


МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Тульский государственный университет»

Институт гуманитарных и социальных наук
Кафедра социологии и политологии

Утверждено на заседании кафедры
социологии и политологии
«20» января 2023 г., протокол № 5

Заведующий кафедрой


_____ И.А. Батанина

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
«Мастер-класс «Геймификация и теория игр»**

**основной профессиональной образовательной программы
высшего образования – программы бакалавриата**

по направлению подготовки
42.03.05 Медиакоммуникации

с направленностью (профилем)
Технологии медиа

Форма(ы) обучения: очная

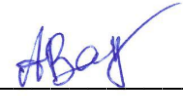
Идентификационный номер образовательной программы: 420305-01-23

Тула 2023 год

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ
рабочей программы дисциплины (модуля)

Разработчик(и):

Ваховский А.М., доц. кафедры СиП, канд. полит. наук



1 Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины (модуля) является совершенствование у обучающихся компетенций применения современных ИТ-технологий, веб-сервисов и e-платформ для решения профессиональных задач средствами геймификации.

Задачами освоения дисциплины (модуля) являются:

- формирование представлений о сфере применения игровых технологий в неигровой деятельности;
- развитие умений применения базовых инструментов в области теории игр в собственной профессиональной деятельности;
- расширение опыта использования инструментов организации медиакommunikаций с применением элементов геймификации.

2 Место дисциплины (модуля) в структуре основной профессиональной образовательной программы

Дисциплина (модуль) относится к части основной профессиональной образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений.

Дисциплина (модуль) изучается в 8 семестре.

3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения основной профессиональной образовательной программы (формируемыми компетенциями) и индикаторами их достижения, установленными в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы, приведён ниже.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

- 1) основные понятия и концепции теории игр и принципы их использования при организации медиакommunikаций с применением элементов геймификации (код компетенции – ПК-5, код индикатора – ПК-5.1);

Уметь:

- 1) использовать современные информационно-коммуникационные технологии и специализированные программные продукты для геймификации медиапроектов и медиапродуктов (код компетенции – ПК-5, код индикатора – ПК-5.2);

Владеть:

- 1) навыками анализа практических ситуаций с теоретико-игровой точки зрения и применения технологий геймификации в медиакommunikациях, включая ИТ-технологии (код компетенции – ПК-5, код индикатора – ПК-5.3).

Полные наименования компетенций и индикаторов их достижения представлены в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

4 Объем и содержание дисциплины (модуля)

4.1 Объем дисциплины (модуля), объем контактной и самостоятельной работы обучающегося при освоении дисциплины (модуля), формы промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

Номер семестра	Формы промежуточной аттестации	Общий объем в зачетных единицах	Общий объем в академических часах	Объем контактной работы в академических часах						Объем самостоятельной работы в академических часах
				Лекционные занятия	Практические (семинарские) занятия	Лабораторные работы	Клинические практические занятия	Консультации	Промежуточная аттестация	
Очная форма обучения										
8	Э	3	108	12	24	–	–	2	0,25	69,75
Итого	–	3	108	12	24	–	–	2	0,25	69,75

Условные сокращения: Э – экзамен, ЗЧ – зачет, ДЗ – дифференцированный зачет (зачет с оценкой), КП – защита курсового проекта, КР – защита курсовой работы.

4.2 Содержание лекционных занятий

Очная форма обучения

№ п/п	Темы лекционных занятий
8 семестр	
1	Игра: понятие, классификация. История игры
2	Применение игры в неигровых процессах: тенденции, опыт в различных сферах деятельности.
3	Геймификация в медиа
4	Продвинутые техники геймификации в маркетинговых кампаниях
5	Признаки геймифицированного продукта
6	Игра: понятие, классификация. История игры
7	Применение игры в неигровых процессах: тенденции, опыт в различных сферах деятельности.
8	Геймификация в ИТ-сфере

4.3 Содержание практических (семинарских) занятий

Очная форма обучения

№ п/п	Темы практических (семинарских) занятий
8 семестр	
1	Игра: понятие, классификация. История игры
2	Основы теории игры. Игровые технологии.
3	Мотивы игровой деятельности.

№ п/п	Темы практических (семинарских) занятий
4	Конструирование и моделирование игр.
5	Компоненты игры. Деконструкция игр. Компонентный анализ известных игр.
6	Применение игры в неигровых процессах: тенденции, опыт в различных сферах деятельности.
7	Риски в игре и способы их снижения/предотвращения
8	Геймификация в медиа
9	Приемы игротехник в режиссуре события
10	Продвинутые техники геймификации в маркетинговых кампаниях
11	Признаки геймифицированного продукта.
12	Особенности организации игровой деятельности в ИТ-сфере.

4.4 Содержание лабораторных работ

Занятия указанного типа не предусмотрены основной профессиональной образовательной программой.

4.5 Содержание клинических практических занятий

Занятия указанного типа не предусмотрены основной профессиональной образовательной программой.

4.6 Содержание самостоятельной работы обучающегося

Очная форма обучения

№ п/п	Виды и формы самостоятельной работы
8 семестр	
1	Подготовка презентаций
2	Подготовка устных сообщений по темам практических (семинарских) занятий
3	Подготовка и реализация групповых проектов
4	Подготовка к деловым играм, тренингам, мастер-классам
5	Подготовка к промежуточной аттестации и ее прохождение

5 Система формирования оценки результатов обучения по дисциплине (модулю) в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающегося

Очная форма обучения

Мероприятия текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающегося			Максимальное количество баллов
8 семестр			
Текущий контроль успеваемости	Первый рубежный контроль	Оцениваемая учебная деятельность обучающегося:	
		Посещение лекционных занятий	4
		Работа на практических (семинарских) занятиях	10
		Подготовка и реализация групповых проектов	16
		Итого	30

Мероприятия текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающегося			Максимальное количество баллов
	Второй рубежный контроль	Оцениваемая учебная деятельность обучающегося:	
		Посещение лекционных занятий	3
		Работа на практических (семинарских) занятиях	11
		Подготовка и реализация групповых проектов	16
		Итого	30
Промежуточная аттестация	Экзамен		40 (100*)

* В случае отказа обучающегося от результатов рубежного контроля

Шкала соответствия оценок в стобалльной и академической системах оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Система оценивания результатов обучения	Оценки			
	Стобалльная система оценивания	0 – 39	40 – 60	61 – 80
Академическая система оценивания (экзамен, дифференцированный зачет, защита курсового проекта, защита курсовой работы)	Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично
Академическая система оценивания (зачет)	Не зачтено	Зачтено		

6 Описание материально-технической базы (включая оборудование и технические средства обучения), необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) требуется учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, оборудованная доской для написания мелом, а также ноутбуком, проектором, настенным экраном; учебная аудитория для практических (семинарских) занятий, оборудованная доской для написания мелом, а также проектором, экраном, ноутбуком.

7 Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

7.1 Основная литература

1. Благих И. А. Геймификация социально-экономических процессов: геймифицированные платформы и анализ эффективности : Монография / Благих И. А. Москва : Русайнс, 2021. 237 с. ISBN 978-5-4365-6981-9.

2. Челноков, А. Ю. Теория игр : учебник и практикум для вузов / А. Ю. Челноков. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00233-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/511218>

7.2 Дополнительная литература

1. Зайцева, И. В. Теория игр : учебное пособие / И. В. Зайцева, О. А. Малафеев. — Санкт-Петербург : РГГМУ, 2021. — 174 с. — ISBN 978-5-86813-525-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/338168>
2. Конюховский, П. В. Теория игр : учебник для вузов / П. В. Конюховский, А. С. Малова. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 252 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17963-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/534058>
3. Кремлёв, А. Г. Теория игр: основные понятия : учебное пособие для вузов / А. Г. Кремлёв ; под научной редакцией А. М. Тарасьева. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 141 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-03414-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/492642>
4. Луценко, М. М. Теория игр : учебное пособие / М. М. Луценко, А. М. Дёмин. — Санкт-Петербург : ПГУПС, 2018. — 71 с. — ISBN 978-5-7641-1129-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/111726>
5. Мамедов А.К., Коркия Э.Д. Геймификация социальных практик // Вестник Московского университета. Серия 18. Социология и политология. 2023. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-sotsialnyh-praktik>.
6. Теория игр : учебное пособие / составители Д. А. Азаров, Л. В. Азарова. — Ростов-на-Дону : Донской ГТУ, 2020. — 71 с. — ISBN 978-5-7890-1853-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/238037>

8 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. Федеральный портал «Российской образование» - <http://www.edu.ru/>- Загл. с экрана
2. Научная электронная библиотека - <http://elibrary.ru.>- Загл. с экрана
3. Электронный научный журнал «Медиаскоп» - <http://www.mediascope.ru/>- Загл. с экрана
4. Российская ассоциация связей с общественностью - <https://raso.ru/>- Загл. с экрана
5. ВЦИОМ - <https://wciom.ru/>- Загл. с экрана
6. Федеральное собрание Российской Федерации Государственная Дума - <http://www.duma.gov.ru/> - Загл. с экрана
7. Общественная палата Российской Федерации - <http://www.oprf.ru/> - Загл. с экрана
8. Сайт Президента России - <http://www.kremlin.ru/> - Загл. с экрана
9. Совет Федерации Федерального собрания Российской Федерации - <http://www.council.gov.ru/> - Загл. с экрана
10. НЭБ КиберЛенинка научная электронная библиотека открытого доступа, режим доступа <http://cyberleninka.ru/> - Загл. с экрана
11. Международный пресс-клуб: библиотека. - https://pr-club.com/pr_lib/- Загл. с экрана
12. Психологическая библиотека <https://www.psychology.ru/library/> - Загл. с экрана
13. Российская государственная библиотека - <http://www.rsl.ru> - Загл. с экрана
14. Российская национальная библиотека - <http://www.nlr.ru> - Загл. с экрана
15. Союз журналистов России - <http://www.ruj.ru> - Загл. с экрана
16. Журнал «Журналист» - <http://www.journalist-virt.ru/>- Загл. с экрана.

9 Перечень информационных технологий, необходимых для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

9.1 Перечень необходимого ежегодно обновляемого лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства

1. Текстовый редактор Microsoft Word;
2. Программа для работы с электронными таблицами Microsoft Excel;
3. Программа подготовки презентаций Microsoft PowerPoint;
4. Пакет офисных приложений «МойОфис»

9.2 Перечень необходимых современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем

1. Компьютерная справочная правовая система Консультант Плюс.