

Київський університет імені Бориса Грінченка

Факультет журналістики

Кафедра міжнародної журналістики

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи



О.Б. Жильцов

« » 2023 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Гейміфікація ЗМІ

для студентів

спеціальності: 061 Журналістика
освітнього рівня: першого (бакалаврського)
освітньої програми: 061.00.01 Журналістика (заочна форма)

Київ – 2023

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02136554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти

Програма № 0549/23 з
Журналістика
(підпис) (прізвище, ініціали)

« » 2023 р.

Розробник:

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

Викладач:

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 061.00.01 Журналістика

_____ . _____ . 2022 р.

Гарант освітньої програми _____ Погребняк І. В.

Робочу програму перевірено

_____ . _____ . 2022 р.

Заступник декана _____ Сошинська В. Є.

Пролонговано:

на 2023/2024 н.р. _____ (Терещук В. І.). «29» серпня 2023 р., протокол № 1

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	
	Заочна	
Гейміфікація ЗМІ		
<i>Вид дисципліни</i>	Вибіркова	
<i>Мова викладання, навчання та оцінювання</i>	Українська	
<i>Загальний обсяг кредитів/годин</i>	4 кредити / 120 годин	
<i>Курс</i>	3	
<i>Семестр</i>	5	6
<i>Кількість змістових модулів за розподілом</i>	2	2
<i>Обсяг кредитів</i>	2	2
<i>Обсяг годин, в тому числі:</i>	60	60
<i>Аудиторні</i>	8	8
<i>Модульний контроль</i>		
<i>Семестровий контроль</i>		
<i>Самостійна робота</i>	52	52
<i>Форма семестрового контролю</i>	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

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, сетінгу, 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

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ з/п	Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					Самостійна
			Аудиторні					
			Лекції	Семінари	Практичні	Лабораторні	Модульні	
Змістовий модуль I.								
Теоретичні аспекти створення новинних ігор								
1.	Теоретичні аспекти гейміфікації ЗМІ	22	2		2			18
2.	Роль медіа у висвітленні та вирішенні глобальних проблем людства	20			2			18
	Разом	42	2		4			36
Змістовий модуль II.								
Гейміфікація ЗМІ: практичні особливості розробки ігор								
1.	Новинні ігри: формати, виклики та успішні приклади. Етапи, елементи та механіка створення гри	18			2			16
	Разом	18			2			16
Змістовий модуль III.								
Особливості світової практики створення новинних ігор								
1.	Впровадження гейміфікації у світових медіа	22	2		2			18
2.	Гейміфікація ЗМІ як формування нової реальності.	20			2			18
	Разом	42	2		4			36
Змістовий модуль IV.								
Українська перспектива в гейміфікації ЗМІ								
1.	Українські практики гейміфікації ЗМІ	18			2			16
	Разом	18			2			16
	Разом за навчальним планом	120	4		12			104

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль I

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). Інтерактивні формати вирішення глобальних проблем. Роль ігор у висвітленні та вирішенні глобальних проблем. Визначення «креативності». Журналістика як вид творчості. Економіка вражень в медіа. Сила креативу та управління увагою через медіа матеріали. Методи активації креативності. Методи створення креативних рішень для привернення уваги читача. Креативність в іграх. Приклади креативних ігрових рішень. 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 1. Особливості гейміфікації ЗМІ у соціальних мережах (2 год.)

Джерела основні: 1,2,4

Джерела додаткові: 1,2,4

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

Джерела основні: 1,3,5

Джерела додаткові: 1,3,4,5,6,7,8

Змістовий модуль II

Гейміфікація ЗМІ: практичні особливості розробки ігор

Семінарське заняття 3. Коло героя як інструмент та структура створення новинної гри. Особливості інтерактивного формату створення портрету особистості (2 год.)

Джерела основні: 1,2,4,5

Джерела додаткові: 2,4,7,8

Змістовий модуль III

Особливості світової практики створення новинних ігор

Лекція 2. 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. Переваги ігор в альтернативній реальності. Моделювання, симуляція як інструменти занурення у тематику. Створення змін у реальному світі як наслідок ігор. 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. 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. 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 4. Гейміфікація у медіа різних країн світу (2 год.)

Джерела основні: 1,2,4,5

Джерела додаткові: 2,3,4,7,8

Семінарське заняття 5. Дизайн емоцій та формування досвіду користувача в новинних іграх (2 год.)

Джерела основні: 3,4,5

Джерела додаткові: 1,2,5,6

Змістовий модуль IV

Українська перспектива в гейміфікації ЗМІ

Семінарське заняття 6. Українські практики гейміфікації ЗМІ. 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	1	1	1	1
2	Відвідування практичних занять	1	2	2	1	1
3	Робота на практичному занятті	10	2	20	1	10
4	Виконання завдання з самостійної роботи	5	2	10	4	20
Разом				33		32
Максимальна кількість балів		65 балів				
Розрахунок коефіцієнта		(коефіцієнт – 0.65 для розрахунку за 100-бальною шкалою)				
6 семестр						
№	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	1	1	1	1
2	Відвідування практичних занять	1	2	2	1	1
3	Робота на практичному занятті	10	2	20	1	10
4	Виконання завдання з самостійної роботи	5	2	10	4	20
Разом				33		32
Максимальна кількість балів		65 балів				
Розрахунок коефіцієнта		(коефіцієнт – 0.65 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 I

Теоретичні аспекти створення новинних ігор

Самостійні роботи 1-2. Дослідження ігрової індустрії (18 год.) – 10 б.

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

Змістовий модуль II

Гейміфікація ЗМІ: практичні особливості розробки ігор

Самостійні роботи 3-4. Дослідження і застосування ігрових технологій в медіа (18 год.) – 10 б.

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

Самостійні роботи 5-6. Аналіз особливостей розробки новинних ігор (16 год.) – 10 б.

Обрати та адаптувати існуючу гру під певну міжнародну подію або суспільно важливу проблему. Оновити концепцію та механіку гри, описати, які зміни в грі відбулись, розробити механіку та створити прототип.

Змістовий модуль III

Особливості світової практики створення новинних ігор

Самостійні роботи 7-8. Аналіз ігор на соціальну проблематику (18 год.) – 10 б.

Написати прогнозу (у трьох сценаріях – ідеальний, найбільш ймовірний, альтернативний) щодо розвитку гейміфікації в медіа в Україні та надати авторські рекомендації щодо вдосконалення.

Змістовий модуль IV

Українська перспектива в гейміфікації ЗМІ

Самостійні роботи 9-10. Роль новинних ігор у вирішення суспільних проблем (18 год.) – 10 б.

Написати авторське есе на тему: «Чи роблять ігри нас кращими і як вони можуть змінити світ».

Самостійні роботи 11-12. Розвиток гейміфікації ЗМІ в Україні (16 год.) – 10 б.

Обрати топ-10 онлайн- та топ-10 офлайн ігор (світові та українські кейси). Порівняти особливості ігрової механіки, сетінгу, 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 та посилання на використані джерела.

Сума – 5 балів

6.3. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

Навчальні досягнення студентів з дисципліни «Гейміфікація ЗМІ» оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип поопераційної 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.

6.4. Шкала відповідності оцінок

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

7. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ

Разом 120 год., лекції – 4 год., семінарські заняття – 12 год., самостійна робота – 104 год.

Семестр	5		6	
Тиждень	1	2	3	4
Модулі	Змістовий модуль I.		Змістовий модуль II.	
Назва модуля	Теоретичні аспекти створення новинних ігор		Теоретичні аспекти створення новинних ігор	
Теми лекцій	Теоретичні аспекти гейміфікації ЗМІ – 1 бал		Впровадження гейміфікації у світових медіа – 1 бал	
Теми практичних занять	Особливості гейміфікації ЗМІ у соціальних мережах - 10+1 бали Глобальні проблеми людства: формати створення інтерактивних матеріалі - 10+1 бали		Коло героя як інструмент та структура створення новинної гри. Особливості інтерактивного формату створення портрету особистості - 10+1 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	
ІНДЗ			Самостійна робота №7 - 5 балів Самостійна робота №8 - 5 балів	
			Самостійна робота №9 - 5 балів Самостійна робота №10 - 5 балів Самостійна робота №11 - 5 балів Самостійна робота №12 - 5 балів	

Види поточного контролю				
Підсумковий контроль	Залік		Залік	

8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

Основні (базові):

1. Глушко, А. В. (2017). Ігрові прийоми у форматі мережевого інфотейнменту. *Збірники наукових праць професорсько-викладацького складу ДонНУ імені Василя Стуса*. URL: <http://jpv.s.donnu.edu.ua/article/view/3685>
2. Демянів, Ю. І., & Чернявська, О. В. Гейміфікація в нових медіа: сутність та основні характеристики. *Система національних ЗМК у сучасній Україні: нова візія*, 10. URL: 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. *Наукові записки Інституту журналістики*, (1), 62-66. URL: 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. Срібний, М. (2020). Гейміфікація медіа як фактор залучення молоді аудиторії. URL: 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. *Вісник Харківського національного університету імені ВН Каразіна. Серія: Соціальні комунікації*, (11), 52-56. URL: 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. *Communications and Communicative Technologies*, 25(12), 51-57. URL: <https://cct.dp.ua/index.php/journal/article/view/104>
3. Мудра, І. М. (2016). Гра як інструмент медіа маркетингу. *Наукові записки [Української академії друкарства]*, (1), 288-295. URL: 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 гейміфікації новин як нової конвергенції. The Lviv university, 269. URL: <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». *Scientific Notes of Ostroh Academy National University, "Economics" Series*, (17 (45)), 23-28. URL: <https://journals.oa.edu.ua/Economy/article/view/2877>
6. Шаманська, А. С. (2018). Тренди у візуалізації даних в сучасних новинних онлайн-медіа. *Міжнародний науковий журнал Інтернаука*, (9 (1)), 32-36. URL: [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](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. Publishing House "Baltija Publishing". URL: <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. URL: <https://www.culturepartnership.eu/ua/publishing/communication-course>
2. Медіа-пітчинг. URL: <https://www.culturepartnership.eu/ua/publishing/media-pitching>
3. Art for Games. URL: <https://www.coursera.org/specializations/art-for-games>
4. Game Design and Development with Unity. URL: <https://www.coursera.org/specializations/game-design-and-development>
5. Game Design: Art and Concepts. URL: <https://www.coursera.org/specializations/game-design>
6. Influencing: Storytelling, Change Management and Governance. URL: <https://www.coursera.org/specializations/influencing-storytelling-change-management>
7. Online Games: Literature, New Media, and Narrative. URL: <https://www.coursera.org/learn/interactive-media-gaming>
8. Transmedia Storytelling: Narrative worlds, emerging technologies, and global audiences. URL: <https://www.coursera.org/learn/transmedia-storytelling>