Київський університет імені Бориса Грінченка

Факультет журналістики

Кафедра міжнародної журналістики

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи
_____ О.Б. Жильцов
«___» _____ 2022 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Гейміфікація ЗМІ

для студентів

спеціальності:	061 Журналістика 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа
освітнього рівня:	першого (бакалаврського)
освітньої програми:	061.00.01 Журналістика 061.00.05 Міжнародна журналістика 061.00.02 Реклама і зв'язки з громадськістю 029.00.02 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02136554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти
Погоджено 0980/22
(підпис) (прізвище, ініціали)
«___» _____ 2022 р.

Київ – 2022

Розробники:
Гондюл Олександра Дмитрівна, викладач кафедри міжнародної журналістики Факультету журналістики Київського університету імені Бориса Грінченка.
Викладачі:
Гондюл Олександра Дмитрівна, викладач кафедри міжнародної журналістики Факультету журналістики Київського університету імені Бориса Грінченка.

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри міжнародної журналістики Факультету журналістики

Протокол від «5» вересня 2022 року № 1

Завідувач кафедри міжнародної журналістики _____ Терещук В. І.

Робочу програму погоджено з гарантом освітньої програми «Журналістика»
5 вересня 2022 р.
Гарант освітньої програми Погребняк І .В.

Робочу програму погоджено з гарантом освітньої програми «Міжнародна журналістика»
5 вересня 2022 р.
Гарант освітньої програми _____ Бикова О. М.

Робочу програму погоджено з гарантом освітньої програми «Реклама і зв'язки з громадськістю»
5 вересня 2022 р.
Гарант освітньої програми _____ Нетреба М. М.

Робочу програму погоджено з гарантом освітньої програми «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»
___ _____ 2022 р.
Гарант освітньої програми _____ Воскобойнікова-Гузєва О. В.

Робочу програму перевірено
5 вересня 2022 р.
Заступник декана _____ Сошинська В. Є.

Пролонговано:

на 20__/20__ н.р. _____(_____). «___»_____20__р., протокол №___

на 20__/20__ н.р. _____(_____). «___»_____20__р., протокол №___

на 20__/20__ н.р. _____(_____). «___»_____20__р., протокол №___

на 20__/20__ н.р. _____(_____). «___»_____20__р., протокол №___

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	**Характеристика дисципліни за формами навчання**	
	Денна	
Гейміфікація ЗМІ		
Вид дисципліни	Вибіркова	
Мова викладання, навчання та оцінювання	Українська	
Загальний обсяг кредитів/годин	4 кредити / 120 годин	
Курс	3	
Семестр	5	6
Кількість змістових модулів за розподілом	2	2
Обсяг кредитів	2	2
Обсяг годин, в тому числі:	60	60
Аудиторні	28	28
Модульний контроль	4	4
Семестровий контроль		
Самостійна робота	28	28
Форма семестрового контролю	Залік	

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Гейміфікація ЗМІ» покликана формувати розуміння теоретичних засад та практичних інструментів створення новинних ігор та особливостей впровадження гейміфікації у роботу медіа інституцій.

Предметом вивчення навчальної дисципліни є теоретичні засади та практичні аспекти створення гри, яка висвітлює суспільно значущу проблематику, та взаємодії з гравцем і залучає його до вирішення цієї проблеми у реальному світі.

Метою викладання навчальної дисципліни «Гейміфікація ЗМІ» є формування у студентів системи знань щодо сучасного стану та особливостей використання гейміфікації у світових та українських медіа.

Основними **завданнями** вивчення дисципліни «Гейміфікація ЗМІ»:

- засвоєння студентами особливостей понять «ігрове мислення», «гейміфікація ЗМІ», «новинні ігри»,
- розуміння сучасних трендів, що впливають на створення ігор медіа-інституціями,
- вивчення особливостей створення новинних ігор,
- дослідження особливостей та різниці у розробці онлайн- та офлайн-новинних ігор,
- визначення інструментів та технологій для створення ігор у світовій практиці та в Україні.

Дисципліна розглядається в єдиному контексті національних пріоритетів і національної безпеки України.

Міжпредметні зв'язки. Дисципліна «Гейміфікація ЗМІ» дає окремі базові знання та навички, пов'язані з процесом підготовки студентів з фахових журналістикознавчих дисциплін – «Проблематика ЗМІ», «Крос-медійна журналістика», «Теорія комунікації та інформації», «Жанри журналістики» тощо. При цьому застосовує категорії комунікативістики, соціології, психології.

Впродовж вивчення дисципліни, студенти отримують такі **компетентності** відповідно до освітньої програми «Журналістика»:

Загальні компетентності:

- ЗК-01. Здатність застосовувати знання в практичних ситуаціях, виявляти, ставити та вирішувати проблеми
- ЗК-03. Здатність бути критичним і самокритичним
- ЗК-04. Здатність до управління інформацією: пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел
- ЗК-06. Здатність породжувати нові ідеї, адаптації та дії в новій ситуації
- ЗК-07. Здатність працювати в команді та автономно, планувати та організовувати діяльність, ініціативність, підприємливість.
- ЗК-08. Здатність навчатися і оволодівати сучасними знаннями
- ЗК-12. Здатність спілкуватися іноземною мовою

Фахові компетентності:

- ФК-1. Здатність застосовувати знання зі сфери соціальних комунікацій у своїй професійній діяльності
- ФК-2. Здатність формувати інформаційний контент
- ФК-3. Здатність створювати медіапродукт
- ФК-9. Здатність до створення професійної психологічної безпеки, володіння технологіями цифрової безпеки, володіння навичками роботи журналіста в екстремальних умовах, уміння застосовувати критичне мислення і технології медіа-аналізу в умовах інформаційних війн

Впродовж вивчення дисципліни, студенти отримують такі **компетентності** відповідно до освітньої програми «Міжнародна журналістика»:

Загальні компетентності:

- ЗК-01. Здатність застосовувати знання в практичних ситуаціях
- ЗК-03. Здатність бути критичним і самокритичним
- ЗК-04. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел
- ЗК-06. Здатність до адаптації та дії в новій ситуації
- ЗК-07. Здатність працювати в команді
- ЗК-08. Здатність навчатися і оволодівати сучасними знаннями
- ЗК-12. Здатність спілкуватися іноземною мовою

Фахові компетентності:

- ФК-1. Здатність застосовувати знання зі сфери соціальних комунікацій у своїй професійній діяльності
- ФК-2. Здатність формувати інформаційний контент
- ФК-8. Здатність до аналізу та прогнозування інформаційних потреб медіаринку
- ФК-12. Здатність подавати інформацію у відповідній жанру текстово-візуальній формі з використанням сучасних інформаційних технологій
- ФК-17. Здатність застосовувати основні поняття міжнародної інформації та комунікації, уміння використовувати сучасні джерела отримання інформації в умовах міжкультурної комунікації

Впродовж вивчення дисципліни, студенти отримують такі **компетентності** відповідно до освітньої програми «Реклама і зв’язки з громадськістю»:

Загальні компетентності:

- ЗК-2. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
- ЗК-3. Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності.
- ЗК-6. Навички використання інформаційних і комунікативних технологій.

- ЗК-7. Здатність до пошуку, опрацювання та аналізу інформації з різних джерел.
- ЗК-9. Здатність працювати в команді.

Фахові компетентності:

- ФК-1. Когнітивно-професійна. Здатність застосовувати знання зі сфери соціальних комунікацій у своїй професійній діяльності. Здатність оцінювати отримані знання з погляду можливості їх застосування у професійній діяльності. Здатність до мультизадачності, комплексного вирішення складних багатоаспектних завдань.
- ФК-2. Інформаційна. Здатність створювати інформаційний продукт та ефективно його просувати. Здатність застосовувати традиційні та сучасні інформаційні технології у професійній діяльності. Знання специфіки створення і функціонування ЗМІ та забезпечення ефективної взаємодії з ними. Здатність до ефективного обрання медіаресурсів (телебачення, радіо, преса, зовнішня реклама, інтернет). Можливості складання та компанування медіаплану. Уміння комбінувати всі види медіабаїнгу для досягнення оптимального результату рекламної та PR-кампаній.
- ФК-6. Проектна. Здатність організовувати й проводити професійну діяльність у сфері соціальних комунікацій. Обізнаність в особливостях проектної діяльності, готовність до її реалізації. Знання сутності брендингу, неймінгу, іміджевих технологій. Володіння інформацією щодо концепцій створення фірмового стилю, можливостей розробки неймінгу. Уміння застосовувати технології розробки стратегії (місії, слогану, унікальності тощо) для комерційних і некомерційних організацій, оцінки її ефективності та потенціалу. Уміння створювати ефективні інформаційні приводи. Можливість розробки та написання сценаріїв комунікаційних заходів. Уміння супроводжувати комунікаційні заходи.

Впродовж вивчення дисципліни, студенти отримують такі **компетентності** відповідно до освітньої програми «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»:

Загальні компетентності:

- ЗК-2. Критичне мислення. Здатність критично оцінювати отриману інформацію, використання логіки і раціональних міркувань, повнота аргументації для оцінки ситуації і правильності обраного шляху розв’язання задачі з урахуванням контексту.
- ЗК-4. Науково-дослідницька. Здатність виконувати навчальнодослідні завдання на основі аналітико-синтетичної мисленнєвої діяльності. Володіння науково-дослідними методами відповідно до фахового спрямування. Інтелектуальна чесність. Здатність до нестандартних рішень типових задач і розв’язання нестандартних завдань.

– ЗК-7. Міжособистісна взаємодія. Готовність та здатність виконувати проекти у складі групи, брати на себе відповідальність за виконання спільних робіт

Фахові компетентності:

– ФК-1. Здатність здійснювати відбір, аналіз, оцінку, систематизацію, моніторинг, організацію, зберігання, розповсюдження та надання в користування інформації та знань у будь-яких форматах.
– ФК-7. Здатність впроваджувати інноваційні технології виробництва інформаційних продуктів та послуг, підвищення якості інформаційного обслуговування користувачів бібліотек та архівів.
– ФК-8. Здатність проектувати та створювати документно-інформаційні ресурси, продукти та послуги.
– ФК-9. Здатність використовувати PR та інші прикладні соціокомунікаційні технології в умовах сучасної інформаційно-технологічної інфраструктури.

3. РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ

Під час практичних занять та самостійної роботи передбачається набуття студентами **комплексу умінь і навичок.**

У результаті вивчення навчальної дисципліни **студент повинен знати** :

- Основні терміни та поняття, що стосуються гейміфікації ЗМІ.
- Сучасні тренди, які впливають на створення новинних ігор.
- Особливості застосування гейміфікації сучасними медіа як інструмент взаємодії з користувачами.

Уміти:

- визначати особливості створення та впровадження гейміфікації у діяльність медіа;
- застосовувати нові та актуальні інструменти створення авторських новинних ігор;
- виявляти закономірності, причинно-наслідкові зв’язки, вплив подій, явищ, людей та процесів на зміни у формі, механіці, сеттінгу, взаємодії з гравцями у новинних іграх.

Впродовж вивчення дисципліни мають бути досягнуті такі **програмні результати навчання** відповідно до опису освітньої програми «Журналістика»:

- ПРН-2. Застосовувати знання зі сфери предметної спеціалізації для створення інформаційного продукту чи для проведення інформаційної акції.
- ПРН-4. Виконувати пошук, оброблення та аналіз інформації з різних джерел
- ПРН-12. Вільно спілкуватися з професійних питань, включаючи усну, письмову та електронну комунікацію, іноземною мовою
- ПРН-14. Генерувати інформаційний контент за заданою темою з використанням доступних, а також обов’язкових джерел інформації
- ПРН-18. Використовувати необхідні знання й технології для виходу з кризових комунікаційних ситуацій на засадах толерантності, діалогу й співробітництва

Впродовж вивчення дисципліни мають бути досягнуті такі **програмні результати навчання** відповідно до опису освітньої програми «Міжнародна журналістика»:

- ПРН-2. Застосовувати знання зі сфери предметної спеціалізації для створення інформаційного продукту чи для проведення інформаційної акції.
- ПРН-4. Виконувати пошук, оброблення та аналіз інформації з різних джерел
- ПРН-12. Вільно спілкуватися з професійних питань, включаючи усну, письмову та електронну комунікацію, іноземною мовою

- ПРН-14. Генерувати інформаційний контент за заданою темою з використанням доступних, а також обов'язкових джерел інформації
- ПРН-18. Використовувати необхідні знання й технології для виходу з кризових комунікаційних ситуацій на засадах толерантності, діалогу й співробітництва

Впродовж вивчення дисципліни мають бути досягнуті такі **програмні результати навчання** відповідно до опису освітньої програми «Реклама і зв'язки з громадськістю»:

- ПРН-1. Демонструвати спроможність комплексно розв'язувати проблему, усвідомлювати норми моралі і гідності у професійній діяльності. Дотримуватися норм етики та гідності, керуватися професійними стандартами.
- ПРН-5. Демонструвати готовність до навчання впродовж життя, здатність до самоосвіти і саморозвитку.
- ПРН-7. Демонструвати спроможність ефективно працювати в команді. Координувати виконання завдання із завданнями колег.
- ПРН-8. Демонструвати когнітивну гнучкість та адаптацію при взаємодії з іншими, здатність до мультизадачності, комплексного вирішення складних багатоаспектних завдань.
- ПРН-13. Створювати рекламні та PR проекти на основі творчих методик з розробки нових ідей. Володіти технологіями брендингу, неймінгу. Застосовувати іміджеві технології у рекламній та PR-діяльності, здійснювати консалтинг з питань іміджмейкінгу.

Впродовж вивчення дисципліни мають бути досягнуті такі **програмні результати навчання** відповідно до опису освітньої програми «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»:

- ПРН-5. Узагальнювати, аналізувати і систематизувати інформацію в діяльності, пов'язаній із її пошуком, накопиченням, зберіганням та використанням.
- ПРН-9. Оцінювати можливості застосування новітніх інформаційно-комп'ютерних та комунікаційних технологій для вдосконалення практик виробництва інформаційних продуктів та послуг.
- ПРН-15. Використовувати різноманітні комунікативні технології для ефективного спілкування на професійному, науковому та соціальному рівнях на засадах толерантності, діалогу та співробітництва.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ з/п	Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					
			Аудиторні					Самостійна
			Лекції	Семінари	Практичні	Лабораторні	Модульні	
Змістовий модуль І. Теоретичні аспекти створення новинних ігор								
1.	Теоретичні аспекти гейміфікації ЗМІ	4	2		2			
2.	Роль медіа у висвітленні та вирішенні глобальних проблем людства	13	2		4			7
3.	Креативність та гейміфікація ЗМІ: пошук та створення нестандартної ідеї або теми гри	15	2		4		2	7
	Разом	32	6		10		2	14
Змістовий модуль ІІ. Гейміфікація ЗМІ: практичні особливості розробки ігор								
1.	Новинні ігри: формати, виклики та успішні приклади	15	2		4		2	7
2.	Етапи, елементи та механіка створення гри	13	2		4			7
	Разом	28	4		8		2	14
Змістовий модуль ІІІ. Особливості світової практики створення новинних ігор								
1.	Впровадження гейміфікації у світових медіа	13	2		4			7
2.	Гейміфікація ЗМІ як формування нової реальності	11	2		2			7
3.	Економіка участі як базовий елемент новинних ігор	8	2		4		2	
	Разом	32	6		10		2	14
Змістовий модуль ІV. Українська перспектива в гейміфікації ЗМІ								
1.	Особливості створення балансу у грі	13	2		4			7
2.	Українські практики гейміфікації ЗМІ	15	2		4		2	7
	Разом	28	4		8		2	14
	Разом за навчальним планом	**120**	**20**		**36**		**8**	**56**

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль І
Теоретичні аспекти створення новинних ігор

Лекція 1. Теоретичні аспекти гейміфікації ЗМІ (2 год.)

Ігрове мислення. Ознаки гри. Вісь «безпека-ризик» у грі. Надлишковість у грі. Повторюваність гри. Принципи та процеси ігрового мислення. Гейміфікація та гра. Визначення «гри». Людина, що грається (Homo Ludens)

Семінарське заняття 1. Особливості гейміфікації ЗМІ у соціальних мережах (2 год.)

Джерела основні: 1,2,4
Джерела додаткові: 1,2,4

Лекція 2. Роль медіа у висвітленні та вирішенні глобальних проблем людства (2 год.)

Глобальні проблеми людства. Цілі сталого розвитку. Журналістика рішень та новинні ігри. Фестиваль ігор, що мають позитивний соціальний ефект. Інтерактивні формати вирішення глобальних проблем. Роль ігор у висвітленні та вирішенні глобальних проблем.

Семінарське заняття 2. Глобальні проблеми людства: формати створення інтерактивних матеріалі (2 год.)

Джерела основні: 1,3,5
Джерела додаткові: 1,7,8

Семінарське заняття 3. Креативність та гейміфікація ЗМІ: пошук та створення нестандартної ідеї або теми гри (2 год.)

Джерела основні: 1,2,5
Джерела додаткові:3,4,5,6

Лекція 3. Креативність та гейміфікація ЗМІ: пошук та створення нестандартної ідеї або теми гри (2 год.)

Визначення «креативності». Журналістика як вид творчості. Економіка вражень в медіа. Сила креативу та управління уявою через медіа матеріали. Методи активації креативності. Методи створення креативних рішень для привернення уваги читача. Креативність в іграх. Приклади креативних ігрових рішень.

Семінарське заняття 4-5. Формати створення інтерактивних ігрових текстів (4 год.)

Джерела основні: 1,3,4
Джерела додаткові:1,3,5,7

Змістовий модуль ІІ
Гейміфікація ЗМІ: практичні особливості розробки ігор

Лекція 4. Новинні ігри: формати, виклики та успішні приклади (2 год.)

Визначення «новинних ігор». Інтерактивні формати утримання уваги читача. Формати створення новинних ігор. Переваги та недоліки новинних ігор. Труднощі та наслідки, що виникають при їх розробці та впровадженні. Приклади відомих новинних ігор.

Семінарське заняття 6. Коло героя як інструмент та структура створення новинної гри (2 год.)

Джерела основні: 1,2,4,5
Джерела додаткові: 2,4,7,8

Семінарське заняття 7. Особливості інтерактивного формату створення портрету особистості (2 год.)

Джерела основні: 1,4
Джерела додаткові: 1,7,8

Лекція 5. Етапи, елементи та механіка створення гри (2 год.)

Ігрові ролі. Окталіз. Сеттінг у грі. Ігрові елементи. Механіка гри. Формати та види ігор. Зародження ідеї гри. Етапи створення гри.

Семінарське заняття 8-9. Адаптація існуючих ігор: створення концепції, механіки та прототипу (4 год.)

Джерела основні: 1,5
Джерела додаткові: 1,5,6,7

Змістовий модуль ІІІ
Особливості світової практики створення новинних ігор

Лекція 6. Впровадження гейміфікації у світових медіа

Дослідження медіа, що впроваджують гейміфікацію. Аналіз прикладів гейміфікованих матеріалів. Визначення основних методів та інструментів гейміфікації в ЗМІ. Аналіз успішних новинних ігор. Роль ігор у створенні «відчуття щастя» від ігрового процесу.

Семінарське заняття 10. Гейміфікація у медіа різних країн світу (2 год.)

Джерела основні: 1,2,4,5
Джерела додаткові: 2,4,7,8

Семінарське заняття 11. Ігри та їх вплив на емоційний стан людини (2 год.)

Джерела основні: 1,2,3

Джерела додаткові: 3,4,5

Лекція 7. Гейміфікація ЗМІ як формування нової реальності (2 год.)

Переваги ігор в альтернативній реальності. Моделювання, симуляція як інструменти занурення у тематику. Створення змін у реальному світі як наслідок ігор.

Семінарське заняття 12. Формування нової реальності в іграх (2 год.)

Джерела основні: 1,4

Джерела додаткові: 1,2,7,8

Лекція 8. Економіка участі як базовий елемент новинних ігор (2 год.)

Учасники створення гри. Сценарист, режисер, журналіст та веб-розробник. Дизайнер емоцій. Інженер ідей. Створення карти досвіду користувача в грі. Ключові елементи ігор. Мотивація в грі. Суперництво та співпраця у грі.

Семінарське заняття 13-14. Дизайн емоцій та формування досвіду користувача в новинних іграх (4 год.)

Джерела основні: 3,4,5

Джерела додаткові: 1,2,5,6

Змістовий модуль IV
Українська перспектива в гейміфікації ЗМІ

Лекція 9. Особливості створення балансу у грі (2 год.)

Елементи балансу гри. Інтерфейс гри. Ігрові механіки та головоломки. Крива інтересу для оцінки досвіду. Історія (сторітелінг) як вид досвіду. Уявні світи та персонажі в іграх. Роль командної взаємодії у грі.

Семінарське заняття 15. Особливості створення ігрової механіки (2 год.)

Джерела основні: 2,4,5

Джерела додаткові: 3,4,6,7

Семінарське заняття 16. Формати командної взаємодії у новинних іграх (2 год.)

Джерела основні: 4,5

Джерела додаткові: 6,7,8

Лекція 10. Українські практики гейміфікації ЗМІ (2 год.)

Інтерактивні формати матеріалів українських медіа. Гейміфікація в українських медіа. Презентація гри. Монетизація новинних ігор. Трансформація гравців через ігри. Перехід від висвітлення до залучення читача до вирішення проблем.

Семінарське заняття 17-18. Адаптація існуючих ігор: створення концепції, механіки та прототипу (4 год.)

Джерела основні: 2,3,4

Джерела додаткові: 3,4,5,7

6. КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студента

5 семестр						
№	**Вид діяльності**	**Максимальна кількість балів за одиницю**	**М 1**		**М 2**	
			Кількість одиниць	**Максимальна кількість балів**	**Кількість одиниць**	**Максимальна кількість балів**
1	Відвідування лекцій	1	3	3	2	2
2	Відвідування практичних занять	1	5	5	4	5
3	Робота на практичному занятті	10	5	50	4	40
4	Виконання завдання з самостійної роботи	5	2	10	2	10
5	Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25
Разом				93		82
Максимальна кількість балів		175 бали				
6 семестр						
Розрахунок коефіцієнта		(коефіцієнт – 1,75 для розрахунку за 100-бальною шкалою)				
№	**Вид діяльності**	**Максимальна кількість балів за одиницю**	**М 3**		**М 4**	
			Кількість одиниць	**Максимальна кількість балів**	**Кількість одиниць**	**Максимальна кількість балів**
1	Відвідування лекцій	1	3	3	2	2
2	Відвідування практичних занять	1	5	5	4	5
3	Робота на практичному занятті	10	5	50	4	40
4	Виконання завдання з самостійної роботи	5	2	10	2	10
5	Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25
Разом				93		82
Максимальна кількість балів		175 бали				
Розрахунок коефіцієнта		(коефіцієнт – 1,75 для розрахунку за 100-бальною шкалою)				

У процесі оцінювання навчальних досягнень студентів застосовуються такі методи:

***Методи усного контролю*:** індивідуальне опитування, фронтальне опитування, командні завдання, публічні виступи.

Методи письмового контролю: написання авторських рекомендацій, створення аналітичних та креативних матеріалів.

Методи самоконтролю: уміння самостійно оцінювати свої знання, самоаналіз.

Кожний модуль включає бали за поточну роботу студента на семінарських заняттях, виконання самостійної роботи.

Кількість балів за роботу з теоретичним матеріалом, на семінарських заняттях і під час виконання самостійної роботи залежить від таких критеріїв:

- своєчасність виконання навчальних завдань;
- повний обсяг їх виконання;
- якість виконання навчальних завдань;
- самостійність виконання;
- творчий підхід у виконанні завдань;
- ініціативність у навчальній діяльності.

6.2. Завдання для самостійної роботи

Змістовий модуль І
Теоретичні аспекти створення новинних ігор

Самостійні роботи 1-2. Дослідження ігрової індустрії (14 год.) – 10 б.

Обрати одну відому гру, що висвітлює соціально значущу проблему (офлайн або онлайн), та проаналізувати історію її створення, дослідити цільову аудиторії гри, акценти та інструменти, які використовуються для занурення користувача у тему та прослідкувати, як гра змінювалась та адаптувалась з часом.

Змістовий модуль ІІ
Гейміфікація ЗМІ: практичні особливості розробки ігор

Самостійні роботи 3-4. Аналіз особливостей розробки новинних ігор (14 год.) – 10 б.

Досліди практики використання у медіа інтерактивних форматів донесення складної інформації. Створити авторський текст з додаванням гейміфікованих та інтерактивних елементів для взаємодії з читачем.

Змістовий модуль ІІІ
Особливості світової практики створення новинних ігор

Самостійні роботи 5-6. Аналіз ігор на соціальну проблематику (14 год.) – 10 б.

Створити таймлайн виникнення та розвитку ігрової індустрії в медійній галузі в світі. Зробити порівняльну таблицю розвитку ігор в онлайн- та офлайн-форматах.

Змістовий модуль ІV
Українська перспектива в гейміфікації ЗМІ

Самостійні роботи 7-8. Розвиток гейміфікації ЗМІ в України (14 год.) – 10 б.

Взяти топ-10 онлайн- та топ-10 офлайн ігор (світові та українські кейси). Порівняти особливості ігрової механіки, сеттінгу, формати взаємодії між учасниками гри. Визначити найефективніші інструменти для взаємодії з читачем.

Критерії оцінювання самостійних робіт:

- Аналітичність.
- Висловлення власної думки.
- Творчий підхід до виконання.
- Відповідність жанру та специфіці.
- Відсутність плагіату.
- Посилання на використані джерела.

6.3. Форми проведення модульного контролю та система його оцінювання

Модульна контрольна робота № 1

Модульна контрольна до Змістового модулю 1 передбачає написання авторського есе на тему: «Чи роблять ігри нас кращими і як вони можуть змінити світ» (2 год.)

Критерії оцінювання модульної контрольної № 1:

- Дотримання структури написання есе.
- Креативність.
- Наявність прикладів.
- Висловлення власної думки з теми.
- Відсутність плагіату.

Модульна контрольна робота № 2

Модульна контрольна до Змістового модулю 2 передбачає написання есе по переглянутій кінострічці на ігрову тематику і виявлення нових форматів донесення матеріалу до аудиторії (2 год.):

Критерії оцінювання модульної контрольної № 2:

– Дотримання структури написання есе.
– Креативність.
– Наявність прикладів.
– Висловлення власної думки з теми.
– Відсутність плагіату.

Модульна контрольна робота № 3

Модульна контрольна до Змістового модулю 3 передбачає створення авторської концепції молодіжного простору для студентів-журналістів з гейміфікованими елементами (2 год.)

Критерії оцінювання модульної контрольної № 3:

– Креативність.
– Висловлення власної думки з теми.
– Наявний аналіз та дослідження щодо відповідної теми.
– Висловлення авторських пропозицій по темі.
– Унікальність.
– Актуальність для сучасного медіапростору.

Модульна контрольна робота № 4

Модульна контрольна до Змістового модулю 4 передбачає написання прогнозу (у трьох сценаріях – ідеальний, найбільш ймовірний, альтернативний) щодо розвитку гейміфікації в медіа в Україні та надання авторських рекомендацій (2 год.)

Критерії оцінювання модульної контрольної №4:

– Креативність.
– Висловлення власної думки з теми.
– Наявний аналіз та дослідження щодо відповідної теми.
– Висловлення авторських пропозицій по темі.
– Унікальність.

6.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

Навчальні досягнення студентів з дисципліни «Міжнародні інформаційні ресурси» оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип пооопераційної звітності, обов’язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок на семінарських заняттях та під час виконання самостійної роботи, розширення кількості підсумкових балів до 100.

Форма проведення семестрового контролю — залік.

Виконання всіх видів робіт є обов’язковим для студента.

6.5. Шкала відповідності оцінок

Оцінка	Кількість балів
Відмінно	100-90
Дуже добре Добре	82-89 75-81
Задовільно Достатньо	69-74 60-68
Незадовільно	0-59

7. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ

Разом 120 год., лекції – 20 год., семінарські заняття – 36 год., модульний контроль – 8 год., самостійна робота – 56 год.

Семестр	1		2	
Тиждень	1,2,3,4	5,6,7,8	9,10,11,12	13,14,15,16
Модулі	**Змістовий модуль І.**	**Змістовий модуль ІІ.**	**Змістовий модуль ІІІ.**	**Змістовий модуль ІV.**
Назва модуля	**Теоретичні аспекти створення новинних ігор**	**Гейміфікація ЗМІ: практичні особливості розробки ігор**	**Особливості світової практики створення новинних ігор**	**Українська перспектива в гейміфікації ЗМІ**
Теми лекцій	Теоретичні аспекти гейміфікації ЗМІ – 1 бал Роль медіа у висвітленні та вирішенні глобальних проблем людства – 1 бал Креативність та гейміфікація ЗМІ: пошук та створення нестандартної ідеї або теми гри – 1 бал	Новинні ігри: формати, виклики та успішні приклади – 1 бал Етапи, елементи та механіка створення гри – 1 бал	Впровадження гейміфікації у світових медіа – 1 бал Гейміфікація ЗМІ як формування нової реальності – 1 бал Економіка участі як базовий елемент новинних ігор – 1 бал	Особливості створення балансу у грі – 1 бал Українські практики гейміфікації ЗМІ – 1 бал
Теми практичних занять	Особливості гейміфікації ЗМІ у соціальних мережах - 10+1 бали Глобальні проблеми людства: формати створення інтерактивних матеріалі - 10+1 бали Креативність та гейміфікація ЗМІ: пошук та створення нестандартної	Коло героя як інструмент та структура створення новинної гри - 10+1 бали Особливості інтерактивного формату створення портрету особистості - 10+1 бали Адаптація існуючих ігор: створення концепції,	Гейміфікація у медіа різних країн світу - 10+1 бали Ігри та їх вплив на емоційний стан людини - 10+1 бали Формування нової реальності в іграх - 10+1 бали	Особливості створення ігрової механіки - 10+1 бали Формати командної взаємодії у новинних іграх - 10+1 бали Адаптація існуючих ігор: створення

	ідеї або теми гри - 10+1 бали Формати створення інтерактивних ігрових текстів - 20+2 бали	механіки та прототипу - 20+2 бали	Дизайн емоцій та формування досвіду користувача в новинних іграх - 20+2 бали	концепції, механіки та прототипу - 20+2 бали
Самостійна робота	Самостійна робота №1 - 5 балів Самостійна робота №2 - 5 балів	Самостійна робота №3 - 5 балів Самостійна робота №4 - 5 балів	Самостійна робота №5 - 5 балів Самостійна робота №6 - 5 балів	Самостійна робота №7 - 5 балів Самостійна робота №8 - 5 балів
ІНДЗ				
Види поточного контролю	Модульна контрольна робота №1 – 25 балів	Модульна контрольна робота №2 – 25 балів	Модульна контрольна робота №4 – 25 балів	Модульна контрольна робота №4 – 25 балів
Підсумковий контроль	Залік		Залік	

8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

Основні (базові):

1. Глушко, А. В. (2017). Ігрові прийоми у форматі мережевого інфотейнменту [Електронний ресурс]. Збірники наукових праць професорсько-викладацького складу ДонНУ імені Василя Стуса. Режим доступу: http://jpvs.donnu.edu.ua/article/view/3685
2. Демянів, Ю. І., & Чернявська, О. В. Гейміфікація в нових медіа: сутність та основні характеристики [Електронний ресурс]. Система національних ЗМК у сучасній Україні: нова візія, 10. Режим доступу: http://www.dnu.dp.ua/docs/zbirniki/fszmk/program_5ed8d759bd9b8.pdf#page=12
3. Загорулько, Д. (2018). Гейміфікований інформаційний продукт в онлайн-медіа: специфіка та типологія [Електронний ресурс]. Наукові записки Інституту журналістики, (1), 62-66. Режим доступу: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/Nzizh_2018_1_9.pdf
4. Макгонигал, Д. (2018). Реальность под вопросом: Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир [Текст]. " Манн, Иванов и Фербер", 360 с.
5. Срібний, М. (2020). Гейміфікація медіа як фактор залучення молодої аудиторії [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://ekmair.ukma.edu.ua/bitstream/handle/123456789/18425/Sribnyi_Heimifikatsiia_media_yak_faktor_zaluchennia_molodoi_audytorii.pdf?sequence=1

Додаткові:

1. Загорулько, Д. І. (2017). Особливості впровадження гейміфікації в медіа [Електронний ресурс]. Вісник Харківського національного університету імені ВН Каразіна. Серія: Соціальні комунікації, (11), 52-56. Режим доступу: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/VKhISK_2017_11_12.pdf
2. Кирилова, О. (2017). Імерсивна журналістика: досвід світових новинних ресурсів [Електронний ресурс]. Communications and Communicative Technologies, 25(12), 51-57. Режим доступу: https://cct.dp.ua/index.php/journal/article/view/104

3. Мудра, І. М. (2016). Гра як інструмент медіа маркетингу [Електронний ресурс]. Наукові записки [Української академії друкарства], (1), 288-295. Режим доступу: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/Nz_2016_1_38.pdf
4. Рижко, О. (2019). Рецепція геймифікації новин як нової конвергенції [Електронний ресурс]. The Lviv university, 269. Режим доступу: https://journ.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2019/05/Visnyk-46-sayt.pdf#page=265
5. Ромат Ю., Білявська Ю. (2020). Гейміфікація та її сприйняття поколінням «Z» [Електронний ресурс]. Scientific Notes of Ostroh Academy National University," Economics" Series, (17 (45)), 23-28. Режим доступу: https://journals.oa.edu.ua/Economy/article/view/2877
6. Шаманська, А. С. (2018). Тренди у візуалізації даних в сучасних новинних онлайн-медіа [Електронний ресурс]. Міжнародний науковий журнал Інтернаука, (9 (1)), 32-36. Режим доступу: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/mnj_2018_9(1)__8.pdf
7. Шелл, Дж. (2020). Геймдизайн: Як створити гру, в яку будуть грати всі. Альпіна Паблішер.
8. Шотурма, Н. В., & Шотурма, О. В. (2021). Гейміфікація в нових медіа [Електронний ресурс]. Publishing House “Baltija Publishing”. Режим доступу: http://www.baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/download/108/3014/6372-1

9. ДОДАТКОВІ РЕСУРСИ

Онлайн-курси:

1. Курс «Комунікації». Культура і креативність. Режим доступу: https://www.culturepartnership.eu/ua/publishing/communication-course
2. Медіа-пітчинг. Режим доступу: https://www.culturepartnership.eu/ua/publishing/media-pitching
3. Art for Games. Режим доступу: https://www.coursera.org/specializations/art-for-games
4. Game Design and Development with Unity. Режим доступу: https://www.coursera.org/specializations/game-design-and-development
5. Game Design: Art and Concepts. Режим доступу: https://www.coursera.org/specializations/game-design
6. Influencing: Storytelling, Change Management and Governance. Режим доступу: https://www.coursera.org/specializations/influencing-storytelling-change-management
7. Online Games: Literature, New Media, and Narrative. Режим доступу: https://www.coursera.org/learn/interactive-media-gaming
8. Transmedia Storytelling: Narrative worlds, emerging technologies, and global audiences. Режим доступу: https://www.coursera.org/learn/transmedia-storytelling