

Київський університет імені Бориса Грінченка
Інститут журналістики
Кафедра журналістики та нових медіа

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи
О.Б. Жильцов
2021 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЗМІ

для студентів

спеціальності: 061 «Журналістика»

рівня вищої освіти: першого (бакалаврського)

освітньої програми: 061.00.01 Журналістика
061.00.05 Міжнародна журналістика
061.00.02 Реклама і зв'язки з громадськістю

Київ - 2021

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02136554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти
Протокол № 2244/21
Григор'єв
(підпис) (прізвище, ініціали)
« 20 » 2021 р.

Розробники:

Гондюл Олександра Дмитрівна, викладач кафедри журналістики та нових медіа Інституту журналістики Київського університету імені Бориса Грінченка.

Викладачі:

Гондюл Олександра Дмитрівна, викладач кафедри журналістики та нових медіа Інституту журналістики Київського університету імені Бориса Грінченка.

Робочу програму розглянуто та затверджено на засіданні кафедри журналістики та нових медіа.

Протокол від _____ 2021 року № _____
Завідувач кафедри журналістики та нових медіа _____ (В.О. Гандзюк)

Робочу програму погоджено з гарантом освітньої програми «Журналістика»
_____ 2021 р.

Гарант освітньої програми _____ (В.О. Гандзюк)

Робочу програму погоджено з гарантом освітньої програми «Міжнародна журналістика»

_____ 2021 р.
Гарант освітньої програми _____ (Бикова О.М.)

Робочу програму погоджено з гарантом освітньої програми «Реклама і зв'язки з громадськістю»

_____ 2021 р.
Гарант освітньої програми _____ (Нетребя М.М.)

Робочу програму перевірено
_____ 2021 р.
Заступник директора Інституту журналістики з науково-методичної та навчальної роботи)

_____ (О.А. Росінська)

Пролонговано:

На 20__/20__ н.р. _____ (_____), «__» ____ 20__ р., протокол № _____
(підпис) (ПІБ)

На 20__/20__ н.р. _____ (_____), «__» ____ 20__ р., протокол № _____
(підпис) (ПІБ)

На 20__/20__ н.р. _____ (_____), «__» ____ 20__ р., протокол № _____
(підпис) (ПІБ)

На 20__/20__ н.р. _____ (_____), «__» ____ 20__ р., протокол № _____
(підпис) (ПІБ)

ЗМІСТ

1	ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ	4
2	МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ	5
3	РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ	9
4	СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ	11
5	ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ	13
6	КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ	17
7	НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТКА ДИСЦИПЛІНИ	23
8	РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА	25
9	ДОДАТКОВІ РЕСУРСИ	27

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 журналістичкознавчих 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-1. Здатність до комплексного розв'язання проблем
- ЗК-2. Здатність критично мислити
- ЗК-3. Здатність до креативності

- ЗК-4. Здатність до аналізу комунікаційних процесів, якості інформації та її об'єктивній дійсності
- ЗК-5. Здатність до координації дій з іншими
- ЗК-7. Здатність до формулювання суджень та ухвалення рішень
- ЗК-10. Здатність до когнітивної гнучкості

Фахові компетентності:

- ФК-1. Здатність розуміти особливості суспільних процесів, мати знання з правових та етичних засад журналістики.
- ФК-2. Здатність знаходити в контексті подій, уміння здійснювати моніторингову діяльність, знати характеристики різних ЗМІ, здатність створення матеріалів на основі аналізу потреб медіаринку.
- ФК-8. Здатність працювати в команді, редакційному колективі, застосовувати розвинені соціальні навички, відповідально виконувати професійні завдання.

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

Загальні компетентності:

- ЗК-1. Здатність до комплексного розв'язання проблем
- ЗК-2. Здатність критично мислити
- ЗК-3. Здатність до креативності
- ЗК-4. Здатність до аналізу комунікаційних процесів, якості інформації та її відповідності об'єктивній дійсності
- ЗК-5. Здатність до координації дій з іншими
- ЗК-7. Здатність до формулювання суджень та ухвалення рішень
- ЗК-8. Здатність до когнітивної гнучкості

Фахові компетентності:

- ФК-1. Здатність до оцінки інформації з погляду правових та етичних засад журналістики.
- ФК-2. Здатність до аналізу та прогнозування інформаційних потреб медіаринку.

- ФК-9. Здатність працювати в команді, редакційному колективі, застосовувати розвинені соціальні навички, відповідально виконувати професійні завдання.
- ФК-14. Здатність ефективно просувати створений медійний продукт.

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

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. 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 медіабайнгу 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.

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-1. Виявляти високу адаптивність до змін професійного середовища, мобілізувати інтелектуальні та духовні можливості для самостійного засвоєння нових знань, прогресивних технологій та інновацій, оновлювати власні професійні компетенції з урахуванням інформаційних потреб аудиторії, що домінуватимуть у перспективі.
- ПРН-2. Використовувати знання соціально-гуманітарних, професійно-орієнтованих дисциплін, ефективно діяти в умовах інформаційного простору України.
- ПРН-6. Знаходити оптимальні рішення проблеми відповідно до професійних вимог, ділових ситуацій та інтересів учасників комунікації.
- ПРН-14. Прогнозувати тенденції сучасного медійного ринку.

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

- ПРН-1. Виявляти високу адаптивність до змін професійного середовища, реалізовувати здатність до пошуку нової інформації

- ПРН-6. Знаходити оптимальні рішення проблеми відповідно до професійних вимог, ділових ситуацій та інтересів учасників комунікації.
- ПРН-9. Створювати авторські медіа-продукти відповідно до потреб різних видів мас-медіа, ефективно використовувати сучасні технології подання інформації.
- ПРН-14. Прогнозувати тенденції сучасного медіа-ринку певного соціально-економічного регіону.

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 самоствіти 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.

Дисципліна «Гейміфікація ЗМІ» (4 кредити; 120 год.) вивчається студентами III курсу протягом 1,2 навчальних семестрів. Аудиторна робота становить 46 % від загального обсягу курсу, проводиться у вигляді лекцій (20 год.) і практичних занять (36 год.). Для модульної контрольної виділяється 8 год. Для самостійної роботи студентів у навчальному плані виділяється 56 год. Вивчення студентами навчальної дисципліни завершується підсумковим контролем – заліком.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Тематичний план для денної форми навчання

№ п/ п	Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					
			Аудиторні					Самостійна
			Лекції	Семінари	Практичні	Лабораторні	Модульні	
Змістовий модуль I.								
Теоретичні аспекти створення новинних ігор								
1.	Теоретичні аспекти гейміфікації ЗМІ	4	2		2			
2.	Роль медіа у висвітленні та вирішенні глобальних проблем людства	20	2		4			7
3.	Креативність та гейміфікація ЗМІ: пошук та створення нестандартної ідеї або теми гри	8	2		4		2	7
	Разом	32	6		10		2	14
Змістовий модуль II.								
Гейміфікація ЗМІ: практичні особливості розробки ігор								
1.	Новинні ігри: формати, виклики та успішні приклади	8	2		4		2	7
2.	Етапи, елементи та механіка створення гри	20	2		4			17
	Разом	28	4		8		2	14

Змістовий модуль III.								
Особливості світової практики створення новинних ігор								
1.	Впровадження гейміфікації у світових медіа	6	2		4			7
2.	Гейміфікація ЗМІ як формування нової реальності	18	2		2			7
3.	Економіка участі як базовий елемент новинних ігор	8	2		4		2	
	<i>Разом</i>	32	6		10		2	14
Змістовий модуль IV.								
Українська перспектива в гейміфікації ЗМІ								
1.	Особливості створення балансу у грі	20	2		4			7
2.	Українські практики гейміфікації ЗМІ	8	2		4		2	7
	<i>Разом</i>	28	4		8		2	14
	Разом за навчальним планом	120	20		36		8	56

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Денна форма навчання

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)

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 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. Сила креативу та управління увагою. Методи активації креативності. Методи створення креативних рішень. 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 II. 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 III. 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 гейміфікації в ЗМІ. Аналіз успішних новинних ігор. Роль ігор у створенні відчуття щастя.

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. 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 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.

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

Навчальні досягнення студентів із дисципліни «Гейміфікація ЗМІ» оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип коопераційної звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок, розширення кількості підсумкових балів до 100.

Контроль успішності студентів з урахуванням поточного і підсумкового оцінювання здійснюється відповідно до навчально-методичної карти, де зазначено види контролю й принципи їх оцінювання. Систему переведення рейтингових балів у національну та європейську (ECTS) шкалу подано у таблицях.

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студента

Денна форма навчання

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 балів				
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

Денна форма навчання

Змістовий модуль І. Теоретичні аспекти створення новинних ігор

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

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

Змістовий модуль ІІ. Гейміфікація ЗМІ: практичні особливості розробки ігор

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

Взяти топ-10 онлайн-ігор та топ-10 офлайн ігор. Порівняти особливості ігрової механіки, сеттінгу та формати взаємодії між учасниками гри.

Змістовий модуль ІІІ. Особливості світової практики створення новинних ігор

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

Обрати одну відому гру, що висвітлює соціально значущу проблему, та проаналізувати історію її створення, дослідити цільову аудиторію гри та прослідкувати, як гра змінювалась та адаптувалась з часом.

Змістовий модуль IV. Українська перспектива в гейміфікації ЗМІ

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

Дослідити цікаві практики використання у медіа інтерактивних форматів донесення інформації за останні 5 років. Навести приклади та висвітлити особливості, що змінились.

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 I 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 II передбачає створення авторської концепції молодіжного простору для студентів-журналістів з гейміфікованими елементами (2 год.)

Критерії оцінювання модульної контрольної №2:

- 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 №3

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

Критерії оцінювання модульної контрольної №3:

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

Модульна контрольна робота №4

Модульна контрольна до Змістового модулю IV передбачає написання прогнозу (у трьох сценаріях – ідеальний, найбільш ймовірний, альтернативний) щодо розвитку гейміфікації ЗМІ 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.

6.5. 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

Денна форма навчання

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 I.	Змістовий модуль II.	Змістовий модуль III.	Змістовий модуль IV.
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	Коло героя як інструмент та структура створення новинної гри - 10+1 бали Особливості	Гейміфікація у медіа різних країн світу - 10+1 бали Ігри та їх вплив на	Особливості створення ігрової механіки - 10+1 бали Формати командної

	людства: формати створення інтерактивних матеріалі - 10+1 бали Креативність та гейміфікація ЗМІ: пошук та створення нестандартної ідеї або теми гри - 10+1 бали Формати створення інтерактивних ігрових текстів - 20+2 бали	інтерактивного формату створення портрету особистості - 10+1 бали Адаптація існуючих ігор: створення концепції, механіки та прототипу - 20+2 бали	емоційний стан людини - 10+1 бали Формування нової реальності в іграх - 10+1 бали Дизайн емоцій та формування досвіду користувача в новинних іграх - 20+2 бали	взаємодії у новинних іграх - 10+1 бали Адаптація існуючих ігор: створення 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 молодшої 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 гейміфікації 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](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. 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>

Робоча програма навчальної дисципліни

Гейміфікація ЗМІ

Розробники:

Гондюл Олександра Дмитрівна, викладач кафедри журналістики та нових медіа Інституту журналістики Київського університету імені Бориса Грінченка.

Гейміфікація ЗМІ / Розробник О.Д. Гондюл – К.: Київський університет імені Бориса Грінченка, 2021 – 28 с.