

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования_
«Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет
им. Н.И. Лобачевского»**

Институт международных отношений и мировой истории

УТВЕРЖДЕНО

решением президиума Ученого совета ННГУ

протокол № 1 от 16.01.2024 г.

Рабочая программа дисциплины

Киберспорт как современная форма коммуникации

Уровень высшего образования

Магистратура

Направление подготовки / специальность

42.04.01 - Реклама и связи с общественностью

Направленность образовательной программы

Медиаменеджмент в политике и бизнесе

Форма обучения

очная

г. Нижний Новгород

2024 год начала подготовки

1. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина Б1.В.ДВ.01.02 Киберспорт как современная форма коммуникации относится к части, формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями и индикаторами достижения компетенций)

Формируемые компетенции (код, содержание компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), в соответствии с индикатором достижения компетенции		Наименование оценочного средства	
	Индикатор достижения компетенции (код, содержание индикатора)	Результаты обучения по дисциплине	Для текущего контроля успеваемости	Для промежуточной аттестации
УК-4: Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	УК-4.1: Выбирает стиль общения на русском языке в зависимости от цели и условий партнерства; адаптирует речь, стиль общения и язык жестов к ситуациям взаимодействия УК-4.2: Устно представляет результаты своей деятельности на иностранном языке, может поддержать разговор в ходе их обсуждения	УК-4.1: Владеет навыками выстраивания эффективного взаимодействия между субъектами киберспортивных мероприятий УК-4.2: Владеет навыками PR-презентации с целью продвижения киберспортивных мероприятий	Кейс-задание	Зачёт: Проект
ПК-2: Способен осуществлять проектно-аналитическую деятельность с учетом специфики профессиональной сферы	ПК-2.1: Отбирает аналитические методы и инструменты для целеполагания, планирования и оценки эффективности коммуникационной стратегии, коммуникационного проекта и применяет их на практике ПК-2.2: Проводит анализ ситуации и разрабатывает проекты и кампании в сфере рекламы и связей с общественностью	ПК-2.1: Владеет навыками комплексного анализа исходных данных, подготовки проектной документации для организации эффективного киберспортивного события, ПК-2.2: Владеет навыками выстраивания эффективной PR-стратегии для организации и продвижения киберспортивных мероприятий	Кейс-задание	Зачёт: Проект

3. Структура и содержание дисциплины

3.1 Трудоемкость дисциплины

	очная
Общая трудоемкость, з.е.	2
Часов по учебному плану	72
в том числе	
аудиторные занятия (контактная работа):	
- занятия лекционного типа	16
- занятия семинарского типа (практические занятия / лабораторные работы)	16
- КСР	1
самостоятельная работа	39
Промежуточная аттестация	0 Зачёт

3.2. Содержание дисциплины

(структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и виды учебных занятий)

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего (часы)	в том числе			
		Контактная работа (работа во взаимодействии с преподавателем), часы из них			Самостоятельная работа обучающегося, часы
		Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа (практические занятия/лабораторные работы), часы	Всего	
	0 Ф 0	0 Ф 0	0 Ф 0	0 Ф 0	0 Ф 0
Тема 1. Теоретические основы киберспорта	8	2	2	4	4
Тема 2. История компьютерных игр	6	2	2	4	2
Тема 3. Дисциплины киберспорта	6	2	2	4	2
Тема 4. Психология командной работы	8	2	2	4	4
Тема 4. Организационная деятельность в киберспорте	12	2	2	4	8
Тема 5. PR-деятельность в киберпорте	14	2	2	4	10
Тема 6. Этика киберспорта	7	2	2	4	3
Тема 7. Безопасность в киберспорте	5	1	1	2	3
Тема 8. Фиджитал игры и фиджитал турниры в России	5	1	1	2	3
Аттестация	0				
КСР	1			1	
Итого	72	16	16	33	39

Содержание разделов и тем дисциплины

Тема 1. Теоретические основы киберспорта.

Основные понятия. История развития и становления киберспорта в России и мире.

Понятие киберсреды, как коммуникационного пространства для человеческой деятельности.

Основные различия киберспорта, классического спорта и фиджитал спорта. Государственное

регулирование киберспорта.

Тема 2. История компьютерных игр.

Игра, как форма человеческой деятельности. История развития рынка компьютерных игр. Классификация компьютерных игр. Основные жанры компьютерных игр и игровые механики. Влияние компьютерных игр на психику.

Тема 3. Дисциплины киберспорта.

Изучение лора, геймплея, механик, терминов, правил основных киберспортивных игр. Запуск тренировочного матча.

Тема 4. Психология в киберспорте.

Анализ действий игрока. Особенности взаимодействия игроков в команде. Анализ игровых метрик.

Тема 4. Организационная деятельность в киберспорте.

Особенности организации турниров. Определение материально-технической базы. Планирование мероприятия. Основные правила организации. Особенности организации турниров в учреждениях среднего и высшего образования. Организация трансляций.

Тема 5. PR-деятельность в киберспорте.

PR-техники по продвижению киберспортивных мероприятий. Взаимодействие со СМИ.

Тема 6. Этика киберспорта

Основы спортивной этики. Изучение и анализ Регламента ФКС по этике.

Тема 7. Безопасность в киберспорте

Правила безопасности при организации киберспортивных мероприятий.

Тема 8. Особенности фиджитал спорта.

Основные определения. Специфика фиджитал игр. Особенности организации фиджитал турниров.

4. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя подготовку к контрольным вопросам и заданиям для текущего контроля и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины приведенным в п. 5.

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся используются:

- электронный курс "=".

5. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

5.1 Типовые задания, необходимые для оценки результатов обучения при проведении текущего контроля успеваемости с указанием критериев их оценивания:

5.1.1 Типовые задания (оценочное средство - Кейс-задание) для оценки сформированности компетенции УК-4:

Предложить PR-стратегию киберспортивного мероприятия с учетом заданных ограничений.

5.1.2 Типовые задания (оценочное средство - Кейс-задание) для оценки сформированности компетенции ПК-2:

Задание 1

Перед тобой статистика сражений охотников гильдии с различными монстрами. Посчитай среднее время сражения каждого гильдийца и выбери подходящего противника для каждого. Подходящим мы считаем того противника, сражение с которым не слишком быстрое, но и не слишком затянутое. Ответ запиши в таком виде: Grigoriy-monster_name; Dmitriy-monster_name; Matvei-monster_name

Где “monster_name” – это название монстра из таблицы. Порядок имен, символов и пробелов должны быть точно как в примере.

Задание 2.

Внимательно изучи таблицу с данными. На первом листе список сессий. Каждая сессия относится к определенной игре. На другом листе, какая игра к какому типу геймплея относится. Посчитай сколько суммарно минут пользователи потратили на каждый тип геймплея.

Пример: Cartoons:223,23; Sandbox:134,40; Education:987,78

Критерии оценивания (оценочное средство - Кейс-задание)

Оценка	Критерии оценивания
превосходно	Работа выполнена на высоком профессиональном уровне. Представленный материал фактически верен. Обучающийся свободно отвечает на вопросы, связанные с заданием. Цели и задачи задания выполнены. Присутствует творческий подход к решению.
отлично	Работа выполнена на высоком профессиональном уровне. Представленный материал фактически верен. Обучающийся свободно отвечает на вопросы, связанные с заданием. Цели и задачи задания выполнены.
очень хорошо	Работа выполнена на достаточно высоком профессиональном уровне. Допускаются незначительные неточности. Обучающийся свободно отвечает на вопросы, связанные с заданием. Цели и задачи задания выполнены.
хорошо	Работа выполнена на достаточно высоком профессиональном уровне. Допускаются незначительные неточности. Обучающийся отвечает на вопросы, связанные с заданием. Цели и задачи задания выполнены.
удовлетворительно	Работа выполнена на достаточном уровне для освоения компетенции. Допускаются неточности. Обучающийся отвечает на вопросы, связанные с заданием. Цели и задачи задания выполнены не полностью
неудовлетворительно	Работа выполнена на недостаточном уровне для освоения компетенции.

Оценка	Критерии оценивания
	Присутствуют ошибки. Цели и задачи задания не выполнены
плохо	Работа полностью не соответствует уровню для освоения компетенции. Присутствуют ошибки. Цели и задачи задания не выполнены

5.2. Описание шкал оценивания результатов обучения по дисциплине при промежуточной аттестации

Шкала оценивания сформированности компетенций

Уровень сформированности компетенций (индикатора достижения компетенций)	плохо	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	очень хорошо	отлично	превосходно
	не зачтено			зачтено			
<u>Знания</u>	Отсутствие знаний теоретического материала. Невозможность оценить полноту знаний вследствие отказа обучающегося от ответа	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки	Минимально допустимый уровень знаний. Допущено много негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько несущественных ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Ошибок нет.	Уровень знаний в объеме, превышающем программу подготовки.
<u>Умения</u>	Отсутствие минимальных умений. Невозможность оценить наличие умений вследствие отказа обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки	Продemonстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами.	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с отдельными несущественными недочетами, выполнены все задания в полном объеме	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания, в полном объеме без недочетов
<u>Навыки</u>	Отсутствие базовых навыков. Невозможность оценить наличие навыков вследствие отказа	При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки	Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторым	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач без ошибок и	Продemonстрированы навыки при решении нестандартных задач без	Продemonстрирован творческий подход к решению нестандартных задач

	обучающегося от ответа		некоторым и недочетами	и недочетами	недочетов	ошибок и недочетов	
--	---------------------------	--	------------------------------	-----------------	-----------	-----------------------	--

Шкала оценивания при промежуточной аттестации

Оценка		Уровень подготовки
зачтено	превосходно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «превосходно», продемонстрированы знания, умения, владения по соответствующим компетенциям на уровне выше предусмотренного программой
	отлично	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично».
	очень хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо»
	хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо».
	удовлетворительно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не зачтено	неудовлетворительно	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно».
	плохо	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо»

5.3 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки результатов обучения на промежуточной аттестации с указанием критериев их оценивания:

5.3.1 Типовые задания (оценочное средство - Проект) для оценки сформированности компетенции УК-4

Подготовка презентации для защиты проекта.

План презентации проекта.

Слайд 1. Название киберспортивного мероприятия

Слайд 2. Цель, задачи

Слайд 3. Характеристики и запросы целевой аудитории

Слайд 4. Концепция мероприятия

Слайд 5. Бюджет проекта

Слайд 6. Прогнозируемые результаты

5.3.2 Типовые задания (оценочное средство - Проект) для оценки сформированности компетенции ПК-2

Подготовка проектной документации, включающей анализ исходных данных, цель, задачи, характеристики и запросы целевой аудитории, концепт-документ, креативную карту, бюджет проекта, прогнозируемые результаты

Критерии оценивания (оценочное средство - Проект)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «превосходно», продемонстрированы знания, умения, владения по соответствующим компетенциям на уровне, выше предусмотренного программой. Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «отлично». Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «очень хорошо». Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «хорошо». Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно».
не зачтено	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо». Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо».

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Ананичев Е. А. Формирование социокультурных и цифровых компетенций студентов в системе воспитательной работы на основе реализации киберспортивных проектов : сборник методических рекомендаций / Ананичев Е. А., Годлевский А. К., Морозов С. А. - Санкт-Петербург : СПбГУТ им. М.А. Бонч-Бруевича, 2023. - 61 с. - Книга из коллекции СПбГУТ им. М.А. Бонч-Бруевича - Психология. Педагогика., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=888137&idb=0>.
2. Перспективные инструменты поддержки и развития экономики электронных игр и киберспорта в России : Монография / Российский государственный социальный университет; Литовский спортивный университет; Сибирский государственный медицинский университет; Балтийская международная академия; Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ. - 1. - Москва : ООО "Научно-издательский центр ИНФРА-М", 2024. - 166 с. - (Научная мысль). - Дополнительное профессиональное образование. - ISBN 978-5-16-018303-9. - ISBN 978-5-16-111314-1., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?>

Action=FindDocs&ids=889319&idb=0.

Дополнительная литература:

1. Шелл Дж. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все : монография / Шелл Дж. - Москва : Альпина Паблишер, 2019. - 640 с. - ISBN 978-5-9614-1209-3., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=775050&idb=0>.
2. Шелл Джесси. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все : Практическое пособие. - Москва : ООО "Альпина Паблишер", 2019. - 640 с. - ВО - Магистратура. - ISBN 978-5-96142-512-3., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=630272&idb=0>.
3. Воскресенская Н. Г. Контент-анализ в медиакоммуникациях : учебно-методическое пособие / Воскресенская Н. Г. - Нижний Новгород : ННГУ им. Н. И. Лобачевского, 2019. - 45 с. - Рекомендовано методической комиссией Института международных отношений и мировой истории для студентов ННГУ, обучающихся по специальностям 41.04.04 «Политология» и 42.03.01 «Реклама и связи с общественностью». - Библиогр.: доступна в карточке книги, на сайте ЭБС Лань. - Книга из коллекции ННГУ им. Н. И. Лобачевского - Экономика и менеджмент., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=709636&idb=0>.

Программное обеспечение и Интернет-ресурсы (в соответствии с содержанием дисциплины):

- Портал ФКС России <https://resf.ru/>
- ЭБС Юрайт
- ЭБС IPR-Media

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных образовательной программой, оснащены мультимедийным оборудованием (проектор, экран), техническими средствами обучения, компьютерами.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки/специальности 42.04.01 - Реклама и связи с общественностью.

Автор(ы): Демина Мария Геннадьевна
Селиверстова Юлия Александровна, кандидат политических наук.

Заведующий кафедрой: Фортунатов Антон Николаевич, доктор философских наук.

Программа одобрена на заседании методической комиссии от 29.11.2023, протокол № 15.