ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий выпускающей кафедрой

Электронный документ, подписанный ПЭП, хранится в системе электронного документооборота Южно-Уральского государственного университета
СВЕДЕНИЯ О ВЛАДЕЛЬЦЕ ПЭП
Кому выдан: Шестеркина Л. П.
Пользователь: shesterkinalp
Дата подписания: 25.05.2023

Л. П. Шестеркина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.М1.02 Игровые коммуникации в медийной среде: проектное обучение
для направления 42.04.02 Журналистика
уровень Магистратура
магистерская программа Трансмедийная журналистика
форма обучения очная
кафедра-разработчик Журналистика, реклама и связи с общественностью

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 42.04.02 Журналистика, утверждённым приказом Минобрнауки от 08.06.2017 № 529

Зав.кафедрой разработчика,
д.филол.н., доц.

Электронный документ, подписанный ПЭП, хранится в системе электронного документооборота Южно-Уральского государственного университета
СВЕДЕНИЯ О ВЛАДЕЛЬЦЕ ПЭП
Кому выдан: Шестеркина Л. П.
Пользователь: shesterkinalp
Дата подписания: 25.05.2023

Л. П. Шестеркина

Разработчик программы,
к.филол.н., доцент

Электронный документ, подписанный ПЭП, хранится в системе электронного документооборота Южно-Уральского государственного университета
СВЕДЕНИЯ О ВЛАДЕЛЬЦЕ ПЭП
Кому выдан: Красавина А. В.
Пользователь: krasavinaav
Дата подписания: 24.05.2023

А. В. Красавина

Челябинск

1. Цели и задачи дисциплины

1. Изучить понятие и характеристики геймификации 2. Определить причины геймификации массмедиа 3. Исследовать геймифицированные форматы медиа 4.Изучить стратегии геймификации в медиа

Краткое содержание дисциплины

Игровой момент присутствует сегодня повсеместно, в том числе и в новостной журналистике. Понятие «геймификация» рассматривается нами не только в контексте новостных игр, но более широко по причине того, что вещательная парадигма сменилась парадигмой вовлекающей и акцентировать внимание аудитории приходится не на содержании новости, а на ее подаче и способах распространения. «Геймификация» приходит в новостной сторителлинг как способ борьбы за внимание аудитории в процессе конкуренции с другими форматами, а также как реакция на внедрение интернет-технологий.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	Знает: Основные механизмы и закономерностях общения людей в условиях профессиональной деятельности; методы планирования и реализации медиапроекта; основы игровых коммуникаций. Умеет: Выстраивает этапы работы над проектом с учетом последовательности его реализации; определять проблему, на решение которой направлен проект, грамотно формулирует цель проекта; определять стратегию общения в соответствии с реальной коммуникативной ситуацией; использовать игровые элементы в трансмедийной журналистике; создавать медиапроекты с использованием игровых коммуникаций. Имеет практический опыт: Решения конкретных задач (исследования, проекта, деятельности) в строго отведенных рамках; оценивания результатов работы; использования методов и средств эффективной коммуникации для решения профессиональных задач.
ПК-5 Способен организовать работу и руководить предприятием (подразделением) в современной медиаиндустрии	Знает: особенности работы в условиях трансмедийной среды; все этапы проектной деятельности: анализ, планирование, координирование, контроль и специфику жизненного цикла медиапроекта; способы прогноза возможных эффектов в медиасфере. Умеет: решать разные профессиональные задачи, используя творческий подход; организовывать работу в творческом коллективе; распределять обязанности между участниками медиапроекта, а

	также определять их функциональные возможности; оценивать результаты работы. Имеет практический опыт: планирования и организации работы над медиапроектом; осуществления контроля за процессом реализации медиапроекта; использования современных технических средств и информационно-коммуникационных технологий в процессе медиапроизводства; координирования процесса создания и продвижения медиапроекта.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Управление проектами	Технологии медиапроизводства

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
Управление проектами	Знает: основные принципы построения взаимоотношений с членами команды проекта; сущность управленческих решений, их значение в реализации проекта; основы проектного управления; организационный инструментарий управления проектами; методологические подходы к реализации проектов., основы проектного управления; принципы построения организационных структур; роли, функции и задачи, решаемые менеджером проектов в коллективе; основные принципы построения взаимоотношений с членами команды проекта. Умеет: оценивать последствия принятых решений с позиции социальной ответственности; эффективно организовывать работу в рамках команды проекта нести ответственность за своевременную передачу информации по проекту; планировать деятельность на временную перспективу; распределяет кадровые и финансовые ресурсы в соответствии с решаемыми задачами; отслеживает результаты работы и оценивать эффективность проекта., разрабатывать, анализировать различные варианты проектов для достижении намеченных результатов; планировать проекты, определять основные этапы и направления работ. Имеет практический опыт: проектирования организационной структуры; осуществления распределения полномочий и ответственности на основе их делегирования; владения навыками управления проектами; анализа эффективности действующих организационных структур

	управления проектами; подготовки отчета, календарного планирования., владения навыками управления проектами в профессиональной деятельности; разработки и реализации проекта, методами оценки эффективности проекта, а также его реализации.

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 ч., 16,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах
		Номер семестра
		2
Общая трудоёмкость дисциплины	72	72
Аудиторные занятия:	16	16
Лекции (Л)	0	0
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	16	16
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
Самостоятельная работа (СРС)	55,75	55,75
Подготовка к практическим занятиям	55,75	55.75
Консультации и промежуточная аттестация	0,25	0,25
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Геймификация в СМИ	8	0	8	0
2	Создание концепции геймифицированного медиапроекта	8	0	8	0

5.1. Лекции

Не предусмотрены

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Новостные игры	2
2	1	Геймифицированный продукт в медиа	2
3	1	Геймифицированные массмедиа и экология сознания	2
4	1	Интерактивность и интерпассивность медиа	2
5	2	Нарративный аспект геймификации	2
6	2	Драматургические приемы как элемент геймификации	2

7	2	Игровой аспект виртуальной реальности	2
8	2	Интерактивный документальный фильм и разработка видеоигр	2

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Подготовка к практическим занятиям	Й. Юл «Рассказывают ли игры истории?» http://www.logosjournal.ru/arch/79/103_4.pdf Новикоа А. А., Кирия И.В. Эстетика иммерсивности: особенности творческой деятельности журналиста в мультимедийных и трансмедийных проектах https://cyberleninka.ru/article/n/estetika-immersivnosti-osobennosti-tvorcheskoy-deyatelnosti-zhurnalista-v-multimediynyh-i-transmediynyh-proektah Н.А. Мошков ЭВОЛЮЦИЯ ДРАМАТУРГИЧЕСКИХ ПРИЕМОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-dramaturgicheskih-priemov-ispolzuemyh-v-kompyuternyh-igrah Волкова И.И. ЭКРАННЫЕ МАССМЕДИА И ЭКОЛОГИЯ ЧЕЛОВЕКА: ОТ ЗАЧАРОВЫВАНИЯ К ПРИСОЕДИНЕНИЮ https://cyberleninka.ru/article/n/ekrannye-massmedia-i-ekologiya-cheloveka-ot-zacharovyvaniya-k-prisoedineniyu М.Д. Данилюк, Ю.Ф. Шпаковский РАЗРАБОТКА ВИДЕОИГР: ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ https://cyberleninka.ru/article/n/razrabotka-videoigr-problemy-sovremennyh-issledovaniy И.И. Волкова КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И НОВЫЕ МЕДИА: ИГРОВОЙ ПОДХОД К КОММУНИКАЦИЯМ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ» https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-i-novye-media-igrovoy-podhod-k-kommunikatsiyam-v-virtualnom-prostranstve 1. Акинфеев, С. Жанровая структура российского развлекательного телевидения йыннорткелЭ] ресурс / С. Акинфеев //Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук. – Режим доступа: https://refdb.ru/look/2323704.html 2. Амзин, А. Новостная интернет-журналистика йыннорткелЭ] ресурс / А. Амзин Электронная версия книги «Новостная нтернет-журналистика». – Режим доступа: http://alex-alex.ru 3. Вартанова, Е. йыннорткелЭ] ресурс / Е. Вартанова Блог факультета журналистики МГУ. – Режим доступа: http://www.journ.msu.ru/blog/blog_vartanovoy/35.php	2	55,75

	4. Геймификация СМИ: новости, в которые играют люди йыннорткелЭ] ресурс / Блог об он-лайн медиа Media Toolbox. – Режим доступа: http://mediatoolbox.ru/blog/geymifikatsiya-smi-novosti-v-kotoryie-igrayut-lyudi/ 5. Иванько, А. Ф. Геймификация СМИ: новостные игры йыннорткелЭ] ресурс / А.Ф. Иванько, Л.В. Козлова // сайт CyberLeninka.ru. Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-smi-novostnye-igry 6. Качкаева, А. Продюсер в цифровую эпоху [Текст] / «Как это делается: продюсирование в креативных индустриях. Статьи, лекции, интервью, мастер-классы». Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero. 7. Осиповская, Е.А., Игровое медиапространство мультимедийных англоязычных СМИ: новые тенденции в жанрообразовании йыннорткелЭ] ресурс / Е.А. Осиповская // Автореферат на соискание ученой степени кандидата филологических наук. – Режим доступа: http://dissovet.rudn.ru/web-local/prep/rj/index.php?id=22&mod=dis&dis_id=1017 8. Сайт Guardian Witness йыннорткелЭ] ресурс // Режим доступа: https://witness.theguardian.com 9. Хёйзинга, Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры йыннорткелЭ] ресурс / Й. Хёйзинга // сайт lib.ru. – Режим доступа: http://lib.ru/FILOSOF/HUIZINGA/huizinga.txt_with-big-pictures.html 10. Шитенко, Ю., Новостные игры как феномен журналистики [Текст] / Ю. Шитенко // Вестник Челябинского государственного университета. 2015. No 5 (360). Филология. Искусствоведение. вып. 94. с. 350–356.		

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учи-тыва-ется в ПА
1	2	Текущий контроль	Контрольная работа №1	1	12	Критерии оценивания: Оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются: каждый правильный ответ оценивается в 3 балла, неполный ответ 2/1 балла, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов. Время, отводимое на написание контрольной, составляет 30 минут.	зачет

						Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)	
2	2	Текущий контроль	Контрольная работа №2	1	12	Критерии оценивания: оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются: каждый правильный ответ оценивается в 3 балла, неполный ответ 2/1 балла, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов. Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)	зачет
3	2	Текущий контроль	Контрольная работа №3	1	12	Критерии оценивания: оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются: каждый правильный ответ оценивается в 3 балла, неполный ответ 2/1 балла, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов. Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)	зачет
4	2	Текущий контроль	Контрольная работа №4	1	12	Критерии оценивания: работа оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются: каждый правильный ответ оценивается в 3 балла, неполный ответ 2/1 балла, неправильный ответ/отсутствие ответа – 0 баллов. Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)	зачет
5	2	Текущий контроль	Контрольная работа №5	1	12	Критерии оценивания: Оценивается по 12-балльной шкале, при этом учитываются: 1. своевременность представления работы (4 балла макс, несвоевременно – 2 балла, не сдано – 0 баллов.); 2. структура работы, логичность построения материала (4 балла макс. нарушение логики построения материала – 2 балла, отсутствие логики – 0 баллов); 3. соответствие работы установленным требованиям (4 балла макс., нарушение некоторых установленных требований – 2 балла, полное нарушение установленных требований – 0 баллов); Задание считается выполненным, если получено 60% (7 баллов)	зачет
6	2	Проме-жуточная аттестация	Зачет	-	40	На зачете происходит оценивание учебной деятельности обучающихся по дисциплине на основе полученных оценок за контрольно-рейтинговые мероприятия текущего контроля и промежуточной аттестации. При	зачет

						выставлении оценки по дисциплине используется балльно-рейтинговая система оценивания результатов учебной деятельности обучающихся (утверждена приказом ректора от 24.05.2019 г. № 179). Мероприятие промежуточной аттестации проводится в случае, если обучающийся имеет рейтинг по дисциплине с учетом текущего контроля менее 60 процентов, или желает повысить рейтинг. Процедура зачета предполагает устный ответ на 2 вопроса из списка. Список содержит перечень вопросов, позволяющих оценить сформированность компетенций. На подготовку к ответу отводится 30 мин. Критерии оценивания: 31-40 баллов: полный аргументированный ответ с примерами на 2 вопроса билета, без ошибок 21-30 баллов: полный ответ с незначительными недочетами. 11-20 баллов: полный аргументированный ответ на 1 вопрос билета, или неполный ответ на 2 вопроса билета.	

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	При выставлении оценки по дисциплине используется балльно-рейтинговая система оценивания результатов учебной деятельности обучающихся (утверждена приказом ректора от 24.05.2019 г. № 179). Процедура зачета предполагает устный ответ на 2 вопроса из списка. Список содержит перечень вопросов, позволяющих оценить сформированность компетенций. На подготовку к ответу отводится 30 мин.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ					
		1	2	3	4	5	6
УК-3	Знает: Основные механизмы и закономерностях общения людей в условиях профессиональной деятельности; методы планирования и реализации медиапроекта; основы игровых коммуникаций.	+	+	+	+	+	+
УК-3	Умеет: Выстраивает этапы работы над проектом с учетом последовательности его реализации; определять проблему, на решение которой направлен проект, грамотно формулирует цель проекта; определять стратегию общения в соответствии с реальной коммуникативной ситуацией; использовать игровые элементы в трансмедийной журналистике; создавать медиапроекты с использованием игровых коммуникаций.	+	+	+	+	+	+

УК-3	Имеет практический опыт: Решения конкретных задач (исследования, проекта, деятельности) в строго отведенных рамках; оценивания результатов работы; использования методов и средств эффективной коммуникации для решения профессиональных задач.	+	+	+	+	+	+
ПК-5	Знает: особенности работы в условиях трансмедийной среды; все этапы проектной деятельности: анализ, планирование, координирование, контроль и специфику жизненного цикла медиапроекта; способы прогноза возможных эффектов в медиасфере.	+	+	+	+	+	+
ПК-5	Умеет: решать разные профессиональные задачи, используя творческий подход; организовывать работу в творческом коллективе; распределять обязанности между участниками медиапроекта, а также определять их функциональные возможности; оценивать результаты работы.	+	+	+	+	+	+
ПК-5	Имеет практический опыт: планирования и организации работы над медиапроектом; осуществления контроля за процессом реализации медиапроекта; использования современных технических средств и информационно-коммуникационных технологий в процессе медиапроизводства; координирования процесса создания и продвижения медиапроекта.	+	+	+	+	+	+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

1. Медиатекст как целевой элемент журналистского образования в условиях конвергенции СМИ [Текст] монография М. П. Двойнишникова и др.; под ред. Л. П. Шестеркиной ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Фак. журналистики ; ЮУрГУ. - Челябинск: Рекпол, 2013. - 198 с. ил.
2. Амзин, А. А. Новостная интернет-журналистика [Текст] учеб. пособие для вузов по направлению 030600 "Журналистика" и др. А. А. Амзин. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Аспект Пресс, 2012. - 140, [3] с. 21 см

б) дополнительная литература:

1. Интернет-СМИ. Теория и практика [Текст] учеб. пособие для вузов по направлению 030600 и специальности 030601 "Журналистика" А. О. Алексеева и др.; под ред. М. М. Лукиной. - М.: Аспект Пресс, 2011. - 346, [2] с. ил.
2. Медиасистема России [Текст] учеб. пособие для вузов по направлениям 42.03.02 и 42.04.02 "Журналистика" Е. Л. Вартанова и др.; под ред. Е. Л. Вартановой. - М.: Аспект-Пресс, 2015. - 382, [2] с. ил.
3. Основы медиабизнеса [Текст] учебник для вузов по направлению 030600 и специальности 030601 "Журналистика" Е. Л. Вартанова и др.; под ред. Е. Л. Вартановой. - М.: Аспект Пресс, 2014. - 399, [1] с.

в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

Не предусмотрены

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Геймификация» как подход в новостном сторителлинге (А. В. Красавина)

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Федотова, Н.А. ГЕЙМИФИКАЦИЯ В КОНТЕКСТЕ МЕДИЙНОЙ ПРАКТИКИ / Н.А. Федотова // Журнал Белорусского государственного университета. Журналистика. Педагогика. — 2017. — № 2. — С. 4-11. — ISSN 2521-6783. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/journal/issue/310763 (дата обращения: 24.11.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Карпикова, И.С. Привлечение аудитории к цифровым СМИ с помощью элементов геймификации / И.С. Карпикова, В.В. Артамонова // Вопросы теории и практики журналистики. — 2018. — № 4. — С. 599-614. — ISSN 2308-6203. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/journal/issue/309923 (дата обращения: 24.11.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Project(бессрочно)
2. Microsoft-Office(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

1. -База данных polpred (обзор СМИ)(бессрочно)

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Практические занятия и семинары	454 (1)	Мультимедийная аудитория