

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Садыкова Алена Григорьевна  
Должность: Директор Высшей школы креативных индустрий  
Дата подписания: 25.05.2026 16:30:54  
Уникальный программный ключ:  
d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1a0c6a07a

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор Высшей школы  
креативных индустрий  
Садыкова Алена Григорьевна

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**  
**«Интерактивные коммуникации и гейминг»**

Направление подготовки	42.03.01 Реклама и связи с общественностью
Направленность (профиль)	«Реклама в системе маркетинговых коммуникаций»
Форма обучения	очная
Год начала обучения	2026
Реализуется в семестре	8

**Разработано**  
Старший преподаватель департамента  
медиакоммуникаций высшей школы  
креативных индустрий  
Пасикова Оксана Николаевна

Ставрополь 2026 г.

### 1. Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)

Цель изучения дисциплины «Интерактивные коммуникации и гейминг» является формирование комплексного понимания игр как инструмента интерактивной коммуникации с аудиторией, принципов и основных процессов создания и продвижения игр, основ взаимодействия продуктов с аудиторией в виртуальных мирах и метавселенных.

Задачи обучения по дисциплине:

- сформулировать идеи для игры, описать идеи в виде концепт-документа, выбрать подходящую платформу для распространения игры;
- анализ рынка игр и ЦА, анализт игры конкурентов;
- разработать визуальный стиль игры, подобрать и описать референсы.
- создание и наполнение для стора игры и комьюнити (пишет текст описания, подбирает ключевые слова, подбирает референсы у конкурентов).
- разработать скрипты для работы поддержки, ответы на отзывы в сторе, написать пресс-релиз.
- создать маркетинговую стратегию, выбрать инструменты, оценить бюджет продвижения.
- создать питч игры для инвесторов и издателей, оценить затраты на команду и ее развитие, составить бюджет команды и разработки.

### 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Интерактивные коммуникации и гейминг» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока «Цифровые технологии в профессиональной сфере».

### 3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесённых с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код, формулировка компетенции	Код, формулировка индикатора	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций, индикаторов
<b>ПК-18.</b> Использует современные технические средства и основные технологии цифровых коммуникаций для подготовки текстов рекламы и (или) связей с общественностью, реализации коммуникационного продукта.	<b>ИД-1 ПК-18</b> Знает основные технологии цифровых коммуникаций для подготовки текстов рекламы и связей с общественностью, реализации коммуникационного продукта.	Обладает знаниями основных технологий цифровых коммуникаций для подготовки текстов рекламы и связей с общественностью.
	<b>ИД-2 ПК-18</b> Использует современные технические средства и основные технологии цифровых коммуникаций для подготовки текстов рекламы и связей с общественностью, реализации коммуникационного продукта.	Обладает навыками использования современных технических средств технологий цифровых коммуникаций для подготовки текстов рекламы и связей с общественностью

	<b>ИД-3 ПК-18</b> Владеет навыками использования современных технических средств и технологии цифровых коммуникаций для подготовки текстов	Обладает навыками использования современных технических средств и технологии цифровых коммуникаций для подготовки текстов и реализации коммуникационного продукта.
--	--	--

#### 4. Объем учебной дисциплины и формы контроля

Объем занятий: всего: 3 з.е., 180 акад.ч.	ОФО, в акад. часах
<b>Контактная работа:</b>	
Лекции/из них практическая подготовка	18/0
Лабораторных работ/из них практическая подготовка	0
Практических занятий/из них практическая подготовка	18
<b>Самостоятельная работа</b>	18
<b>Формы контроля</b>	
Экзамен	54
Зачет	-
Зачет с оценкой	-
Курсовая работа	нет

#### 5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием количества часов и видов занятий

№	Раздел (тема) дисциплины и краткое содержание	Формируемые компетенции, индикаторы	очная форма				Самостоятельная работа, часов	Формы текущего контроля успеваемости
			Контактная работа обучающихся с преподавателем /из них в форме практической подготовки, часов					
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы			
<b>8 семестр</b>								
1	<b>Теоретические основы изучения проблемы интерактивных коммуникаций</b> Теории социальных интеракций. Теории коммуникации. Теории управления. Интерактивная коммуникация как процесс взаимодействия при передаче, обработке и хранении	ПК-18.	2	2	-	-	Собеседование	

	информации средствами информационно-коммуникационных ресурсов						
2	<b>Гейминг – понятие и сущность</b> Гейминг как процесс. Гейминг/геймификация/игра. Классификации игр. Деконструкции игр. Дизайн.	ПК-18.	2	2	-	-	Собеседование
3	<b>Современный рынок видеоигр</b> 1. Участники современного рынка видеоигр. 2. Тренды рынка видеоигр. 3. Инновации видеоигр. 4. Перспективы развития игровой индустрии. 5. Масштабы игровой индустрии.	ПК-18.	2	2	-	2	Собеседование
4	<b>Геймификация в медиа</b> 1. Понятие геймификации. 2. Современная система геймификации. 3. Игрофикация в качестве метода воздействия. 4. Геймификация СМИ.	ПК-18.	2	2	-	2	Собеседование
5	<b>Разработка и продвижение игрового продукта</b> Создание концепции игры, первичной ее визуализации. Планирование процесса, основные участники и их роль. Программы по продвижению.	ПК-18.	2	2	-	4	Собеседование, проект
6	<b>Признаки геймифицированного продукта</b> 1. Наличие рутинного процесса как признак геймификации продукта. 2. Прогрессия в качестве основного признака геймификации. 3. Система наблюдений как признак геймификации продукта.	ПК-18.	2	2	-	2	Собеседование
7	<b>Психология игрока. Видеоигры и здоровье</b> Психология игрового дизайна. Игровая мотивация. Игра как продукт, игра как медийная площадка, как отдельный формат, как канал взаимодействия/ коммуникации бренда с	ПК-18.	2	2	-	2	Собеседование

	аудиторией, монетизация						
8	<b>Роль маркетинга при создании и продвижении игр</b> Соотношения творческого решения и маркетинговой стратегии. Особенности целевой аудитории. Параметры игр для тех или иных сегментов целевой аудитории.	ПК-18.	2	2	-	2	Собеседование
9	<b>Перспективы развития гейминга и интерактивных коммуникаций</b> Облачный гейминг. Виртуальные миры как новая площадка для коммуникаций. Интерактивные повествовательные решения. Развитие генеративной модели ИИ. Доступность игровых продуктов. Изменение роли геймеров. Влияние культурного наследия на сюжет и визуальное оформление игр.	ПК-18.	2	2	-	4	Собеседование, доклад
	<b>ИТОГО</b>		<b>18</b>	<b>18</b>	<b>-</b>	<b>18</b>	

## **6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Интерактивные коммуникации и гейминг» базируется на перечне осваиваемых компетенций с указанием индикаторов. ФОС обеспечивает объективный контроль достижения запланированных результатов обучения. ФОС включает в себя:

- описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
- методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций (включаются в методические указания по тем видам работ, которые предусмотрены учебным планом и предусматривают оценку сформированности компетенций);
- типовые оценочные средства, необходимые для оценки знаний, умений и уровня сформированности компетенций.

ФОС является приложением к данной программе дисциплины.

## **7. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

Приступая к работе, каждый студент должен принимать во внимание следующие положения.

Дисциплина построена по тематическому принципу, каждая тема представляет собой логически завершённый раздел.

Лекционный материал посвящен рассмотрению ключевых, базовых положений курсов и разъяснению учебных заданий, выносимых на самостоятельную работу студентов.

Практические занятия проводятся с целью закрепления усвоенной информации, приобретения навыков ее применения при решении практических задач в соответствующей предметной области.

Самостоятельная работа студентов направлена на самостоятельное изучение дополнительного материала, подготовку к практическим и лабораторным занятиям, а также выполнения всех видов самостоятельной работы.

Для успешного освоения дисциплины, необходимо выполнить все виды самостоятельной работы, используя рекомендуемые источники информации.

## **8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **8.1. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины**

#### **8.1.1. Перечень основной литературы:**

1. Елиферов, В. Г. Бизнес-процессы: регламентация и управление : учебник / В.Г. Елиферов, В.В. Репин. – Москва : ИНФРА-М, 2021. – 319 с.

2. Клеметти К., Гренберг Х. Мастера геймдизайна: как создавались Angry Birds, Max Payne и другие игры-бестселлеры. – Альпина Паблишер, 2021. – URL: <https://hse.alpinadigital.ru/book/21789>.

3. Шелл Д. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все. – 9785961425123. – Альпина Паблишер, 2019. – URL: <https://hse.alpinadigital.ru/book/19109>

#### **8.1.2. Перечень дополнительной литературы:**

1. Лужнова, Н.В. Маркетинговые коммуникации / Н.В. Лужнова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Оренбургский Государственный Университет. – Оренбург : ОГУ, 2019. – 141 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=481768> (дата обращения: 04.10.2019). – ISBN 978-5-7410-1643-5.

2. Маркетинг в отраслях и сферах деятельности : учебник / под ред. Ю.В. Морозова, В.Т. Гришиной. - 9-е изд. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2019. - 446 с. : табл., схемы, граф. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-394-02263-0 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=418086>

3. Яковлева, Е.Л. «Человек играющий» и творящий. – Казань: Познание, 2011. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=258007>

### **8.2. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине:**

1. Пасикова, О.Н. Интерактивные коммуникации и гейминг: методические рекомендации по проведению практических занятий. – СКФУ, 2025 [Электронная версия].

2. Пасикова, О.Н. Интерактивные коммуникации и гейминг: методические рекомендации по проведению самостоятельной работы. – СКФУ, 2025 [Электронная версия].

### **8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины:**

1. <http://e.lanbook.com/> – издательство «Лань», электронно-библиотечная система.

2. <http://www.biblioclub.ru/> – электронно-библиотечная система «Университетская библиотекаонлайн».

3. <http://elibrary.ru/defaultx.asp> – научная электронная библиотека eLIBRARY.RU.

4. <http://www.sostav.ru> Информационный ресурс «Состав.Ру»: реклама, маркетинг, PR.

5. <http://www.sostav.ru>. – Портал о рекламе, маркетинге, бизнесе, креативе и PR.

6. <http://www.StoryBrand.ru>. – Сайт об истории создания мировых марок, брендов, компаний, фирм, организаций.

## 9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

При чтении лекций используется компьютерная техника, демонстрации презентационных мультимедийных материалов. На семинарских и практических занятиях студенты представляют презентации, подготовленные ими в часы самостоятельной работы.

Информационные справочные системы:

Информационно-справочные и информационно-правовые системы, используемые при изучении дисциплины:

1	ЭБС «Университетская библиотека ONLINE» ,
2	ЭБС «IPRbooks»,
3	ЭБС «Biblio- online.ru».

Программное обеспечение:

1	Альт Рабочая станция 10
2	Альт Рабочая станция К
3	Альт «Сервер»
4	Пакет офисных программ - Р7-Офис

## 10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Лекционные занятия	Ауд. 306, к.20 (Масс-медиа центр). Компьютеры DELL, аудио-колонки, ЖК дисплей президиума, квадрокоптер DJI PHANTOM 4 и комплектующие, фотоаппарат зеркальный премиум Canon EOS 5D Mark III EF24-105 Kit и комплектующие, комплект студийного света Lumifor AMATO 100 CLASSIC KIT, камкордер SONY и комплектующие, штатив Manfrotto, принтеры, сканеры.
Практические занятия	Ауд. 306, к.20 (Масс-медиа центр). Компьютеры DELL, аудио-колонки, ЖК дисплей президиума, квадрокоптер DJI PHANTOM 4 и комплектующие, фотоаппарат зеркальный премиум Canon EOS 5D Mark III EF24-105 Kit и комплектующие, комплект студийного света Lumifor AMATO 100 CLASSIC KIT, камкордер SONY и комплектующие, штатив Manfrotto, принтеры, сканеры.
Самостоятельная работа	Ауд. 114, к .20 компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду образовательной организации

## 11. Особенности освоения дисциплины лицами с ограниченными возможностями здоровья

Обучающимся с ограниченными возможностями здоровья предоставляются специальные учебники, учебные пособия и дидактические материалы, специальные технические средства обучения коллективного и индивидуального пользования, услуги ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь, а также услуги сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Освоение дисциплины обучающимися с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано совместно с другими обучающимися, а также в отдельных группах.

Освоение дисциплины обучающимися с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

В целях доступности получения высшего образования по образовательной программе лицами с ограниченными возможностями здоровья при освоении дисциплины обеспечивается:

- 1) для лиц с ограниченными возможностями здоровья по зрению:
  - присутствие ассистента, оказывающий студенту необходимую техническую помощь с учетом индивидуальных особенностей (помогает занять рабочее место, передвигаться, прочитать и оформить задание, в том числе, записывая под диктовку),
  - письменные задания, а также инструкции о порядке их выполнения оформляются увеличенным шрифтом,
  - специальные учебники, учебные пособия и дидактические материалы (имеющие крупный шрифт или аудиофайлы),
  - индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс,
  - при необходимости студенту для выполнения задания предоставляется увеличивающее устройство;
- 2) для лиц с ограниченными возможностями здоровья по слуху:
  - присутствие ассистента, оказывающий студенту необходимую техническую помощь с учетом индивидуальных особенностей (помогает занять рабочее место, передвигаться, прочитать и оформить задание, в том числе, записывая под диктовку),
  - обеспечивается наличие звукоусиливающей аппаратуры коллективного пользования, при необходимости обучающемуся предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
  - обеспечивается надлежащими звуковыми средствами воспроизведения информации;
- 3) для лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата (в том числе с тяжелыми нарушениями двигательных функций верхних конечностей или отсутствием верхних конечностей):
  - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением или надиктовываются ассистенту;
  - по желанию студента задания могут выполняться в устной форме.

## **12. Особенности реализации дисциплины с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения**

Согласно части 1 статьи 16 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» под *электронным обучением* понимается организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников. Под *дистанционными образовательными технологиями* понимаются образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.

Реализация дисциплины может быть осуществлена с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения полностью или частично. Компоненты УМК дисциплины (рабочая программа дисциплины, оценочные и методические материалы, формы аттестации), реализуемой с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения, содержат указание на их использование.

При организации образовательной деятельности с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения могут предусматриваться асинхронный и синхронный способы осуществления взаимодействия участников образовательных отношений посредством информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

При применении дистанционных образовательных технологий и электронного обучения в расписании по дисциплине указываются: способы осуществления взаимодействия участников образовательных отношений посредством информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (ВКС-видеоконференцсвязь, ЭТ – электронное тестирование); ссылки на электронную информационно-образовательную среду СКФУ, на образовательные платформы и ресурсы иных организаций, к которым предоставляется открытый доступ через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет»; для синхронного обучения - время проведения онлайн-занятий и преподаватели; для асинхронного обучения - авторы онлайн-курсов.

При организации промежуточной аттестации с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения используются Методические рекомендации по применению технических средств, обеспечивающих объективность результатов при проведении промежуточной и государственной итоговой аттестации по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета и программам магистратуры с применением дистанционных образовательных технологий (Письмо Минобрнауки России от 07.12.2020 г. № МН-19/1573-АН "О направлении методических рекомендаций").

Реализация дисциплины с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий осуществляется с использованием электронной информационно-образовательной среды СКФУ, к которой обеспечен доступ обучающихся через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет», или с использованием ресурсов иных организаций, в том числе платформ, предоставляющих сервисы для проведения видеоконференций, онлайн-встреч и дистанционного обучения (МТС-Линк), а также с использованием возможностей социальных сетей для осуществления коммуникации обучающихся и преподавателей.

Учебно-методическое обеспечение дисциплины, реализуемой с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, включает представленные в электронном виде рабочую программу, учебно-методические пособия или курсы лекций, методические указания к выполнению различных видов учебной деятельности обучающихся, предусмотренных дисциплиной, и прочие учебно-методические материалы, размещенные в информационно-образовательной среде СКФУ.