

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 25.06.2024 16:09:55
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)»

Институт социальной инженерии
Кафедра журналистики и телевизионных технологий


**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Игровые техники в социальной адаптации

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	42.03.02 Журналистика
Профиль	Ведение телевизионных программ
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма обучения	Очная

Рабочая программа учебной дисциплины «Игровые техники в социальной адаптации» основной профессиональной образовательной программы высшего образования, рассмотрена и одобрена на заседании кафедры № 07 от 01.03.2024 г.

Разработчик рабочей программы учебной дисциплины:

1. Доцент О.В. Мурзина 

Заведующий кафедрой: Э.С. Карпов

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Учебная дисциплина «Игровые техники в социальной адаптации» изучается в третьем семестре.

Курсовая работа – не предусмотрена.

1.1. Форма промежуточной аттестации:
зачет.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Игровые техники в социальной адаптации» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений (факультативные дисциплины). Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:

- Введение в специальность;
- Основы теории журналистики;
- Социальные сети.

Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Теле-радиожурналистика;
- Видео в СМИ;
- Актуальные телевизионные программы;
- Основы визуальной коммуникации;
- Профессионально-творческий практикум;
- Производственная практика. Профессионально-творческая практика.

2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Дисциплина «Игровые техники в социальной адаптации» направлена на ознакомление обучающихся с основными понятиями и результатами некооперативной теории игр, а также с элементами кооперативной теории игр. Некооперативная теория игр, изучающая стратегическое взаимодействие рациональных агентов, является не просто увлекательным предметом, но и, в значительной степени, основным языком современной медиакommunikации.

Задачи дисциплины:

- ознакомить с новейшими технологиями геймификации медиаконтента;
- ознакомить с самыми эффективными методиками внедрения игр в журналистский материал;
- сформировать навыки грамотного применения игр в медиареальности;
- научить видеть перспективные направления внедрения игр в контент средств массовой информации;
- ознакомить с рынком медиаиндустрии и перспективными направлениями его развития;
- научить выбирать игровые техники для своего медиапроекта.

2.1. Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
<p>УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p>	<p>УК-3.1 Определение своей роли в социальном взаимодействии и командной работе, соблюдение установленных нормы и правил командной работы</p>	<p>По результатам освоения дисциплины студент должен:</p> <p><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> — специфику и современную практику геймификации на телевидении и в других видах медиа; — специфику работы современных технических средств и информационно-коммуникационных технологии в медиасреде; — алгоритмы проектирования информационных и программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания. <p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> — осуществлять редакторскую деятельность в соответствии со стандартами и технологическими требованиями на телевидении и в других видах медиа; — использовать в работе необходимое современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии в сфере медиа; — формировать пакет документов по сопровождению проектов в сфере медиакommunikаций. <p><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> — форматами, жанрами, стилями, языковыми нормами телевидения и других видов медиа; — навыками создания медиатекстов, передаваемых по различным каналам СМИ и другими медиа, адресованный разным целевым группам/группам общественности; — навыками анализа и прогнозирования для проектировки информационных и программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов.
	<p>УК-3.2 Анализ возможных последствий личных действий в социальном взаимодействии, и построение продуктивного взаимодействия с учетом этого</p>	
	<p>УК-3.3 Осуществление обмена информацией, знаниями и опытом с членами команды; оценка идей других членов команды для достижения поставленной цели</p>	

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	2	з.е.	64	час.
---------------------------	---	------	----	------

3.1. Структура учебной дисциплины для обучающихся по видам занятий:
(очная форма обучения)

Структура и объем дисциплины									
Объем дисциплины по семестрам	форма промежуточной аттестации	всего, час	Контактная работа, час				Самостоятельная работа обучающегося, час		
			лекции, час	практические занятия, час	лабораторные занятия, час	практическая подготовка, час	курсовая работа/ курсовой проект	самостоятельная работа обучающегося, час	промежуточная аттестация, час
3 семестр	зачет	64	16	16				32	
Всего:		64	16	16				32	

3.2. Структура учебной дисциплины для обучающихся по разделам и темам дисциплины: (очная форма обучения)

Планируемые (контролируемые) результаты освоения: код(ы) формируемой(ых) компетенци(й) и индикаторов достижения компетенций	Наименование разделов, тем; форма(ы) промежуточной аттестации	Виды учебной работы				Самостоятельная работа, час	Виды и формы контрольных мероприятий, обеспечивающие по совокупности текущий контроль успеваемости, включая контроль самостоятельной работы обучающегося; формы промежуточного контроля успеваемости
		Контактная работа					
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы, час	Практическая подготовка, час		
Третий семестр							
ИД-УК-3.1; ИД-УК-3.2; ИД-УК-3.3	Тема 1. Понятие геймификации в медиа	4	4			6	
	Тема 2. История развития видеоигр	4	4			8	
	Тема 3. Динамика рынка видеоигр	4	4			10	Доклад
	Тема 4. Российская медиапрактика геймификации	4	4			8	
	Зачет						По билетам
ИТОГО за третий семестр		16	16			32	

3.3. Содержание учебной дисциплины

№ п/п	Наименование раздела и темы дисциплины	Содержание раздела (темы)
Тема 1.	Понятие геймификации в медиа	Геймификация в медиа: подходы и разработки ученых. Исследования А.Ф. Иванько, Л.В. Козлова, М.В. Басовой, В.Е. Беленко, И.И. Волковой, И.И. Карпенко, Е.Ю. Лобановской, О.Е. Ельниковой, А.А. Муратовой, В.Н. Титовой, В.Д. Чиряева и др. Геймификация как отрасль компьютерных технологий, прием инфотейнмента и ее основные функции. Глобальная система современной геймификации и ее участники: разработчики игр и издатели; профильные СМИ, финансовые и рекламные структуры; специализированные физические площадки (интернет-кафе нового поколения, локации для кибертурниров и др.); медиаобразование. Участники смежных рынков: производители электроники, интернет-корпорации.
Тема 2.	История развития видеоигр	Первые компьютерные игры: "ОХО" (1952 г.), "Теннис для двоих" (1958 г.), "Spacewar!" (1961 г.). Выпуск аркадной игры "Periscope" компанией Sega как старт развития видеоигр (1966 г.). Развитие индустрии видеоигр в Европе. Кризис игровой индустрии в 1980 гг. Консольная война Nintendo и Sega. Появление медиарынка инди-игр. Возникновение игровой индустрии в США, Японии. "Brown Box" - первый прототип домашней консоли. "Золотая эра видеоигр" в США. Первые видеоигры на игровых приставках (консолях). Изобретение звуковых и графических карт, CD- и DVD-приводов и других элементов информационных технологий прежде всего для компьютерных игр. Развитие мобильных игр, их лидерство в индустрии развлечений.
Тема 3.	Динамика рынка видеоигр	Сегменты глобального рынка геймификации: мобильные игры, игры для консолей, десктопные решения, браузерные онлайн-игры, скачиваемые или коробочные версии. Состояние современной индустрии видеоигр. Мировой рынок компьютерных игр и география распределения доходов. Рынки развитых и развивающихся стран. Региональные рынки, усиление позиций Азиатско-Тихоокеанского региона (Китай, Япония), а также Северной Америки (США). Слаборазвитый рынок стран Восточной Европы: технологическая отсталость как фактор торможения в развитии национальной медиасистемы. Перспективы развития российской игровой индустрии.
Тема 4.	Российская медиапрактика геймификации	Геймификация как форма подачи и метод воздействия в медиасообщениях и рекламных материалах. Признаки геймифицированного продукта. Игровые форматы в журналистике и их классификация:

		новостные игры, интерактивные лонгриды и тесты. Виртуальная и дополненная реальности как игровые технологии мультимедийных проектов. Основные функции геймифицированных материалов: увеличение глубины погружения в материал; самопиар издания; игра как инфоповод. Эффективные медиапроекты: анализ их особенностей. Игровые технологии и характеристики анализа медиа: мультимедийные элементы, тип повествования, роль аудитории, временные и финансовые затраты, технические особенности, платформы для воспроизведения контента.
--	--	---

3.4. Организация самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа студента – обязательная часть образовательного процесса, направленная на развитие готовности к профессиональному и личностному самообразованию, на проектирование дальнейшего образовательного маршрута и профессиональной карьеры.

Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине организована как совокупность аудиторных и внеаудиторных занятий и работ, обеспечивающих успешное освоение дисциплины.

Аудиторная самостоятельная работа обучающихся по дисциплине выполняется на учебных занятиях под руководством преподавателя и по его заданию. Аудиторная самостоятельная работа обучающихся входит в общий объем времени, отведенного учебным планом на аудиторную работу, и регламентируется расписанием учебных занятий.

Внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся – планируемая учебная, научно-исследовательская, практическая работа обучающихся, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия, расписанием учебных занятий не регламентируется.

Внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся включает в себя:

- подготовку к лекциям и практическим занятиям, зачету;
- изучение специальной литературы;
- выполнение домашнего задания;
- подготовка к докладу;

Самостоятельная работа обучающихся с участием преподавателя в форме иной контактной работы предусматривает групповую и (или) индивидуальную работу с обучающимися и включает в себя:

- проведение индивидуальных и групповых консультаций по отдельным темам/разделам дисциплины;
- проведение консультаций перед зачетом с оценкой по необходимости;
- научно-исследовательскую работу студентов (статьи, участие в студенческих научных конференциях и пр.).

Перечень разделов/тем/, полностью или частично отнесенных на самостоятельное изучение с последующим контролем:

№ пп	Наименование раздела /темы дисциплины, выносимые на самостоятельное изучение	Задания для самостоятельной работы	Виды и формы контрольных мероприятий	Трудоемкость, час
------	--	------------------------------------	--------------------------------------	-------------------

Тема 1.	Понятие геймификации в медиа	Изучение научной и учебной литературы		6
Тема 2.	История развития видеоигр	Изучение научной и учебной литературы		8
Тема 3.	Динамика рынка видеоигр	Подготовка доклада	Оценка доклада	10
Тема 4.	Российская медиапрактика геймификации	Изучение научной и учебной литературы		8

3.5. Применение электронного обучения, дистанционных образовательных технологий

При реализации программы учебной дисциплины возможно применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Реализация программы учебной дисциплины с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий регламентируется действующими локальными актами университета.

Применяются следующий вариант реализации программы с использованием ЭО и ДОТ

В электронную образовательную среду, по необходимости, могут быть перенесены отдельные виды учебной деятельности:

использование ЭО и ДОТ	использование ЭО и ДОТ	объем, час	включение в учебный процесс
смешанное обучение	лекции	16	в соответствии с расписанием учебных занятий
	практические занятия	16	

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ, СИСТЕМА И ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ

4.1. Соотнесение планируемых результатов обучения с уровнями сформированности компетенции.

Уровни сформированности компетенции(-й)	Итоговое количество баллов в 100-балльной системе по результатам текущей и промежуточной аттестации	Оценка в пятибалльной системе по результатам текущей и промежуточной аттестации	Показатели уро	
			универсальной(-ых) компетенции(-й)	общ
			УК-3: ИД-УК-3.1. ИД-УК-3.2. ИД-УК-3.3.	
высокий		отлично	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - исчерпывающе и логически стройно излагает у практику, справляется с решением задач проф сложности, правильно обосновывает принятые р - определяет психологические принципы эффек - проектирует процесс эффективного обмена ин помощью психологических приемов; - подбирает психологические технологии для - выявляет трудности в профессиональном ра психологических знаний - свободно ориентиру - дает развернутые, исчерпывающие, профессио дополнительные. 	
повышенный		хорошо/ зачтено (хорошо)/ зачтено	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - достаточно подробно, грамотно и по существу в тезисной форме основные понятия; - определяет психологические принципы эффек - подбирает психологические технологии для - допускает единичные негрубые ошибки; - достаточно хорошо ориентируется в учебной и - ответ отражает знание теоретического и практ неточностей. 	
базовый		удовлетворительно/ зачтено (удовлетворительно)/ зачтено	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - демонстрирует теоретические знания основн необходимом для дальнейшего освоения ОПОП - с неточностями излагает определяет психологи взаимодействия в команде; - с затруднениями подбирает психологические - демонстрирует фрагментарные знания основн - ответ отражает знания на базовом уровне теор необходимом для дальнейшей учебы и предсто 	
низкий		неудовлетворительно/ не зачтено	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - демонстрирует фрагментарные знания теорети ошибки при его изложении на занятиях и в ходе - испытывает серьёзные затруднения в примене практических задач профессиональной направл необходимыми для этого навыками и приёмами - не способен определить психологические прии команде; - не ориентируется в психологических техноло - выполняет задания только по образцу и под ру - ответ отражает отсутствие знаний на базовом у объеме, необходимом для дальнейшей учебы. 	

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ, ВКЛЮЧАЯ САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

При проведении контроля самостоятельной работы обучающихся, текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине «Игровые техники в социальной адаптации» проверяется уровень сформированности у обучающихся компетенций и запланированных результатов обучения по дисциплине, указанных в разделе 2 настоящей программы.

5.1. Формы текущего контроля успеваемости по дисциплине, примеры типовых заданий:

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация программы предусматривает использование в процессе обучения следующих образовательных технологий:

- проблемная лекция;
- групповые дискуссии;
- преподавание дисциплины на основе результатов научных исследований
- поиск и обработка информации с использованием сети Интернет;
- дистанционные образовательные технологии;
- использование на лекционных занятиях видеоматериалов и наглядных пособий.

7. ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Практическая подготовка в рамках учебной дисциплины не предусмотрена.

8. ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов используются подходы, способствующие созданию безбарьерной образовательной среды: технологии дифференциации и индивидуального обучения, применение соответствующих методик по работе с инвалидами, использование средств дистанционного общения, проведение дополнительных индивидуальных консультаций по изучаемым теоретическим вопросам и практическим занятиям, оказание помощи при подготовке к промежуточной аттестации.

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья, в том числе для дистанционного обучения.

Учебные и контрольно-измерительные материалы представляются в формах, доступных для изучения студентами с особыми образовательными потребностями с учетом нозологических групп инвалидов:

Для подготовки к ответу на практическом занятии, студентам с ограниченными возможностями здоровья среднее время увеличивается по сравнению со средним временем подготовки обычного студента.

Для студентов с инвалидностью или с ограниченными возможностями здоровья форма проведения текущей и промежуточной аттестации устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.).

Промежуточная аттестация по дисциплине может проводиться в несколько этапов в форме рубежного контроля по завершению изучения отдельных тем дисциплины. При необходимости студенту предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся создаются, при необходимости, фонды оценочных средств, адаптированные для лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины при обучении с использованием традиционных технологий обучения.

Наименование учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортзалов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.	Оснащенность учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортивных залов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.
119071, г. Москва, Ул. Малая Калужская, 1; Малый Калужский переулок, дом 2, строение 4	
аудитории для проведения занятий лекционного типа	комплект учебной мебели, технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: – ноутбук; – проектор.
аудитории для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации	комплект учебной мебели, технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: – ноутбук, – проектор,
Помещения для самостоятельной работы обучающихся	Оснащенность помещений для самостоятельной работы обучающихся
читальный зал библиотеки:	– компьютерная техника; подключение к сети «Интернет»

Материально-техническое обеспечение дисциплины при обучении с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Необходимое оборудование	Параметры	Технические требования
Персональный компьютер/ноутбук/планшет, камера, микрофон, динамики, доступ в сеть Интернет	Веб-браузер	Версия программного обеспечения не ниже: Chrome 72, Opera 59, Firefox 66, Edge 79, Яндекс.Браузер 19.3
	Операционная система	Версия программного обеспечения не ниже: Windows 7, macOS 10.12 «Sierra», Linux
	Веб-камера	640x480, 15 кадров/с
	Микрофон	любой
	Динамики (колонки или наушники)	любые
	Сеть (интернет)	Постоянная скорость не менее 192 кБит/с

Технологическое обеспечение реализации программы осуществляется с использованием элементов электронной информационно-образовательной среды университета.

11. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

11.1. Ресурсы электронной библиотеки, информационно-справочные системы и профессиональные базы данных:

№ пп	Наименование, адрес веб-сайта
1.	ЭБС «Лань» http://www.e.lanbook.com/
2.	«Znanium.com» научно-издательского центра «Инфра-М» http://znanium.com/
3.	Электронные издания «РГУ им. А.Н. Косыгина» на платформе ЭБС «Znanium.com» http://znanium.com/
4.	ЭБС издательства «ЮРАЙТ» http://www.urait.ru
5.	Профессиональные ресурсы: <ol style="list-style-type: none"> 1. Научный электронный журнал «Медиаскоп». Режим доступа: www.mediascope.ru 2. Информационно-аналитического бюллетень «МедиаТренды». Режим доступа: www.mediatrends.ru 3. Геймификация - новый тренд интернет маркетинга: пособие. Режим доступа: http://contentmarketingpro.ru/wp-content/uploads/Gamification_b.pdf

11.2. Перечень лицензионного программного обеспечения

№ пп	Наименование лицензионного программного обеспечения	Реквизиты подтверждающего документа
1.	Windows 10 Pro, MS Office 2019	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019

ЛИСТ УЧЕТА ОБНОВЛЕНИЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

В рабочую программу учебной дисциплины внесены изменения/обновления и утверждены на заседании кафедры журналистики и телевизионных технологий:

№ пп	год обновления РПД	характер изменений/обновлений с указанием раздела	номер протокола и дата заседания кафедры