

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

Факультет журналистики

УТВЕРЖДЕНО:
декан факультета журналистики
И.Ю. Мясников

Оценочные материалы по дисциплине

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
2025

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
П.П. Каминский

Председатель УМК
А.Ф. Цырфа

Томск – 2025

1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами

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.

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.

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

После завершения тематического раздела студентам предлагается тест с 5 теоретическими вопросами открытого типа.

Примеры вопросов:

1. Каковы главные концептуальные характеристики игровых продуктов (игра; геймификация; игровое упражнение; игровая система) (ИОПК-3.1).

Ответ: главными характеристиками игры являются единство времени и места, наличие проработанной внутренней системы целей игрока, языка, ролевой системы, правил и форм обратной связи. Главными характеристиками геймификации являются наличие рутинной повторяющейся задачи в основе, одна игровая динамика, 2-3 игровые механики и до 8 игровых компонентов, выстроенных вокруг цели. Сущностной характеристикой игрового упражнения является разовая ситуация/действие в реальном мире (в основе) и присоединенный к нему один игровой компонент. Игровая система объединяет в себе

несколько базовых форматов: игру и геймификацию, которые решают ключевую задачу системы разными способами.

2. Назовите три различных способа классифицировать аудиторию в игровом медиапроекте (ИПК-3.1).

Ответ: типология Бартла, типология Анжея Маржевского, типология Quantic Foundry.

Тест будет считаться пройденным, если студент сможет верно ответить на половину вопросов (от 3 и выше).

Дополнительными элементами текущего контроля являются:

- предварительные питч-презентации;
- рефлексивное эссе.

Предварительные питч-презентации (ИОПК-3.2)

На предварительных питч-презентациях студенты демонстрируют промежуточные наработки по игровому проекту и получают обратную связь от преподавателя и других студентов. Такие презентации проводятся 6 раз за семестр до зачета.

Рефлексивное эссе (ИПК-3.1)

Рефлексивные эссе используются как форма текущего контроля после каждой пройденной темы. Основной вопрос эссе повторяется: какие приросты в моем проекте произошли благодаря изученной теме (профессиональные, коммуникативные, личностные)?

Результаты успешной сдачи предварительной питч-презентации определяются: а) достаточным количеством выступлений (минимум 3 раза из 6); б) соответствием выступлений стандарту питч-презентаций (изучается как тема в ОП).

Результаты рефлексивного эссе определяются способностью студента выделять сильные и слабые стороны процесса разработки продукта, фиксировать качественные приросты в профессиональном, коммуникативном и личностном ключе, своевременно описывать результаты в заданную форму.

3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания

К зачету допускаются студенты, выполнившие учебную программу. Зачет сдается в форме питч-презентации и игротеки с демоверсиями игр студентов, на которой присутствуют представители учебной группы, факультета, профессионалы игровой и медиасферы.

Под питч-презентацией понимается два формата: 1) подготовленная по специальной схеме цифровая презентация, содержащая описание ключевых характеристик игрового медиапродукта; 2. подготовленное публичное выступление.

Целью зачета 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 медиапроектов 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 практических занятиях, самостоятельная подготовка);
- не менее 3 раз выступить на предварительной питч-сессии;
- заполнить концепт-документ на свой игровой медиапроект и сдать его на проверку преподавателю;
- выступить с финальной питч-презентацией перед представителями двух индустрий (игровая и медиа) и преподавателем;
- презентовать демоверсию своей игры одноклассникам, представителями индустрий и преподавателю на игротекке.

Критерии оценки результатов обучения на зачете:

Отметка «зачет» ставится при:

- полном и логично построенном выступлении с представлением собственной концепции игрового медиапроекта на итоговой питч-презентации;
- корректном использовании в ответах на вопросы участников питч-презентации теоретического материала из курса;
- 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, созданным эlevator-питчем для проекта;
- успешно представленной демоверсии игры на игротекке.

Оценка «незачет» ставится при:

- неспособности представить свою идею, ответить на вопросы о содержании проекта;
- некорректном использовании в выступлении теоретических материалов из программы курса;
- неумении приводить примеры из источников;
- невыполненных практических заданиях.

Критерии оценки питч-презентации студента на зачете

Оценивающее мероприятие	Критерии оценивания качества итоговой работы
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.
Интеллект-карта гипотез	Карта составлена верно, в ней минимум три направления гипотез, релевантных теме. Может быть физической или выполненной с помощью цифрового сервиса.
Схемы	Студент способен классифицировать материал и визуализировать его с помощью схемы
Модели	Студент способен выделить ключевые элементы формата/продукта/жанра и показать их взаимосвязь на

	ментальной или физической модели, а также создать собственную модель с демонстрацией принципа работы/содержания элементов при необходимости
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, вел конструктивную дискуссию, 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.

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).

4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)

Оценка остаточных знаний проводится в формате развернутого письменного ответа на вопрос, который студент получает случайным образом.

Примеры вопросов:

1. Опишите технологию заполнения концепт-документа вашего игрового медиапродукта. Какие параметры вызвали сложности, с чем это может быть связано? (ИПК-3.2)

2. По каким признакам отбираются референсы для игрового медиапроекта? Какие средств художественной выразительности есть и в вашем проекте, и в отобранных референсах для питч-презентации? (ИОПК-3.2)

Успешность выполнения задания оценивается по корректному упоминанию теоретического материала из курса в связке с разбором собственной работы над игровым медиапроектом.

Информация о разработчиках

Безукладникова София Сергеевна, кандидат филологических наук, доцент кафедры теории и практики журналистики Томского государственного университета.