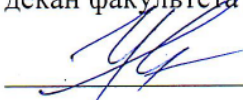


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Факультет журналистики

УТВЕРЖДАЮ:  
декан факультета журналистики

 И.Ю. Мясников

« 8 » сентября 20 22 г.

Рабочая программа дисциплины

**Игровые технологии в медиа**

по направлению подготовки

**42.04.02 Журналистика**

Направленность (профиль) подготовки:

**Журналистика и цифровые медиаплатформы**

Форма обучения

**Очная**

Квалификация

**Магистр**

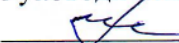
Год приема

**2022**

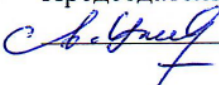
Код дисциплины в учебном плане: **Б1.В.ДВ.02.02**

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ООП

 П.П. Каминский

Председатель УМК

 А.Ф. Цырфа

Томск – 2022

## **1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины (модуля)**

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

– ОПК-3 – способность анализировать многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов;

– ПК-3 – способность разрабатывать идею авторского медиапроекта, формулировать его цель, обосновывая ее информационными потребностями аудитории, общественной значимостью и/или информационной политикой редакции.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-3.1. Демонстрирует кругозор в сфере отечественного и мирового культурного процесса.

ИОПК-3.2. Использует разнообразие средств художественной выразительности при создании журналистских текстов и (или) продуктов.

ИПК-3.1. Оценивает творческий замысел, цели медиапроекта в широком контексте, учитывающем потребности аудитории, общественные интересы и запросы редакции, которые способен выявить и сформулировать.

ИПК-3.2. Учитывает технологические требования к материалам, принимаемым в эфир / печать / к выпуску, корректирует характеристики материала в соответствии с принятыми техническими требованиями и регламентами, а также по запросу технических служб и других специалистов редакции.

## **2. Задачи освоения дисциплины**

– Получить представление о существующих форматах игр, игрофикаций, игровых упражнений.

– Познакомиться с принятыми в игровой разработке компонентами создания различных игровых форматов и соотнести их с возможными задачами медиасреды.

– Изучить ключевые способы разработки медиапродукта в игровом формате и фиксации идей по его реализации в практическом аспекте.

– Получить опыт прототипирования игрового медиапродукта с документальной основой.

– Научиться работать с обратной связью по прототипу на основе рыночного стандарта игровой разработки и медиа.

## **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений, предлагается обучающимся на выбор.

## **4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине**

Семестр 1, зачет.

## **5. Входные требования для освоения дисциплины**

В рамках курса уже имеющиеся знания, умения и опыт участников могут служить базой для достижения планируемых результатов обучения: игровой опыт (компьютерные, мобильные, настольные игры, деловые или игры живого действия); опыт работы в редакциях СМИ или медиапроектах; знание цифровых инструментов совместной работы; умение ориентироваться в информационной повестке и выделять ключевые сообщения;

умение сегментировать аудиторию и выделять актуальную для каждого типа аудитории повестку.

## **6. Язык реализации**

Русский

## **7. Объем дисциплины (модуля)**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

– лекции: 6 ч.;

– практические занятия: 26 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

## **8. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам**

### **1. Лекционные занятия:**

Тема 1. Сущность и функции игры.

Тема 2. Игра как медиапродукт.

Тема 3. Игровая семиотика.

Тема 4. Виды и типы игр, компонентов, подходов к разработке.

Тема 5. Аудитория игр и медиа: общее, различное, объединяющее. Типологии аудиторий и игроков.

Тема 6. Виды вовлечения аудитории в игровой медиапродукт и инструменты удержания.

Тема 7. Нарративные пространства: образ мира, история игрока, выражение истории через геймплей.

Тема 8. Игровые движки: типы, функции, характеристики, специфика.

Тема 9. Документация для геймдизайнера: концепт, питч, элеватор-питч.

Тема 10. Структура команды разработки игрового медиапродукта. Роли и функционал.

Тема 11. Этапы издания проекта.

2. Самостоятельная работа над разработкой проекта.

3. Индивидуальные консультации по работе над проектами.

4. Предзащита игровых медиапроектов.

5. Итоговая защита медиапроектов.

## **9. Текущий контроль по дисциплине**

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, проведения мини-опросов на каждом занятии с привлечением электронных средств, деловых игр по темам, выполнения практических заданий, и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

## **10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации**

Критерии оценки знаний и навыков студентов:

- Знание теоретического материала.
- Уровень анализа кейсов, образцов материалов.
- Степень обобщений и выводов.
- Наличие навыков создания продукта с обозначенными условиями.

К зачету допускаются студенты, выполнившие учебную программу.

Зачет сдается в форме питч-презентации, на которой присутствуют представители учебной группы, факультета, профессионалы игровой и медиасферы.

Критерии оценки результатов обучения на зачете:

Отметка «зачет» ставится при:

- полном и логично построенном выступлении с представлением собственной концепции игрового медиапроекта на расширенной питч-сессии;
- использовании в ответах на вопросы участников питч-сессии дополнительного материала;
- умении иллюстрировать теоретические положения примерами из источников;
- выполненных практических заданиях: корректно заполненном документе-концепте, составленной питч-презентации по стандартам игровой сферы, с релевантным документальным материалом и темой в основе проекта, а также созданным эlevator-питчем для проекта.

Оценка «незачет» ставится при:

- неспособности представить свою идею, ответить на вопросы о содержании проекта;
- неумении приводить примеры из источников;
- невыполненных практических заданиях.

Оценка всех форм промежуточного контроля студентов на основе их самостоятельной работы осуществляется на основе критериев, предложенных в рабочей программе.

**Промежуточной формой контроля является зачет.** Целью данной формы контроля является выявление у студента:

- полноты теоретических знаний по изучаемому материалу (основных концептуальных подходов к проблеме);
- знания форматов медиапродуктов в современных СМИ;
- умения анализировать, сопоставлять материал и проводить причинно-следственные связи;
- способность создавать концепции журналистских проектов в игровых форматах.

Успех сдачи зачета зависит от:

- полноты знаний теоретического и практического материала по изучаемому курсу;
- умения самостоятельно и логично мыслить, обобщать и систематизировать материал;
- способность создавать концепции журналистских проектов в игровых форматах.

Для успешной сдачи зачета студенту необходимо:

- в течение учебного времени выполнять все формы учебной нагрузки (посещение лекций, работа на семинарских и практических занятиях, самостоятельная подготовка);
- осуществлять подготовку в течение всего времени, отведенного на изучение данного курса.

### Фонд оценочных средств

N	Результаты освоения программы	Методы и средства оценивания
1.	Способность понимать специфику работы в условиях мультимедийной среды, владеть методами и технологиями подготовки медиапродукта в разных знаковых системах (вербальной, аудио-, видео-, графика, анимация, игра).	Первичная обработка имеющейся информации (выделение основного, сравнение, противопоставление, классификация, интерпретация, подведение итогов по прочитанному и т.д.): <b>таблица методов и компонентов цифровых форматов медиа и игровой сферы.</b> Поиск, подбор материала: <b>подбор документального материала и темы для проекта.</b>
2.	Способность разрабатывать локальный авторский медиапроект, участвовать в разработке, анализе и коррекции концепции проекта.	Поиск, сбор, структурирование, систематизация информации по заданным критериям: <b>матрица актуальности, интеллект-карта гипотез.</b> Комплексное решение профессиональных задач на основе применения, анализа и оценки: <b>документ-концепция профессионального продукта, питч-презентация.</b>
3.	Способность ориентироваться в современных тенденциях СМИ и игровой разработки, использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач.	Использование изученного материала в новых ситуациях: <b>ситуационные задачи, кейс-стади.</b> Моделирование процессов: <b>схемы, модели, презентации.</b>
4.	Способность базироваться на знании особенностей массовой информации, содержательной и структурно-композиционной специфики медиаматериалов, технологии их создания, готовности применять инновационные подходы при создании медиапроектов.	Иллюстрирование / визуализация изученного материала, моделирование процессов: <b>бумажный прототип.</b> Демонстрация способов решения, методов моделирования: <b>устная презентация на питч-сессии, эlevator-питч.</b>
5.	Знать и понимать специфику разработки игрового продукта.	Тематическое обсуждение, комментирование: <b>дискуссия, взаимное комментирование на практических, семинарских занятиях, препитчингах и итоговых защитах.</b>
6.	Доказывать состоятельность созданной концепции на мероприятиях с приглашенными представителями медиаотрасли и сферы игровой разработки	Участие в конференциях, семинарах, проектных сессиях, дебатах: <b>выступление с питч-презентацией, защита концепции на питч-сессии.</b>

### Критерии оценивания

Оцениваемое мероприятие	Критерии оценивания
Таблица методов и компонентов цифровых форматов медиа и игровой сферы	Полнота описанных методов и компонентов, использующихся в цифровых форматах медиапродуктов и игровых продуктов, с опорой на материал лекций
Подбор документального материала и темы для проекта	Составленный список потенциальных тем для проекта и к каждой теме подобран список источников, откуда можно взять документальный материал для использования в проекте.
Матрица актуальности	Матрица составлена верно для каждой отдельной темы, в каждой ячейке матрицы есть данные. На основе матрицы выделена наиболее актуальная тема.

Интеллект-карта гипотез	Карта составлена верно, в ней минимум три направления гипотез, релевантных теме. Может быть физической или выполненной с помощью цифрового сервиса.
Ситуационные задачи	Студент предложил решение задачи, опираясь на знание сферы медиа и игр. Решение понятное, алгоритмичное, реалистичное.
Кейс-стади	Студент предложил вариант решения кейса с аргументами чем оно удачно, чем неудачно для конкретной ситуации. Привел примеры схожих кейсов и выделил близкие к исходному кейсу элементы и разнящие их.
Схемы	Студент способен классифицировать материал и визуализировать его с помощью схемы
Модели	Студен способен выделить ключевые элементы формата/продукта/инструмента и показать их взаимосвязь на ментальной или физической модели, а также создать собственную модель с демонстрацией принципа работы/содержания элементов при необходимости
Презентации	Студент способен самостоятельно создать презентацию на любую тему, с учетом требований вуза, факультета, курса, основываясь на принципах эстетики
Бумажный прототип	Студент способен разделить свою идею на ключевые составляющие, выделить ведущий игровой цикл, представить его компоненты и воплотить их в физическом бумажном варианте. Также студент способен продемонстрировать принцип работы игрового цикла, используя бумажный прототип
Документ-концепция профессионального продукта	Студент способен проанализировать образец документации и дополнительные материалы по созданию концепт-документа, по аналогии с образцом заполнить концепт-документ сведениями о собственной разработке, опираясь на профессиональный стандарт игровой сферы и используя терминологию медиа- и игровой сферы
Питч-презентация	Студент составил питч-презентацию на основе примеров из игровой отрасли, внес достаточное количество информации о собственном проекте, учел возможные вопросы и возражения в содержании презентации, оформил документ в соответствии со стилистикой своего проекта.
Эlevator-питч	Студент составил краткое и емкое описание-анонс своего продукта с опорой на правила написания эlevator-питча
Устная презентация на питч-сессии	Студент корректно представил свою питч-презентацию, прокомментировал каждый слайд, привел примеры возможной реализации, провел параллели с существующими проектами, выделил конкурентные преимущества своей разработки, на достаточно высоком уровне культуры выступлений
Дискуссия, взаимное комментирование на практических, семинарских занятиях, пре-питчингах и итоговых защитах	Студент проявил способность формулировать вопросы к выступлениям докладчиков, в ведении конструктивной дискуссии, показал владение приемами аргументации
Защита концепции на питч-сессии.	Студент проявил способность отрабатывать возражения и вопросы к выступлению, принимать конструктивную критику, обратную связь, обрабатывать комментарии и возражения.

Индикаторы достижения учащимися запланированных результатов обучения:

1. Студент корректно и содержательно описал свой игровой медиапроект в концепт-документе.
2. Студент написал емкий и информативный эlevator-питч в соответствии с правилами составления текста в таком формате.
3. Студент создал питч-презентацию, отвечающую требованиям игровой и медиасферы, понятно и лаконично отразил в ней концепцию своего медиапроекта, оформил питч в стилистике концепции проекта.
4. Студент представил свою концепцию на питч-сессии перед представителями учебной группы, сотрудниками факультета, представителями профессионального сообщества сферы игровой разработки и медиа.

5. Студент успешно ответил на вопросы, замечания, предложения, комментарии слушателей на питч-сессии.

В итоге освоения дисциплины студент демонстрирует кругозор в сфере отечественного и мирового культурного процесса – игра как историко-культурное явление (ИОПК-3.1), использует разнообразие средств художественной выразительности при создании игрофицированных журналистских текстов и (или) продуктов (ИОПК-3.1); оценивает творческий замысел, цели игрофицированного медиапроекта в широком контексте, учитывая потребности аудитории, общественные интересы и запросы редакции, которые способен выявить и сформулировать (ИПК-3.1), учитывает технологические требования к игрофицированным материалам, принимаемым в эфир / печать / к выпуску, корректирует характеристики материала в соответствии с принятыми техническими требованиями и регламентами, а также по запросу технических служб и других специалистов редакции (ИПК-3.2).

## 11. Учебно-методическое обеспечение

- а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» – <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=25491>  
б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

## 12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

- а) основная литература:  
– Видеоигры: введение в исследования / отв. ред. Е.В. Галанина. Томск: ИД ТГУ, 2018. 396 с.  
– Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / Кевин Вербх, Дэн Хантер; пер. с англ. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 224 с.  
– Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл; пер. с англ. М.: Альпина Паблишер, 2020. 640 с.  
– Геймдев от идеи до реализации. 2-е изд. / Джереми Г. Бонд. СПб.: Питер, 2020. 928 с.  
– Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / под ред. В.В. Савчук, А. Ленкевич. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. 498 с.  
– *Галкин Д.В.* Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. 2007. № 3. С. 54-72.  
– *Кафай Э.* Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал // Игра со всех сторон / под ред. Е. Жорняк. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003. С. 325-338.  
– *Осекин С.О.* Компьютерная игра как способ коммуникации // Культура и цивилизация. 2015. № 6. С. 139–147.
- б) дополнительная литература:  
– *Гнатюк О.Л.* Основы теории коммуникации: учебное пособие. 2-е изд. М.: КноРус, 2010. 256 с.  
– *Лосев А.Ф.* Очерки античного символизма и мифологии. М.: Мысль, 1994. 962 с.  
– Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007. 304 с.  
– *Величковский Б.М.* Современная когнитивная психология. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1982. 336 с.  
– *Анкерсмит Ф.* Нарративная логика. Семантический анализ языка историков. М.: Идея-Пресс, 2003. 360 с.

- *Галкин Д.В.* Цифровая культура: горизонты искусственной жизни. Томск: Изд-во ТГУ, 2013. 288 с.
- *Попов А.В.* Маркетинговые игры. Развлекай и властвуй. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2006. 320 с.
- *Басова М.В.* Геймифицированные практики современных СМИ / М.В. Басова, В.Е. Беленко // Вестн. Новосиб. гос. университета. Серия: История, Филология. 2017. Т. 16, № 6. С. 41–52.
- *Вермишев Г.А.* Архетипическое мифологическое содержание в структуре компьютерных игр // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2011. № 11. С. 132–136.
- Медиафилософия X: Компьютерные игры: стратегии исследования. Коллективная монография / под ред. В.В. Савчук. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2014. 328 с.

в) ресурсы сети Интернет:

- *Петров А.* Что такое геймификация? // Зеркало Мира. 2017. URL: <https://mirror-world.ru/uncategorized/poleznoe/chto-takoe-gejmifikatsiya.html>.
- *Пинчбек Д.* Я делаю, чтобы научиться: манифест производственно-ориентированного исследования компьютерных игр. 2010. URL: <http://gamestudies.ru/translations/i-build-to-study/>.
- Серьезные игры // Geektimes: ресурс о науке, технологии и технике. 2014. URL: <https://geektimes.ru/company/asus/blog/261836/>.
- The definition and characteristics of serious games // Coursera.org. 2018. URL: <https://www.coursera.org/learn/serious-gaming/lecture/Aa56e/the-definition-and-characteristics-of-serious-games>.

### 13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office OneNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);
- публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).

б) специализированное программное обеспечение открытого доступа:

- Unity hab, UE4, Twine, Balsamiq Mockups, веб-движки Construct2, WebGL.

в) информационные справочные системы:

- Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ – <http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>
- Электронная библиотека (репозиторий) ТГУ – <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
- ЭБС Лань – <http://e.lanbook.com/>
- ЭБС Консультант студента – <http://www.studentlibrary.ru/>
- Образовательная платформа Юрайт – <https://urait.ru/>
- ЭБС ZNANIUM.com – <https://znanium.com/>
- ЭБС IPRbooks – <http://www.iprbookshop.ru/>

### 14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.



Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

Аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации в смешенном формате («Актру»).

### **15. Информация о разработчиках**

Безукладникова София Сергеевна, ассистент кафедры теории и практики журналистики Томского государственного университета.

Мишанкина Наталья Александровна, д-р филол. наук, профессор кафедры телерадиожурналистики Томского государственного университета.