

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

Факультет журналистики

УТВЕРЖДЕНО:  
декан факультета журналистики  
И.Ю. Мясников

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

**2024**

СОГЛАСОВАНО:  
Руководитель ОП  
П.П. Каминский

Председатель УМК  
А.Ф. Цырфа

Томск – 2024

## **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**

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

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

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

4. Получить опыт прототипирования игрового медиапродукта с документальной основой.

5. 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 факультативным.

## **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 2 з.е., 72 часа, из которых:

– лекции: 8 ч.;

– практические занятия: 16 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. Геймификация: функции, специфика, технология создания.

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**

Зачет в первом семестре проводится в устной форме в форме питч-презентации и игротеки с демоверсиями игр студентов, на которой присутствуют представители учебной группы, факультета, профессионалы игровой и медиасферы.

В ходе сдачи зачета обучающийся должен продемонстрировать достижение запланированных индикаторов: проявить познания об играх как феномене отечественного и мирового культурного процесса (ИОПК-3.1); готовность использовать игровые стратегии коммуникации при создании журналистских текстов и медиапродуктов (ИОПК-3.2); оценивать творческий замысел, цели игровых медиапроектов в широком контексте, учитывающем потребности аудитории, общественные интересы и запросы редакции, и быть способным их выявить и сформулировать (ИПК-3.1); учитывать технологические требования к игровым материалам, принимаемым в эфир / печать / к выпуску,

корректировать характеристики материала в соответствии с принятыми техническими требованиями и регламентами, а также по запросу технических служб и других специалистов редакции (ИПК-3.2).

Продолжительность зачета 1,5 часа.

## 11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в среде электронного обучения iDO – <https://lms.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 Вербах, 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 On-eNote, 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, кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры теории и практики журналистики Томского государственного университета.