

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 медиаисследования

Форма обучения

Очная

Квалификация

Магистр

Год приема

2025

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОП

П.П. Каминский

Председатель УМК

А.Ф. Цырфа

Томск – 2025

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.

– Кафани 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, доцент кафедры теории и практики журналистики Томского государственного университета.