

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

Игровые технологии в рекламе и связях с общественностью

Уровень высшего образования

Бакалавриат

Направление подготовки / специальность

42.03.01 - Реклама и связи с общественностью

Направленность образовательной программы

Реклама и связи с общественностью в политике и коммерции

Форма обучения

очная, заочная

г. Нижний Новгород

2024 год начала подготовки

1. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина Б1.В.26 Игровые технологии в рекламе и связях с общественностью 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-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1: Знает различные приемы и способы социализации личности и социального взаимодействия УК-3.2: Имеет практический опыт участия в командной работе, в социальных проектах, в шефской или волонтерской деятельности, опыт распределения ролей в условиях командного взаимодействия	УК-3.1: Знать различные приемы и способы социализации личности и социального взаимодействия Уметь применять различные приемы и способы социализации личности и социального взаимодействия Владеть навыками формирования отношений с окружающими людьми, с коллегами УК-3.2: Знать приемы и методы распределения ролей в условиях участия в проектах и командной работы Уметь применять на практике приемы взаимодействия в рамках командной работы Владеть практическим опытом участия в командной работе, в социальных проектах, в шефской или волонтерской деятельности	Доклад-презентация Задачи Деловая игра	Зачёт: Контрольные вопросы
ПК-7: Способен применять основные технологии маркетинговых коммуникаций при разработке и	ПК-7.1: Использует основные маркетинговые инструменты при планировании производства и (или) реализации коммуникационного продукта	ПК-7.1: Знать основные показатели эффективности медианосителя; методы и приемы анализа, позволяющих систематизировать смысловые конструкции и	Доклад-презентация Задания	Зачёт: Контрольные вопросы

<p>реализации коммуникационного продукта</p>	<p>ПК-7.2: Принимает участие в организации и выполнении маркетинговых исследований, направленных на разработку и реализацию коммуникационного продукта</p> <p>ПК-7.3: Осуществляет мониторинг обратной связи с разными целевыми группами</p>	<p>делать выводы специфики коммуникационных процессов и механизмов функционирования конкретной коммуникационной системы</p> <p>Уметь прогнозировать и анализировать особенности поведения потенциальных потребителей и особенностей организации рекламных и пиар кампаний</p> <p>Владеть навыками использования основных маркетинговых инструментов при планировании реализации коммуникационного продукта</p> <p>ПК-7.2:</p> <p>Знать особенности использования качественных, количественных, полевых и кабинетных методик сбора информации</p> <p>Уметь пользоваться методиками систематизации потоков информации, интерпретации содержательно значимых эмпирических данных</p> <p>Владеть технологиями маркетинговых исследований рынка для выявления общественных настроений</p> <p>ПК-7.3:</p> <p>Знать различные методы сбора данных для проведения мониторинга обратной связи, такие как анкетирование, интервьюирование, социологические исследования, онлайн-опросы, фокус-группы и другие</p> <p>Уметь определять принципы выборки, анализировать данные, полученные в результате мониторинга, и на основе этого делать выводы и рекомендации для улучшения работы организации; иметь навыки работы с программами для анализа</p>		
--	--	---	--	--

		данных и уметь интерпретировать полученные результаты Владеть навыками коммуникации, для эффективного взаимодействия с разными целевыми группами; уметь формулировать вопросы, устанавливать контакт с целевыми аудиториями, анализировать полученную информацию и использовать ее при принятии маркетинговых решений		
--	--	--	--	--

3. Структура и содержание дисциплины

3.1 Трудоемкость дисциплины

	очная	заочная
Общая трудоемкость, з.е.	2	2
Часов по учебному плану	72	72
в том числе		
аудиторные занятия (контактная работа):		
- занятия лекционного типа	14	6
- занятия семинарского типа (практические занятия / лабораторные работы)	14	2
- КСР	1	1
самостоятельная работа	43	59
Промежуточная аттестация	0 Зачёт	4 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			
	О	Ф	О	Ф	О	Ф	О	Ф	О	Ф

Тема 1. Теоретико-методологические подходы к игре	22	21	4	2	4		8	2	14	19
Тема 2. Игра как форма коммуникации с социальной реальностью	23	23	4	2	4	1	8	3	15	20
Тема 3. Игровые технологии в маркетинговых коммуникациях	26	23	6	2	6	1	12	3	14	20
Аттестация	0	4								
КСР	1	1					1	1		
Итого	72	72	14	6	14	2	29	9	43	59

Содержание разделов и тем дисциплины

Тема 1. Теоретико-методологические подходы к игре. Игра как вид деятельности в ракурсе гуманитарных наук. Внутренние и внешние причины, обуславливающие к игровой деятельности. Типология игр и специфика их воздействия на человека.

Тема 2. Игра как форма коммуникации с социальной реальностью. Специфика обмена информации в игре. Вербальные и невербальные аспекты игровой деятельности. Интерактивная сторона игры. Игра в ракурсе транзактного анализа. Виды взаимодействия в игровой деятельности, их роль на социальное поведение человека. Перцептивная сторона игровой деятельности, эффекты игровой деятельности. Значение игровых технологий в рекламе и PR.

Тема 3. Игровые технологии в маркетинговых коммуникациях. Понятие геймификация, ее роль в педагогике, менеджменте, рекламных и пиар-технологиях. Геймификация в создании коммуникативных проектов.

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:
Электронные курсы, созданные в системе электронного обучения ННГУ:

Игровые технологии в рекламе и связях с общественностью,
<https://e-learning.unn.ru/course/view.php?id=11718>.

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 - Доклад-презентация) для оценки сформированности компетенции УК-3:

Роль игры в развитии ребенка в концепции Л.С. Выготского

Типология игр в работах отечественных и зарубежных педагогов

Игра как макет социальных отношений между людьми в концепции Д.Б. Эльконина

Игра в ракурсе транзактного анализа Э. Берна.

Мотивы игровой деятельности и манипулятивные тактики вовлечения в игру.

5.1.2 Типовые задания (оценочное средство - Доклад-презентация) для оценки сформированности компетенции ПК-7:

Прецедентные тексты в рекламной и PR- практике.

Остроумие как форма языковой игры. Виды острот в рекламных и PR-посланиях

Геймификация в торговле, в обучении, в банковской сфере, туризме и медицине

Примеры использования геймификации в маркетинге

Критерии оценивания (оценочное средство - Доклад-презентация)

Оценка	Критерии оценивания
превосходно	Доклад соответствует выбранной теме, студент ссылается на авторитетных авторов, использует достоверные источники информации, аргументированно отстаивает свою точку зрения. Презентация отвечает критериям аналитичности, лаконичности, информативности. Студент способен выразить идею ясно, сделать необходимые выводы и прогнозы.
отлично	Доклад соответствует выбранной теме, студент ссылается на авторитетных авторов, использует достоверные источники информации. Студент высказывает свою точку зрения по всему спектру затрагиваемых проблем. Презентация отвечает критериям аналитичности, лаконичности, информативности. Студент способен выразить идею ясно, сделать необходимые выводы.
очень хорошо	Доклад соответствует изучаемой теме, студент корректно излагает идеи современных авторов. Однако авторская позиция просматривается. Работа не перегружена информацией общего характера. Студент способен выразить частные суждения, поднимается до обобщений. Выводы дают целостное представление о проделанной работе.
хорошо	Доклад соответствует изучаемой теме, студент корректно излагает идеи современных авторов. Однако авторская позиция просматривается с трудом. Работа перегружена информацией общего характера. Студент способен выразить частные суждения, но не поднимается до обобщений. Выводы фрагментарны и не дают целостного представления о проделанной работе.
удовлетворительно	Доклад соответствует изучаемой теме, но не в полной мере раскрывает ее,

Оценка	Критерии оценивания
	студент не ссылается на авторитетных авторов, использует недостоверные источники информации. Студент с трудом выражает свою мысль, выводы не вытекают из сказанного.
неудовлетворительно	Доклад не соответствует изучаемой теме, не в полной мере раскрывает ее, студент не ссылается на авторитетных авторов, использует недостоверные источники информации. Студент с трудом выражает свою мысль, выводы не вытекают из сказанного.
плохо	Доклад не соответствует изучаемой теме или не раскрывает ее содержания.

5.1.3 Типовые задания (оценочное средство - Задачи) для оценки сформированности компетенции УК-3:

Задача 1. Какие игровые приемы использовались в каждом приведенном в кейсах случаях (см. раздаточный материал). Какие цели преследовали организаторы?

Задача 2. Подберите рекламные ролики, где рекламный продукт меняет историю общества или отдельных людей. Присутствует ли языковая игра в подобранных вами примерах. Если да, то какой вид языковой игры?

Задача 3. Проанализируйте ситуации, данные в раздаточном материале. Выделите элементы геймификации в каждой из них

Критерии оценивания (оценочное средство - Задачи)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	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»

5.1.4 Типовые задания (оценочное средство - Деловая игра) для оценки сформированности компетенции УК-3:

Цели игры: формирование навыков создания игр в процессе командной работы; развитие профессиональной креативности.

Размер команд 4-5 человек. Каждая команда должна придумать собственную игру в новый торговый центр "Колесо Фортуна", построенную в рамках имиджевой концепции организации (информация о торговом центре см. раздаточный материал). Команды сами решают формат игры (в рамках офлайн или онлайн мероприятия, реклама, стимулирование продаж и т.д.). В процессе разработки важно обозначить

цель, прописать сценарий, необходимые ресурсы для организации проекта, критерии оценки ее эффективности. В рамках презентации продемонстрировать игру, изготовив ее макет или вовлекая в нее членов других команд.

Критерии оценивания (оценочное средство - Деловая игра)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	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»

5.1.5 Типовые задания (оценочное средство - Задания) для оценки сформированности компетенции ПК-7:

Задание. Распределитесь по группам в 3-5 человек. Разработайте проект игры, которую вы включите в одно из мероприятий при проведении социальной компании, направленной на привлечение частных и юридических лиц к материальной поддержке детей в детских домах.

Основное послание будущим инвесторам, которое должна донести игра: если вы хотите сделать свою жизнь ярче и добрее, начните с того, чтобы сделать его ярче для кого-нибудь, кто очень в этом нуждается.

Целевая аудитория: жители нашего города – юридические и физические люди, не равнодушные к проблеме.

Критерии оценивания (оценочное средство - Задания)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	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»

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 и 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 обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки	Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми недочетами	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторыми недочетами	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач без ошибок и недочетов	Продemonстрированы навыки при решении нестандартных задач без ошибок и недочетов	Продemonстрирован творческий подход к решению нестандартных задач

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 - Контрольные вопросы) для оценки сформированности компетенции УК-3

1. Игра как вид деятельности в ракурсе гуманитарных дисциплин
2. Внутренние и внешние причины, обуславливающие к игровой деятельности
3. Типология игр и специфика их воздействия на человека
4. Компьютерные игры как разновидность массовой коммуникации
5. Специфика обмена информации в игре. Вербальные и невербальные аспекты игровой деятельности
6. Игра в ракурсе транзактного анализа. Роль игры в межличностном ролевом взаимодействии
7. Перцептивная сторона игровой деятельности, эффекты игровой деятельности
8. Роль геймификации в социальных практиках

5.3.2 Типовые задания (оценочное средство - Контрольные вопросы) для оценки сформированности компетенции ПК-7

1. Прецедентные тексты в рекламной и PR-практике
2. Комическое как словесная форма языковой игры
3. Использование острот, неологизмов и аббревиатуры в современной рекламной и PR-практике
4. Игры с сочетаемостью слов и многозначностью в рекламных и PR-сообщениях
5. Использование жаргонизмов в современной рекламной и PR-практике
6. Морфологические, фонетические и графические игры в современных рекламных и PR-сообщениях
7. Игрофицированные решения в практике b2c и b2b
8. Геймификация в создании коммуникативных проектов

Критерии оценивания (оценочное средство - Контрольные вопросы)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	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»

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

Основная литература:

1. Авдулова Т. П. Психология игры / Авдулова Т. П. - 2-е изд. ; испр. и доп. - Москва : Юрайт, 2022. - 232 с. - (Высшее образование). - URL: <https://urait.ru/bcode/493147> (дата обращения: 05.01.2022). - ISBN 978-5-534-05718-8 : 619.00. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=784671&idb=0>.
2. Костер Р. Разработка игр и теория развлечений : монография / Костер Р. - Москва : ДМК-пресс, 2018. - 288 с. - ISBN 978-5-97060-478-6., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=773017&idb=0>.

Дополнительная литература:

1. Игровая деятельность в дошкольном учреждении : учебно-методическое пособие. - Кызыл : ТувГУ, 2019. - 66 с. - Библиогр.: доступна в карточке книги, на сайте ЭБС Лань. - Книга из коллекции ТувГУ - Психология. Педагогика., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=732229&idb=0>.
2. Доброзракова Г. А. Теория и практика медиакommunikаций : учебник для бакалавров, обучающихся по направлению «реклама и связи с общественностью» / Доброзракова Г. А. - Самара : ПГУТИ, 2021. - 281 с. - Книга из коллекции ПГУТИ - Экономика и менеджмент., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=859648&idb=0>.
3. Игры, в которые играют в России / Макаров В.В., Макарова Г.А. - Москва : Академический Проект, 2020., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=663132&idb=0>.
4. Патрушева И. В. Психология и педагогика игры / Патрушева И. В. - Москва : Юрайт, 2022. - 130 с. - (Профессиональное образование). - URL: <https://urait.ru/bcode/495615> (дата обращения: 05.01.2022). - ISBN 978-5-534-10881-1 : 339.00. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=789060&idb=0>.

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

Новости игровой индустрии <https://comnews24.ru/igry/?yclid=10604207889384210431>
 Новости об играх на GamesGoBro <https://gamesgobro.ru/category/stati>

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 ОС ННГУ по направлению подготовки/специальности 42.03.01 - Реклама и связи с общественностью.

Автор(ы): Воскресенская Наталья Геннадьевна, кандидат психологических наук.

Рецензент(ы): Вилкова Евгения Викторовна, кандидат политических наук.

Заведующий кафедрой: Фортунатов Антон Николаевич, доктор философских наук.

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