

2. **Игровое задание «Организационно-деятельностная игра для штаба кампании»**

Сценарий: дан фрагмент реальной избирательной кампании (например, за две недели до выборов рейтинг падает). Команда (5-7 человек) получает роли: руководитель штаба, политтехнолог, медиа-менеджер, аналитик, полевой координатор. За 20 минут нужно разработать игровой план перелома ситуации, используя элементы агитационного театра, флэшмобов и слухов. Затем презентация и критика.

3. **Игровое задание «Имитационная игра "Антикризисный политконсалтинг"»**

Кейс: публичный скандал с участием клиента (видео с вечеринки, которое стало вирусным). Консультант (студент) должен предложить три игровых сценария выхода из кризиса: отрицание, признание с раскаянием, переключение внимания на другую тему. Для каждого сценария описать роли, реквизит, медиа-поддержку. Группа голосует за наиболее правдоподобный.

4. **Игровое задание «Деловая игра "Предвыборный штаб: день тишины"»**

Правила: за 30 минут до «закрытия информационных окон» команда консультантов должна составить план игровых действий на последний день перед голосованием, не нарушая закон (запрет на агитацию). Разрешены: работа с наблюдателями, мобилизация сторонников, распространение «неполитических» материалов с косвенными месседжами. После презентации – поиск потенциальных

нарушений.

5. **Игровое задание «Ролевая игра "Заказчик vs консультант"»**
Роли: заказчик (политик, который не разбирается в игровых технологиях) и консультант. Заказчик хочет «дешёво и быстро» победить на выборах. Консультант должен убедить его использовать игровое моделирование, объяснив преимущества метода на конкретном примере (анализ рисков, тестирование стратегий, работа с фокус-группами). Оценивается убедительность и знание терминологии.

Тема 12. Игровое моделирование социальных процессов: методы, специфика

Типовые вопросы к устному опросу

1. **Вопрос:** Назовите структуру социального процесса (субъекты, объекты, цели, средства, стадии). Покажите на примере процесса урбанизации, какие элементы могут быть смоделированы игровыми методами.
2. **Вопрос:** В чём отличие игрового моделирования социального процесса от математического? Какие аспекты (эмоции, иррациональное поведение, неформальные нормы) легче уловить через игру, а какие – нет?
3. **Вопрос:** Опишите методику построения игровой модели для прогнозирования социальной напряжённости в городе (шаги: идентификация ключевых агентов, определение правил, подбор шкал выигрышей, проведение пилотной игры). Какие данные необходимы для калибровки модели?
4. **Вопрос:** Сравните дискретно-событийное и агентное моделирование социальных процессов. Приведите примеры политических задач, где предпочтительнее использовать каждое из них (например, распространение слухов – агентное, голосование в парламенте – дискретно-событийное).
5. **Вопрос:** Какие ограничения существуют при игровом моделировании социальных процессов (этические, ресурсные, когнитивные)? Как можно минимизировать влияние «эффекта наблюдателя» (когда участники игры ведут себя не так, как в реальности)?

Тема 13. Игровое моделирование изменений и политических реформ

Типовые темы деловой игры

1. **Деловая игра «Реформа местного самоуправления»**
Сценарий: в регионе решено перейти от выборного мэра к назначаемому сити-менеджеру. Роли: губернатор (лоббирует реформу), действующий мэр (против), депутаты гордумы (разделены на группы), активисты, журналисты. Задача – за 30 минут провести заседание общественного совета и прийти к решению (реформа принимается, отклоняется или модифицируется). Игра показывает

- сопротивление изменениям и способы его преодоления.
2. **Деловая игра «Избирательная реформа: переход к пропорциональной системе»**
Роли: лидеры трёх партий (крупная, средняя, малая), представитель ЦИК, эксперт-политолог. Каждая сторона готовит аргументы за/против. Игровой момент – внезапное публичное опровержение данных социологии (вбрасывается карточка с новым опросом). Участники должны оперативно перестроить тактику. Итог – голосование. Анализ того, как внешний шок меняет баланс сил.
 3. **Деловая игра «Пенсионная реформа: поиск компромисса»**
Условие: игровая модель, в которой участники представляют разные возрастные и профессиональные группы. У каждого – свой «счётчик удовлетворённости». Предлагается несколько параметров реформы (пенсионный возраст, досрочные льготы, накопительная часть). Игроки торгуются, обменивая уступки. Цель – добиться, чтобы ни один из игроков не ушёл с нулевым выигрышем (парето-улучшение).
 4. **Деловая игра «Политическая модернизация в гипотетической стране»**
Формат: стратегическая сессия. Команды получают описание страны с низким уровнем демократии, коррупцией, клановостью. Задача – разработать дорожную карту реформ на 5 лет с использованием игровых технологий (общественные слушания-игры, бюджетные симуляторы, политические ролевые игры для чиновников). Затем команды презентуют свои планы, а оппоненты ищут «узкие места».
 5. **Деловая игра «Игровое моделирование вотума недоверия правительству»**
Сценарий: парламентская республика, правительство теряет поддержку. Роли: премьер, лидеры оппозиционных фракций, независимые депутаты, спикер. Правила: в любой момент может быть инициирован вотум недоверия, но если он проваливается, инициатор теряет политический капитал. Участники должны применить игровые стратегии (блеф, коалиции, торги) для достижения стабильного исхода. После игры – разбор использованных приёмов.

Тема 14. Социальные и политические технологии в контексте игрового моделирования

Типовые вопросы к устному опросу

1. **Вопрос:** Опишите процедуру фокус-группы как разновидности игрового моделирования (роли модератора, наблюдателей, провокационные вопросы, проективные техники). В чём отличие классической фокус-группы от игровой сессии?
2. **Вопрос:** Приведите пример применения проективной методики «Незаконченные предложения» для изучения политических стереотипов. Как можно превратить этот метод в игру (например, «политический бинго»)?

3. **Вопрос:** Сравните количественные (опросы, статистика) и качественные (фокус-группы, игровые симуляции) методы с точки зрения возможности прогнозирования политического поведения. В каких случаях игровое моделирование предпочтительнее, а в каких – нет?
4. **Вопрос:** Разработайте сценарий короткой (10-15 минут) игровой сессии с использованием методики «Ассоциативный эксперимент» для выявления латентных установок электората по отношению к новому кандидату. Какие роли и стимулы вы введёте?
5. **Вопрос:** Каковы этические ограничения при использовании игровых методов в социологических исследованиях (дебрифинг, информированное согласие, недопустимость психологической травмы)? Приведите пример, когда игровое моделирование может навредить участникам, и способ избежать вреда.

5.3. Один или несколько тематических блоков дисциплины завершаются контрольной точкой (далее – КТ). Текущий контроль успеваемости по дисциплине предусматривает не менее 2 (двух) и не более 10 (десяти) КТ в течение периода освоения дисциплины.

Максимальное количество баллов за любой тип работ в рамках КТ составляет 100 (сто) баллов.

Распределение весовых коэффициентов по КТ в рамках текущего контроля успеваемости по дисциплине и формулы расчета:

Наименование контрольной точки	Максимальное количество баллов за работу в рамках КТ, которое может набрать студент	Коэффициент веса контрольной точки	Результат контрольной точки, участвующий в формировании итоговой балльной оценки по дисциплине (отражается в журнале БРС в СДО)
КТ 1	100	0,2	20
КТ 2	100	0,2	20
КТ 3	100	0,2	20
Итого:	х	0,6	60

5.4. Формы текущего контроля успеваемости обучающихся в рамках КТ и типовые оценочные материалы:

- **КТ 1:** деловая игра, устный опрос, практическое задание.
- **КТ 2:** устный опрос, практическое задание.
- **КТ 3:** деловая игра, устный опрос, практическое задание.

Для каждой формы текущего контроля успеваемости обучающихся в

рамках КТ определены критерии оценивания результатов выполнения задания.

Критерии оценивания устного опроса:

Критерии оценки	Диапазон баллов	Описание критерия
Полнота и точность ответа	0-40	Студент полно раскрыл вопрос, использовал корректные определения, привёл примеры.
Логика и структура изложения	0-30	Ответ последователен, хорошо структурирован, выделены основные тезисы.
Использование терминологии	0-20	Корректное применение профессиональных терминов и понятий дисциплины.
Аргументация и обоснованность	0-10	Выводы подкреплены теорией, примерами, данными.
Итого максимально:	100	

Критерии оценивания деловой игры

Деловая игра оценивается по следующим показателям (максимальная сумма – 100 баллов). Каждый показатель может быть оценён в указанном диапазоне в зависимости от полноты и качества проявления.

№	Критерий	Диапазон баллов	Описание показателя
1	Понимание игровой задачи и роли	0–20	Студент чётко осознаёт цели игры, свою роль, права и обязанности. Действует в рамках заданных правил, не нарушает ролевое поведение.
2	Активность и инициативность	0–20	Проявляет активность в течение всей игры, предлагает нестандартные ходы, стремится влиять на ход событий, не остаётся пассивным наблюдателем.
3	Качество коммуникации и аргументации	0–20	Убедительно излагает свою позицию, использует профессиональную

			терминологию, ведёт переговоры, выстраивает коалиции, аргументированно отстаивает интересы своей роли.
4	Стратегическое мышление и принятие решений	0–20	Демонстрирует способность просчитывать последствия своих ходов, адаптироваться к изменению ситуации, выбирать оптимальные стратегии с учётом выигрышей и рисков.
5	Рефлексия и анализ результатов (пост-игровое обсуждение)	0–20	В ходе подведения итогов может проанализировать свои успехи и ошибки, оценить действия других участников, предложить улучшения для модели игры.

Критерии оценивания практических заданий

Практические задания (разработка моделей, сценариев, сравнительный анализ, исправление ошибок) оцениваются по следующим критериям (максимум – 100 баллов).

№	Критерий	Диапазон баллов	Описание показателя
1	Полнота выполнения задания	0–25	Задание выполнено в полном объёме, все требуемые элементы (этапы, таблицы, схемы, обоснования) присутствуют. Отсутствуют пропуски существенных частей.

2	Корректность использования понятий и методов	0–25	Студент правильно применяет терминологию (имитационная игра, репрезентационная игра, ОДИ, агентное моделирование и др.), описывает этапы и правила в соответствии с изученной теорией.
3	Логическая связность и структурированность	0–20	Решение имеет чёткую структуру (введение, основная часть, выводы или таблица). Аргументация последовательна, между частями нет противоречий.
4	Творческий подход и оригинальность	0–15	Предложенные сценарии, модели или исправления содержат неочевидные, но реалистичные решения. Демонстрируется способность адаптировать известные методы к новой ситуации.
5	Оформление и соответствие требованиям	0–15	Работа оформлена аккуратно, соблюдены требования к объёму, формату (текст, таблица, схема). При наличии устной презентации – чёткость изложения, соблюдение регламента.
Итого максимум: 100 баллов.			

Применение в системе оценивания:

Каждая форма контроля в рамках КТ оценивается по 100-балльной шкале. Итоговый балл по форме контроля = сумма баллов по критериям (не более 100). Затем балл умножается на вес формы в рамках КТ.

5.5. Описание дополнительных материалов и оборудования, необходимых для выполнения проверочных заданий.

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Практические занятия и самостоятельная работа (частично) проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Лекционные материалы размещены в системе <https://lms.ranepa.ru>. Интернет-сервисы и электронные ресурсы (поисковые системы, электронная почта, профессиональные тематические чаты и форумы, онлайн энциклопедии, справочники, библиотеки, электронные учебные и учебно-методические материалы).

6. Формы промежуточной аттестации, критерии и шкала оценивания, типовые оценочные материалы по дисциплине

6.1. Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена в устной форме по билетам (каждый билет содержит 2 теоретических вопроса и практическое задание) либо с использованием дистанционных технологий (устно в ДОТ, письменно в СДО с прокторингом).

6.2. Примерный перечень вопросов к экзамену

1. Дефиниция игры в контексте политической науки.
2. Виды игр: классификация по различным основаниям.
3. Исторические этапы формирования научного интереса к игре как к социально-политической технологии.
4. Теории природы игровой деятельности (социологизаторский, биологизаторский, эволюционный подходы).
5. Шоу-политика: понятие, признаки, общие черты с политической игрой.
6. Политическая игра в контексте шоу-политики.
7. Элементы шоу-политики в избирательных кампаниях (зрелищность, интерактивность, карнавальность, звездность).
8. Игра как метод изучения политических процессов.
9. Игровое моделирование политических процессов: возможности и ограничения (плюсы и минусы).

10. Игровой анализ политических конфликтов (алгоритм, примеры).
11. Анализ содержания работы А. Дегтярева и Д. Дегтярева «Теория игр и международные отношения».
12. Игра политическая и игра в политику в современных избирательных кампаниях.
13. Игра как способ формирования эффективной команды в политическом управлении.
14. Виды тимбилдинга (интеллектуальный, верёвочный, творческий и др.).
15. Интеллектуальный тимбилдинг и его возможности в политическом консультировании.
16. Верёвочный тимбилдинг и сферы его применения в управлении.
17. Игра в современной культуре: антропологический и социологический аспекты.
18. Анализ содержания работы Й. Хёйзинги «Человек играющий» (Homo Ludens).
19. Анализ содержания работы Э. Берна «Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры».
20. Различия между игрой и манипуляцией в политической коммуникации.
21. Организационно-деятельностные игры (ОДИ): понятие, виды, применение в политическом управлении.
22. Математическая теория игр и её применение в политической науке.
23. Анализ классических игровых моделей («Дилемма узника», «Цыплёнок», «Охота на оленя», «Страховка», «Тупик»).
24. Моделирование социальных процессов и его особенности (дискретно-событийное, агентное, имитационное).
25. Игра в социологических методах исследования: фокус-группы, проективные методики.
26. Понятие и структура «политического поля» как игрового пространства по П. Бурдьё.
27. Матричные методы анализа политических решений: построение платёжной матрицы и нахождение равновесия.
28. Применение теории метаигр Н. Ховарда (metagame theory) для анализа политических кризисов.
29. Имитационные игры: определение, ключевые компоненты (модель среды, агенты, правила), этапы построения.
30. Репрезентационные игры: специфика, отличие от имитационных игр, области применения.
31. Метод «утопических игр»: алгоритм проведения (генерация утопий, выделение антиутопий, поиск рационального зерна) и возможности применения в политическом консультировании.

- 32.Тридцать шесть китайских стратагем как игровые модели поведения в политических переговорах (имитационные, маскирующие, дезинформирующие, выгодные, игры-уходы, смешанные).
- 33.Игровые технологии разрешения политических конфликтов: игровой анализ Кубинского кризиса 1962 года.
- 34.Организационно-деятельностные игры (ОДИ) в политическом управлении: фазы (самоопределение, проблематизация, нормопроектирование), ожидаемые результаты.
- 35.Синектика как метод игрового моделирования в политических исследованиях (использование аналогий для поиска нестандартных решений).
- 36.Метод «635» и «мозговой штурм» как игровые техники генерации политических решений (правила проведения, эффективность).
- 37.Проективные методики (незаконченные предложения, ассоциативный эксперимент) и фокус-группы как элементы игрового моделирования в социологии и политологии.
- 38.Этические аспекты применения игровых методов в политической науке и консалтинге (информированное согласие, дебрифинг, недопустимость манипуляции).
- 39.Сравнительный анализ классических игровых моделей: «Дилемма узника», «Цыплёнок», «Охота на оленя», «Страховка», «Тупик» (условия, равновесие, политические примеры).
- 40.Игровое моделирование как инструмент прогнозирования социально-политических процессов (агентное моделирование, симуляция переговоров, анализ рисков).

Типовое практическое задание на экзамене

Провести игровой анализ предложенной политической ситуации (кейса) с использованием одной из изученных моделей (матричный метод, «утопическая игра», имитационная игра и т.п.). Обосновать выбор модели, определить игроков, их предпочтения, возможные исходы и точку равновесия.

Критерии и шкала оценивания на экзамене

Критерий	Описание	Баллы
Полнота и точность ответа на теоретические вопросы	Студент полно раскрыл содержание вопросов, использовал корректные определения, привел примеры	0-15
Правильность выполнения	Задание выполнено верно, даны	0-15

практического задания	обоснованные продемонстрировано игровых механизмов	ответы, понимание	
Логика и аргументация	Ответ логически выстроен, выводы обоснованы, убедительны	аргументы	0-5
Ответы на дополнительные вопросы	Студент уверенно отвечает на уточняющие вопросы, демонстрирует владение материалом		0-5
Итого			40

Типовые проверочные задания для самоподготовки обучающегося к промежуточной аттестации:

Тип задания	Сценарий выполнения	Типовые задания
Задание закрытого типа с выбором одного правильного ответа	<ol style="list-style-type: none"> 1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что ожидается только один верный вариант. 2. Прочитать предложенные варианты ответа. 3. Выбрать один верный ответ. 4. Записать номер (или букву) выбранного варианта. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Кто из перечисленных мыслителей впервые употребил термин «социология» в научный оборот? 2. Какой метод О. Конт считал основным социологическим методом? 3. Что, по мнению Э. Дюркгейма, является предметом социологии? 4. Какая стадия, по мысли О. Конта, была второй в Законе трёх стадий общественной эволюции? 5. Теория общественно-

		экономических формаций принадлежит:
Задание закрытого типа на установление соответствия	<p>1. Внимательно прочитать оба списка: список 1 – понятия/авторы/феномены; список 2 – определения/характеристики.</p> <p>2. Сопоставить элементы списка 1 с элементами списка 2, сформировать пары.</p> <p>3. Записать попарно буквы и цифры (например, А1, Б2).</p>	<p>1. Установите соответствие между автором и его ключевым трудом: 1) О. Конт, 2) Г. Спенсер, 3) Ф. Тённис, 4) У. Томас и Ф. Знанецкий – А) «Польский крестьянин в Европе и Америке», Б) «Курс позитивной философии», В) «Общность и общество», Г) «Основания социологии».</p> <p>2. Соотнесите научную школу / направление с именем её представителя в России: 1) Субъективная школа, 2) Генетическая социология, 3) Психологическое направление, 4) Государственная школа (позитивизм) – А) М.М. Ковалевский, Б) П.Л. Лавров, Н.К. Михайловский, В) Б.Н. Чичерин, Г) Л.И. Петражицкий.</p> <p>3. Установите соответствие между видом игры и её примером: 1) имитационная игра, 2) репрезентационная игра, 3)</p>

		<p>организационно-деятельностная игра, 4) «утопическая игра» – А) заседание бюджетного комитета с ролями депутатов, Б) генерация фантастических идей решения городской проблемы, В) моделирование абстрактной биржи, не привязанной к реальным лицам, Г) сессия по изменению менталитета чиновников.</p>
<p>Задание закрытого типа с выбором нескольких правильных ответов</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Прочитать текст задания и понять, что ожидается несколько правильных ответов. 2. Внимательно прочитать все варианты. 3. Выбрать все верные ответы. 4. Записать номера (или буквы) выбранных вариантов (например, 1 3 5 или А В Д). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Какие из перечисленных понятий относятся к социологической теории М. Вебера? 2. Кто из перечисленных учёных является представителем Чикагской школы социологии? 3. Какие характеристики присущи «органической солидарности» по Э. Дюркгейму? 4. Какие из перечисленных методов относятся к игровым методам прикладных политических исследований? 5. Какие черты характерны для шоу-

		политики?
Задание закрытого типа на установление последовательности	<ol style="list-style-type: none"> 1. Прочитать текст задания и понять, что ожидается правильный порядок элементов. 2. Прочитать предложенные элементы. 3. Построить верную последовательность. 4. Записать буквы/цифры в нужном порядке (например, БАВ или 1→3→2). 	<p>1. Расположите стадии интеллектуальной эволюции человечества по О. Конту в правильной хронологической последовательности:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) позитивная (научная) стадия, 2) теологическая (фиктивная) стадия, 3) метафизическая (абстрактная) стадия. <p>2. Установите логическую последовательность этапов развития социологического исследования: А) интерпретация и анализ данных, Б) формулировка гипотез, В) определение проблемной ситуации, Г) сбор эмпирических данных.</p> <p>3. Расположите имена русских социологов в хронологической последовательности их деятельности: 1) П.А. Сорокин, 2) М.М. Ковалевский, 3) П.Л. Лавров, 4) Н.Я. Данилевский.</p> <p>4. Установите последовательность фаз организационно-деятельностной игры (ОДИ): А) нормопроектирование,</p>

		<p>Б) самоопределение, В) проблематизация.</p>
<p>Задание комбинированного типа с выбором одного правильного ответа и обоснованием выбора</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выбрать один верный вариант из предложенных. 2. Записать его номер/букву. 3. Письменно аргументировать свой выбор, используя теоретические знания и/или эмпирические данные. 4. Обоснование должно быть логичным и развёрнутым (3–5 предложений). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Какое из перечисленных событий можно считать рубежом, окончательно ознаменовавшим переход от социальной философии к эмпирической социологии? (варианты: публикация «Курса позитивной философии» О. Конта, проведение первых социальных обследований Ч. Бута и С. Раунтри, основание кафедры социологии в Чикагском университете, выход работы К. Маркса «Капитал»). Обоснуйте выбор. 2. Почему М.М. Ковалевского называют основателем генетической социологии в России? (варианты: он первым применил биологические аналогии к обществу; он разработал теорию, объясняющую происхождение и эволюцию социальных институтов на основе сравнительно-исторического

		<p>анализа; он первым ввёл преподавание социологии в российских университетах; он создал первую в мире кафедру социологии).</p> <p>3. Какой тип игры наиболее эффективен для выработки новых норм в муниципальной администрации? (имитационная, репрезентационная, организационно-деятельностная, утопическая). Аргументируйте.</p>
<p>Задание открытого типа с развёрнутым ответом</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Внимательно прочитать вопрос. 2. Продумать логику и полноту ответа (введение, основная часть, вывод). 3. Записать ответ чёткими, компактными формулировками, используя профессиональную терминологию. 4. При необходимости привести эмпирические примеры (из политической практики, истории, современных кейсов). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сравните понимание предмета и метода социологии в позитивизме (Э. Дюркгейм) и в «понимающей социологии» (М. Вебер). Какие принципиальные различия между этими подходами вы видите? 2. В чём выражается «социологизм» Э. Дюркгейма? Раскройте содержание правила «социальные факты нужно рассматривать как вещи». 3. Охарактеризуйте основные идеи субъективной школы в русской социологии (П.Л. Лавров, Н.К.

		<p>Михайловский). В чём заключалась их критика объективистских подходов?</p> <p>4. В чём историческая заслуга Чикагской школы для развития методологии и методики прикладных социологических исследований? Приведите примеры конкретных исследований, выполненных её представителями.</p> <p>5. Проанализируйте эвристический потенциал теории «культурно-исторических типов» Н.Я. Данилевского. Может ли данная концепция быть полезна для анализа современных социально-политических процессов? Аргументируйте.</p> <p>6. Разработайте сценарий имитационной игры для анализа эффективности нового закона о региональных налогах. Опишите компоненты: модель среды, агентов, правила, сценарий.</p> <p>7. Сравните классические игровые модели «Дилемма</p>
--	--	---

		узника» и «Охота на оленя» применительно к парламентским коалициям. В какой из моделей стимулы к сотрудничеству выше и почему?
--	--	--

6.4. Описание дополнительных материалов и оборудования, необходимых для выполнения проверочных заданий (*при необходимости*).

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, онлайн энциклопедии, справочники, библиотеки, электронные учебные и учебно-методические материалы).

7. Методические материалы по освоению дисциплины

Общие рекомендации

Подготовка к занятиям должна носить систематический характер. Обучающимся рекомендуется изучать как основную, так и дополнительную литературу, а также знакомиться с интернет-ресурсами. Особое внимание следует уделять практическому освоению игровых методов.

Методические указания по подготовке к устному опросу

1. Изучите конспекты лекций и материалы в СДО.
2. Выделите ключевые понятия и термины, проверьте их понимание.
3. Проработайте вопросы для самопроверки.
4. Подготовьте примеры из реальной политической практики.

Методические рекомендации по подготовке к деловым играм

1. Внимательно изучите ролевые инструкции и цели игры.
2. Проанализируйте предлагаемую ситуацию, используя теоретические знания.
3. В ходе игры активно взаимодействуйте с другими участниками, аргументируйте свои решения.
4. После игры проанализируйте свои действия и достигнутые результаты.

Рекомендации по работе с литературой и ресурсами

1. Начните с основной литературы для усвоения базовых понятий.
2. Используйте дополнительную литературу для углублённого изучения (например, работы Й. Хейзинги, Э. Берна, Д. Морриса).
3. Обращайтесь к интернет-ресурсам (электронные библиотеки, профессиональные порталы, базы статей) для поиска актуальных

кейсов и примеров.

4. Ведите конспекты, выделяя ключевые идеи, схемы игровых моделей.
5. Обсуждайте сложные вопросы на семинарах и форумах СДО.

8. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

8.1. Основная литература

1. Федорова, М. А. Теория игр : учебно-методическое пособие / М. А. Федорова. — Москва : Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2018. — 122 с. — ISBN 978-5-7749-1320-6. — URL: <https://znanium.com/catalog/product/1085556>
2. Челноков, А. Ю. Теория игр : учебник и практикум для вузов / А. Ю. Челноков. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 223 с. — ISBN 978-5-534-00233-1. — URL: <https://urait.ru/bcode/489321>

8.2. Дополнительная литература

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений; Люди, которые играют в игры. — М.: Прогресс, 1988. — 400 с.
2. Василенко И.А. Политические переговоры. — СПб.: Питер, 2015. — 445 с.
3. Ветренко И.А. Игровые практики в политическом процессе: монография. — Омск: Изд-во ОмГУ, 2009. — 173 с.
4. Дегтярев А., Дегтярев Д. Теория игр и международные отношения // Мировая экономика и международные отношения. — 2011. — № 2. — С. 79-89.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens (человек играющий). — М.: Республика, 2001. — 560 с.
6. Моррис Д. Игры политиков. — М., 2004. — 343 с.

8.3. Нормативные правовые документы

1. Конституция Российской Федерации (1993).

8.4. Интернет-ресурсы

1. <http://socis.isras.ru/> — «Социологические исследования»
2. <http://www.politstudies.ru> — «Полис»
3. <http://www.isras.ru> — Институт социологии РАН
4. www.wciom.ru — ВЦИОМ
5. www.levada.ru — Левада-Центр
6. www.fom.ru — ФОМ
7. <http://www.cikrf.ru> — ЦИК РФ
8. ЭБС: «Юрайт», «IPRbooks», «Лань», «Znanium» (доступ через библиотеку СЗИУ).
9. Научная электронная библиотека eLibrary.ru

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 «IPR Smart» - 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>

Периодические издания:

- Научно-практические статьи Электронной библиотеки «Grebennikon» Издательского дома «Библиотека Гребенникова»
- Статьи из периодических изданий по общественным и гуманитарным наукам компании «Ивис»
- Научная электронная библиотека eLibrary.ru - Крупнейшая база данных российской периодики с наукометрическими инструментами и базой для анализа научной деятельности (РИНЦ).

Аноглоязычные ресурсы.

- *EBSCO eBook Collection* – коллекция включает в себя 68 изданий, приобретенных «в вечное пользование», а также более 2000 книг, получаемых институтом по национальной подписке РЦНИ. Коллекция охватывает широкий спектр тем по различным областям знаний, таким как социально-гуманитарные науки, маркетинг, финансы, управление и предпринимательство и др.;
- Sage eBook Collections - это более 4 700 монографий и справочников по различным областям знаний: бизнес, психология, криминология и уголовное право, образование, СМИ и коммуникация, политика и международные отношения, социология и др. Содержит полные тексты. Глубина архива: 1984-2021 гг.

- *Springer Link* - полнотекстовые политематические базы академических журналов. Представлено более 70 000 электронных книг Springer, включая монографии, справочники и труды конференций.
- *Wiley* - доступны выпуски 1500 академических журналов разных профилей, изданных Wiley Periodicals в 2015–2019 гг.
- *OECD iLibrary* – библиотека Организации экономического сотрудничества и развития, содержащая статистические данные, рабочие документы, отчеты. Доступны материалы до 2022 года.

Профильные ресурсы.

<http://socis.isras.ru/> - журнал "Социологические исследования"
<http://www.politstudies.ru/index.htm> - Политические исследования (ПОЛИС).
<http://www.isras.ru/> - Институт социологии РАН
<http://lib.socio.msu.ru> - Электронная библиотека социологического факультета МГУ.
www.fom.ru – Фонд «Общественное мнение»
www.wciom.ru – Всероссийский центр изучения общественного мнения
www.levada.ru – Аналитический центр Юрия Левады «Левада-центр»
www.romir.ru – Исследовательский холдинг Romir
www.zircon.ru – Исследовательская группа «Циркон»
www.levada.ru – Аналитический центр Юрия Левады «Левада-центр»
www.iisr.ru – Международный Институт Стратегических Исследований “Vector”
www.socium.info – Центр социологических и маркетинговых исследований «SOCIMUM»

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

№ п/п	Наименование
1.	Специализированные залы для проведения лекций, оснащенные персональным компьютером/ноутбуком и мультимедийным проектором
2.	Аудитории и компьютерные классы, оборудованные посадочными местами и персональными компьютерами с выходом в Интернет для проведения практических занятий

3.	«МТС Линк» — российская платформа для онлайн-коммуникаций и совместной работы команд ; «Яндекс Телемост» — сервис для видеоконференций от Яндекса; Я-мессенджер
4.	Технические средства обучения: персональные компьютеры; программные средства, обеспечивающие просмотр видеофайлов в форматах AVI, MPEG-4, DivX, RMVB, WMV; программы для работы с электронными таблицами для обработки, анализа и визуализации данных; соответствующие онлайн-инструменты для построения интеллект-карты и моделей в различных нотациях
5.	Научная библиотека (в т.ч. электронные информационные ресурсы научной библиотеки)
6.	СДО Академии https://lms.ranepa.ru/

Перечень информационных технологий, используемых в ходе изучения дисциплины

Пакеты программного обеспечения общего назначения (текстовые редакторы, графические редакторы).

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

Методы обучения предполагают использование информационных технологий и технологий демонстрация мультимедийных материалов.

Задействованы Интернет-сервисы и электронные ресурсы (справочные системы, н-р, Консультант или Гарант, поисковые системы, электронная почта, профессиональные тематические чаты и форумы, системы аудио и видео конференций, онлайн энциклопедии, справочники, библиотеки, электронные учебные и учебно-методические материалы).

В учебном процессе допускается применение онлайн-платформ Teams, Zoom, Skype for Business, а также системы дистанционного обучения LMS Moodle.