

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой
связей с общественностью, рекламы и дизайна
__В.В.Тулупов



22.05.2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В. ДВ.03.02 Геймификация в медиасфере

- 1. Код и наименование направления подготовки:**
42.04.05 Медиакоммуникации
- 2. Профиль подготовки:** Массмедиа и контент-маркетинг
- 3. Квалификация выпускника:** магистр
- 4. Форма обучения:** очная
- 5. Кафедра, отвечающая за реализацию дисциплины:** связей с общественностью, рекламы и дизайна
- 6. Составители программы:** Курганова Е. Б., кандидат филологических наук, доцент
- 7. Рекомендована:** Научно-методическим советом факультета журналистики
18.05.2023 г. протокол № 8
- 8. Учебный год:** 2024/2025 **Семестр:** 3

9. Цели и задачи учебной дисциплины:

Целью освоения учебной дисциплины является:

– привитие студентам навыки внедрения игрофицированных решений в медиапроекты, реализуемые в оффлайн и онлайн-среде.

Задачи учебной дисциплины:

– представление о базовой терминологии в области геймификации в медиасфере;

– рассмотрение философского, психологического, лингвистического подходов к категории игры;

– изучение функционирования различных видов игровых технологий в онлайн и оффлайн-среде.

10. Место учебной дисциплины в структуре ООП:

Учебная дисциплина «Геймификация в медиасфере» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, блока Б1 Дисциплины (модули) учебного плана по направлению магистратуры 42.04.05 Медиакоммуникации (дисциплины по выбору) (программа «Массмедиа и контент-маркетинг»). Учебная дисциплина «Геймификация в медиасфере» является необходимой для формирования у будущих специалистов в сфере медиакоммуникации навыков внедрения в медиапроекты элементов геймификации. Данная учебная дисциплина связана с рядом дисциплин (Б1.В.04 Психология медиакоммуникации и креатива, Б1.В.08 Создание медиапродукта).

11. Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю (знания, умения, навыки), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями) и индикаторами их достижения:

Код	Название компетенции	Код	Индикатор(ы)	Планируемые результаты обучения
ПК-1	Способен разрабатывать новые виды форматов медиапродукции, производить творческие пилотные проекты	ПК-1.4	Руководит процессом создания нового медиаформата или творческого пилотного медиапроекта	Знать процесс создания медиаформата или творческого пилотного медиапроекта Уметь руководить процессом создания медиаформата или творческого пилотного медиапроекта Владеть навыками руководства процессом создания медиаформата или творческого пилотного медиапроекта

12. Объем дисциплины в зачетных единицах/час – 108 часов/ 3 ЗЕТ.

Форма промежуточной аттестации – зачет.

13. Трудоемкость по видам учебной работы:

Вид учебной работы	Трудоемкость (часы)			
	Всего	По семестрам		
		3 семестр		
Аудиторные занятия	28	28		
в том числе:				
лекции	14	14		
практические	14	14		
Самостоятельная работа	80	80		
Контроль				
Итого:	108	108		

13.1. Содержание дисциплины:

п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела дисциплины	Реализация раздела дисциплины с помощью онлайн-курса, ЭУМК
1	Философско-психологический подход к феномену игры	Понятие игры в представлении зарубежных и отечественных философов и психологов. Антонимичная пара «игра – серьезность». Специфические признаки игры.	ЭУМК «Геймификация» https://edu.vsu.ru/en/rol/index.php?id=3754
2	Реализация игровых технологий в языковом медиапространстве	Языковая игра: философская и лингвистическая трактовка термина.	ЭУМК «Геймификация» https://edu.vsu.ru/en/rol/index.php?id=3754
3	Виды языковой игры.	Прецедентные тексты в медиасфере. Комическое как форма языковой игры. Словообразовательные игры. Игры с сочетаемостью слов. Игры с многозначностью. Использование жаргонизмов в современной медиасфере. Морфологические игры. Графика как элемент игры. Фонетическая игра в медиасфере.	ЭУМК «Геймификация» https://edu.vsu.ru/en/rol/index.php?id=3754
4	Геймификация в медиасфере: ключевые термины.	Понятие геймификации. История возникновения термина. Технологии геймифицированных решений.	ЭУМК «Геймификация» https://edu.vsu.ru/en/rol/index.php?id=3754
5	Геймификация в сфере b2c-коммуникаций	Понятие b2c-коммуникации. Разбор кейсов применения игрофицированных решений в b2c-коммуникациях.	ЭУМК «Геймификация» https://edu.vsu.ru/en/rol/index.php?id=3754
6	Геймификация в сфере b2b-коммуникаций	Понятие b2b-коммуникации. Разбор кейсов применения	ЭУМК «Геймификация»

		игрофицированных решений в b2b-коммуникациях.	https://edu.vsu.ru/en/rol/index.php?id=3754
7	Геймификация в сфере b2p-коммуникаций	Понятие b2p-коммуникации. Разбор кейсов применения игрофицированных решений в b2p-коммуникациях.	ЭУМК «Геймификация» https://edu.vsu.ru/en/rol/index.php?id=3754

13.2. Темы (разделы) дисциплины и виды занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Виды занятий (количество часов)				
		Лекции	Практические	Лабораторные	Самостоятельная работа	Всего
1	Философско-психологический подход к феномену игры	2			4	6
2	Реализация игровых технологий в языковом медиапространстве	2			4	6
3	Виды языковой игры.	2	4		12	18
4	Геймификация в медиасфере: ключевые термины.	2			10	12
5	Геймификация в сфере b2c-коммуникаций	2	4		20	26
6	Геймификация в сфере b2b-коммуникаций	2	2		10	14
7	Геймификация в сфере b2p-коммуникаций	2	4		20	26
Итого		14	14		80	108

14. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Самостоятельная работа студентов является важной составляющей в подготовке будущего магистра в сфере медиакоммуникаций. Самостоятельная работа должна быть системной и проходить в тесном контакте с преподавателем. Она предполагает максимальную заинтересованность студентов в усвоении дисциплины, их творческую инициативу, умение планировать личное время.

Систематизированные основы научных знаний по изучаемой дисциплине закладываются на занятиях, посещение которых обязательно для обучающихся. В ходе занятия они внимательно следят за ходом изложения материала, аккуратно ведут конспект. Конспектирование – одна из форм активной самостоятельной работы, требующая навыков и умений кратко, системно, последовательно и логично формулировать положения тем. Культура записи – важнейший фактор

успешного и творческого овладения материалом по ключевым вопросам изучаемой дисциплины. Неясные моменты выясняются в конце занятия в отведенное на вопросы время. Рекомендуется в кратчайшие сроки после объяснения преподавателя проработать материал, а конспект дополнить и откорректировать. Последующая работа над конспектом воспроизводит в памяти содержание теоретического материала, позволяет дополнить запись, выделить главное, творчески закрепить изученное в памяти.

Помимо конспектов при подготовке к практическим занятиям студенты должны обращаться к учебникам, учебным и методическим пособиям, указанным в пунктах 15 и 16. Для обеспечения полноценной самостоятельной работы студентов преподавателями кафедры были разработаны следующие учебные пособия «Медиакоммуникации в современном мире», «Связи с общественностью: теория и практика», «Реклама и связи с общественностью: Теория и практика», «Задачник по PR».

На практических занятиях практикуются экспресс-опросы студентов, проведение мозговых штурмов при решении кейсов и задач по курсу. Основное внимание следует уделять выработке у студентов навыков при выполнении практических заданий 1) в рамках внеаудиторной дидактической формы самостоятельной работы (поиск рекламных объявлений и СО-текстов в сети Интернет и СМИ для проведения анализа примененных игровых технологий); 2) внеаудиторной творческой формы (создание рекламного/СО-проекта с применением игровых технологий).

15. Перечень основной и дополнительной литературы, ресурсов интернет, необходимых для освоения дисциплины

а) основная литература:

№ п/п	Источник
1.	Курганова Е.Б. Игровой аспект в современном рекламном тексте : учебное пособие по специальности 070701-реклама/ Е.Б. Курганова ; Воронеж. гос. ун-т .— Воронеж : Родная речь, 2004 .— 122 с. — Режим доступа : http://www.lib.vsu.ru/elib/texts/method/vsu/feb05014.pdf .

б) дополнительная литература:

№ п/п	Источник
2.	Курганова Е.Б. Геймификация: принципы и практика (рабочая программа, задачник, глоссарий): учебно-метод.пособие. – Воронеж: Факультет журналистики, 2020. – 62 с. Режим доступа: http://www.lib.vsu.ru/elib/texts/method/vsu/m20-64.pdf .

в) информационные электронно-образовательные ресурсы:

№ п/п	Ресурсы Интернет
4.	ЭБС Университетская библиотека online. – Режим доступа: https://biblioclub.ru/
5.	ЭБС Лань. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/

6.	Электронная библиотека ЗНБ ВГУ. – Режим доступа: https://lib.vsu.ru/
7.	Независимый журнал о PR.– Режим доступа: http://www.mediabitch.ru
8.	Открытый курс по геймификации – Режим доступа: https://www.coursera.org/learn/gamification
9.	Сайт о творчестве – Режим доступа: http://www.adme.ru
10.	ЭУМК «Геймификация в рекламе и СО» – Режим доступа: https://edu.vsu.ru/enrol/index.php?id=3754

16. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы

1	Задачник по PR: практикум / А.А.Давтян, Р.В.Дыкин, Е.Ю.Красова, и др./ под ред. Щекиной И.А. – Воронеж: факультет журналистики ВГУ, 2020. - 146 с.
2	Коммуникационный проект (творческая ВКР) : учебно-методическое пособие / под ред. Е.Б. Кургановой, Е.Е. Топильской, Л.С. Щукиной, А.А. Давтян. – Воронеж : Факультет журналистики ВГУ, 2016. – 58 с.
3	Медиакоммуникации в современном мире: Учеб. пособие для студентов вузов / Отв. ред. В. В. Тулупов. – Воронеж : Кварта, 2021. – 129 с.
4	Реклама и связи с общественностью: Теория и практика/ под ред. Тулупова В.В. – Воронеж : Издательский дом ВГУ, 2015. – С.249-260.
5	Связи с общественностью: теория и практика: учебное пособие / [А.Е. Богоявленский и др.]; АНО "Ин-т полит. анализа и стратегий"; Воронеж. гос. ун-т, Фак. журналистики; под ред. В.В. Тулупова, Е.Е. Топильской. – Воронеж: Кварта, 2010. – 327 с.
6	Учебно-методическое пособие по подготовке ВКР на кафедре связей с общественностью, рекламы и дизайна факультета журналистики ВГУ / А. А. Давтян, Р. В. Дыкин, Е. Ю. Красова, и др./ под ред. И. А. Щекиной. – Воронеж: факультет журналистики ВГУ, 2021. – 108 с.

17. Образовательные технологии, используемые при реализации учебной дисциплины, включая дистанционные образовательные технологии (ДОТ), электронное обучение (ЭО), смешанное обучение):

При реализации программы применяется смешанное обучение – образовательный подход, совмещающий обучение с участием преподавателя (лицом к лицу) с онлайн-обучением и предполагающий элементы самостоятельного контроля учащимся времени, места и темпа обучения, а также интеграцию опыта обучения с преподавателем и онлайн. Данный подход реализуется с помощью ЭУМК «Геймификация» <https://edu.vsu.ru/enrol/index.php?id=3754>. В ходе занятий с участием преподавателя используются информационно-коммуникационные технологии (лекция-презентация, выступления, доклады), групповые технологии (например, при выполнении прикладного проекта в команде), игровые технологии (внедрение игрофицированных элементов в процесс обучения), кейс-технологии (ситуационные задачи и упражнения, анализ конкретных ситуаций (кейс-стади), игровое проектирование) и другие. Рабочая программа дисциплины может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

18. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Аудитории для проведения занятий лекционного типа. Типовое оснащение, оборудование: мультимедиапроектор View Sonic; ПК (i5/4Gb/HDD 1Tb); экран

настенный с электроприводом CS 244*244; акустическая система BEHRINGER B115D, микшер UB 1204 FX, микрофон B-1. Программное обеспечение: WinPro 8 RUS Upgrd OLP NL Acdmc; OfficeSTD 2013 RUS OLP NL Acdmc; неисключительные права на ПО Dr. Web Enterprise Security Suite, комплексная защита Dr. Web Desktop Security Suite + Центр управления на 12 месяцев, 1400 ПК (Продление)

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, текущего контроля и промежуточной аттестации. Типовое оснащение, оборудование: мультимедиапроектор BenQ, экран настенный CS 244*244; переносной ноутбук 15*Packard Bell. *Программное обеспечение:* WinPro 8 RUS Upgrd OLP NL Acdmc; OfficeSTD 2013 RUS OLP NL Acdmc; неисключительные права на ПО Dr. Web Enterprise Security Suite, комплексная защита Dr. Web Desktop Security Suite + Центр управления на 12 месяцев, 1400 ПК (Продление).

Аудитории для самостоятельной работы студентов. Используются компьютерные классы: ауд. 115 (Воронеж, ул. Хользунова, 40-а). Типовое оснащение, оборудование: мультимедиапроектор BenQ MX511; экран настенный CS 244*244; интерактивная доска Promethean, ПК (i5/4Gb/HDD 1Tb) (11 шт.); ауд. 126 (Воронеж, ул. Хользунова, 40-а). Типовое оснащение, оборудование: мультимедиапроектор BenQ MX511; ПК (Razer 5/4Gb/1Tb) (10 шт.); экран настенный CS 244*244, интерактивная доска Promethean
Программное обеспечение: WinPro 8 RUS Upgrd OLP NL Acdmc; OfficeSTD 2013 RUS OLP NL Acdmc; неисключительные права на ПО Dr. Web Enterprise Security Suite, комплексная защита Dr. Web Desktop Security Suite + Центр управления на 12 месяцев, 1400 ПК (Продление); СПС «ГАРАНТ-Образование». Свободный доступ в интернет.

19. Оценочные средства для проведения текущей и промежуточной аттестаций

Порядок оценки освоения обучающимися учебного материала определяется содержанием следующих разделов дисциплины:

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Компетенция(и)	Индикатор (ы) достижения компетенции	Оценочные средства
-------	--	----------------	--------------------------------------	--------------------

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Компетенция(и)	Индикатор (ы) достижения компетенции	Оценочные средства
1.	Раздел 1. Философско-психологический подход к феномену игры. Раздел 2. Реализация игровых технологий в языковом медиапространстве. Раздел 4. Геймификация в медиасфере: ключевые термины. Раздел 3. Виды языковой игры. Раздел 5. Геймификация в сфере b2c-коммуникаций. Раздел 6. Геймификация в сфере b2b-коммуникаций. Раздел 7. Геймификация в сфере b2p-коммуникаций	ПК-1 Способен разрабатывать новые виды форматов медиапродукции, производить творческие пилотные проекты	ПК-1.4 Руководит процессом создания нового медиаформата или творческого пилотного медиапроекта	Тест Контрольная работа
Промежуточная аттестация форма контроля - зачет				Перечень вопросов Практическое задание

20 Типовые оценочные средства и методические материалы, определяющие процедуры оценивания

20.1

Текущий контроль успеваемости

Контроль успеваемости по дисциплине осуществляется с помощью следующих оценочных средств:

20.1.1 Тестовые задания

Примерные вопросы для тестирования

по дисциплине **Б1.В. ДВ.03.02 Геймификация в медиасфере**

1. Кто считается родоначальником геймификации?
А) Й.Хейзинга;
Б) Г. Зихерман;
В) Л. Витгенштейн.

 2. В какой стране зародилась геймификация?
А) США;
Б) Нидерланды;
В) Германия.

 3. Что значит «мыслить воронками», согласно концепции Г.Зихермана?
А) Создать стимул у потребителей выполнять желаемые действия;
Б) Вовлекать потребителя в сетевой маркетинг;
В) Развивать обратную связь.

 4. Какой принцип должен лежать в основе конкурса, рассчитанного на потребителя?
А) принцип 3 f: fun, free & fantastic;
Б) принцип 4 p: product, price, promotion, place;
В) принцип формулы RACE.

 5. Для какой аудитории предназначены игрофицированные решения, применяемые в секторе b2p?
А) для потребителей;
Б) для персонала;
В) для партнеров.
- Ключ: 1б) 2а) 3а) 4а) 5б).

20.1.2 Перечень заданий для контрольных работ

Пример заданий для контрольной работы

Задача 1. Выделите элементы геймификации в приведенном ниже кейсе: американский рэп-исполнитель Хаким Серики, известный под псевдонимом Chamillionaire, объединил всех фанатов на своей виртуальной платформе Chamillionaire.com. Ресурс награждает значками, званиями и даже специальными монетами поклонников звезды за различные действия: комментирование, участие в конкурсах, загрузку фото или видео и т. д. Из тех, кто преуспел, формируется список наиболее преданных певцу фанатов, для которых разыгрываются более ценные призы. Сам рэп-исполнитель благодаря сайту имеет возможность не только прямого контакта с поклонниками, но и дополнительные рычаги воздействия на звукозаписывающие студии. Ведь комментарии преданных

слушателей – лучший способ убедить владельцев аудиостудий в том, что песни Chamillionaire действительно интересны аудитории.

Задача 2. В 2018 г. «Альфа-банк» запустил первую рекламную кампанию со своим амбассадором Юрием Дудём. Для продвижения услуг для малого бизнеса рекламисты обыграли традиционный вопрос «Сколько ты зарабатываешь?», который Дудь задаёт своим гостям в шоу «вДудь». Ролик предназначен для трансляции в интернете. Также размещен на сайте кампании, где опубликован небольшой тест о предпринимательстве. «Этой рекламной кампанией мы хотим сказать, что предприниматели, работая с «Альфа-банком», могут развивать свой бизнес и зарабатывать больше. Главное знать и правильно использовать те возможности, которые мы можем предоставить не только как финансовая организация, но и как эксперт в сфере малого бизнеса», – сказал руководитель блока «Массовый бизнес» Денис Осин. Как вы считаете, почему данное рекламное обращение оказалось неэффективным? Какое правило нарушили рекламисты Альфа-банка? На основе какой игровой технологии построено данное рекламное послание?

Задача 3. Летом 2018 г. во французском городе Лилле стартовала социальная рекламная кампания, призывающая горожан играть в «классики» и выкидывать мусор в урны. В рамках социальной рекламы на тротуарах города с помощью трафаретов были нарисованы разноцветные клетки для известной во всем мире игры в «классики», которые вели к мусорной урне. Город тестирует подобный формат социальной рекламы в рамках эксперимента и отслеживает, насколько эффективным он окажется. Рекламная кампания призывает не только обратить внимание на проблему загрязнения, но и предлагает сыграть в игру, что может привлечь больше людей, чем рядовая социальная реклама. Проанализируйте данный пример с точки зрения теории геймификации. Как вы считаете, была ли данная акция успешна? Аргументируйте свою позицию.

Описание критериев и шкалы оценивания компетенций (результатов обучения) при текущей аттестации

Для оценивания результатов обучения в ходе текущей аттестации используются следующие показатели:

- 1) знание учебного материала и владение понятийным аппаратом дисциплины;
- 2) умение связывать теорию с практикой;
- 3) умение иллюстрировать ответ примерами, фактами, данными научных исследований;

4) умение применять теоретические знания на практике, решать практические задачи в медиасфере.

Критерии оценивания компетенций	Уровень сформированности компетенций	Шкала оценок
<p>Обучающийся в полной мере владеет теоретическими основами дисциплины, способен иллюстрировать ответ примерами, фактами, данными научных исследований, применять теоретические знания для решения практических задач в медиасфере.</p> <p>Обучающийся владеет теоретическими основами дисциплины, способен иллюстрировать ответ примерами, фактами, данными научных исследований, применять теоретические знания для решения практических задач в медиасфере, но допускает при этом отдельные ошибки.</p> <p>Обучающийся владеет частично теоретическими основами дисциплины, фрагментарно способен иллюстрировать ответ примерами, фактами, данными научных исследований, не умеет применять теоретические знания для решения практических задач в медиасфере.</p>	Повышенный, базовый и пороговый уровни	Зачтено
<p>Обучающийся демонстрирует отрывочные знания теоретических основ дисциплины, допускает грубые ошибки в ходе решения практических задач в медиасфере</p>	–	Незачтено

20.2 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется с помощью следующих оценочных средств:

Собеседования по вопросам к зачету

(наименование оценочного средства промежуточной аттестации)

20.2.1 Перечень вопросов к зачету

№ п/п	Перечень вопросов
1	Философско-психологическое рассмотрение категории «игра».
2	Отличительные свойства игры.
3	Воплощение категории игры в языке. Языковая игра: понятие, свойства, функции.
4	Прецедентные тексты в медиасфере.
5	Комическое как словесная форма языковой игры. Остроты.
6	Использование неологизмов в современном медиапространстве. Аббревиация.
7	Игры с сочетаемостью слов в медиасфере.
8	Игры с многозначностью в медиасфере.
9	Использование жаргонизмов в медиасфере.

10	Морфологические игры в современной медиасфере.
11	Фонетическая игра в медиасфере.
12	Графическая игра в медиасфере.
13	Геймификация в медиасфере. Понятие геймификации. Технологии геймифицированных решений.
14	Игрофицированные решения в практике b2c.
15	Игрофицированные решения в практике b2b.
16	Игрофицированные решения в практике b2p.

Оценка знаний, умений и навыков, характеризующая этапы формирования компетенций в рамках изучения дисциплины, осуществляется в ходе текущей и промежуточной аттестации.

Текущая аттестация проводится в соответствии с Положением о текущей аттестации обучающихся по программам высшего образования Воронежского государственного университета. Текущая аттестация проводится в формах тестирования; письменной работы (контрольной работы); оценки результатов практической деятельности (курсовая работа). Критерии оценивания приведены выше.

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с Положением о промежуточной аттестации обучающихся по программам высшего образования.

Промежуточная аттестация может включать в себя теоретические вопросы, позволяющие оценить уровень полученных знаний и практическое задание, позволяющее оценить степень сформированности умений и навыков.

При оценивании используется следующая шкала:

5 баллов ставится, если обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателям, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их при решении практических задач;

4 балла ставится, если обучающийся демонстрирует соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателям, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает затруднения при решении практических задач;

3 балла ставится, если обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателям, допускает значительные ошибки при решении практических задач;

2 балла ставится, если обучающийся демонстрирует явное несоответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателям.

При сдаче экзамена:

оценка «отлично» – 5 баллов,

оценка «хорошо» – 4 балла,

оценка «удовлетворительно» – 3 балла,

оценка «неудовлетворительно» – 2 балла.

При сдаче зачета:

«зачтено» – 3-5 баллов,

«не зачтено» – 2 балла.