

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Садыкова Алёна Григорьевна
Должность: Директор Высшей школы креативных индустрий
Дата подписания: 25.05.2026 11:31:11
Уникальный программный ключ:
d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1abc6ab7a

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

УТВЕРЖДАЮ
Директор Высшей школы
креативных индустрий
А.Г. Садыкова

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ИГРОВАЯ ЖУРНАЛИСТИКА»

Направление подготовки
Направленность (профиль)

Год начала обучения
Форма обучения
Реализуется в семестре

42.03.02 Журналистика
Мультимедийная журналистика и цифровые
технологии
2026 г.
очная
8

Введение

1. Назначение: данный ФОС предназначен для организации текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации при оценивании уровня приобретенных компетенций у будущих бакалавров по направлению подготовки 42.03.02 Журналистика, направленность (профиль) «Мультимедийная журналистика и цифровые технологии».

2. ФОС является приложением к программе дисциплины «Игровая журналистика»

3. Разработчик старший преподаватель департамента медиакоммуникаций Павлова И.А.

4. Проведена экспертиза ФОС.

Члены экспертной группы:

Председатель - Рубежной А.А. – председатель УМК Высшей школы креативных индустрий.

Члены комиссии:

Лупандина Н.Д., зам. директора ВШКИ по учебной работе

Горбачев А.М., директор департамента медиакоммуникаций.

Представитель организации-работодателя

Акопян Н.А., шеф-редактор сайта ГТРК «Ставрополье» ФГУП «ВГТРК «Ставрополье»

Экспертное заключение: рекомендовано к использованию в учебном процессе

5. Срок действия ФОС определяется сроком реализации образовательной программы.

1. Описание критериев оценивания компетенции на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Компетенция (ии), индикатор (ы)	Уровни сформированности компетенции (ий)			
	Минимальный уровень не достигнут (Неудовлетворит ельно) 2 балла	Минимальный уровень (удовлетворитель но) 3 балла	Средний уровень (хорошо) 4 балла	Высокий уровень (отлично) 5 баллов
<i>Компетенция: ПК-1</i>				
Результаты обучения по дисциплине: <i>Индикатор:</i> ИД-1 _{ПК-1} Осуществляет анализ отечественног о и мирового опыта журналистско й авторской деятельности	Не знает и не ориентируется в тенденциях развития игровой журналистики в отечественном и зарубежном медиапространс тве. Не способен провести анализ и классифицирова ть геймифицирован ные продукты в современных медиа.	Очень поверхностно ориентируется в тенденциях развития игровой журналистики в отечественном и зарубежном медиапространств е. Проводит анализ, но с трудом классифицирует геймифицированн ые продукты в современных медиа.	Знает тенденции развития игровой журналистики в отечественном и зарубежном медиапространс тве. Проводит анализ и классифицирует геймифицирован ные продукты в современных медиа, допускает незначительные ошибки.	Знает тенденции развития игровой журналистик и в отечественн ом и зарубежном медиапростр анстве. Проводит анализ и классифицир ует геймифицир ованные продукты в современны х медиа, способен применить дополнитель ные знания, приводит примеры.
ИД-2 _{ПК-1} Создает журналистски й текст (или) продукт с учетом специфики разных типов	Не способен создавать журналистские тексты и продукты игровой тематики для различных типов	На очень низком уровне способен создавать журналистские тексты и продукты игровой тематики для различных	С небольшими недостатками создает журналистские тексты и продукты игровой тематики для	Создает качественны е журналистск ие тексты и продукты игровой

СМИ и других медиа	СМИ и медиа, посвященных игровой индустрии	типов СМИ и медиа, посвященных игровой индустрии	различных типов СМИ и медиа, посвященных игровой индустрии	тематики для различных типов СМИ и медиа, посвященны х игровой индустрии
-----------------------	---	--	---	---

Оценивание уровня сформированности компетенции по дисциплине осуществляется на основе «Положения о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры - в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Северо-Кавказский федеральный университет» в актуальной редакции.

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕРКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Номер задания	Правильный ответ	Содержание вопроса	Компетенция
		Семестр 8	
1.	b)	Какое из следующих определений лучше всего описывает игровую журналистику? А) Журналистика, сосредоточенная на освещении игровых событий. В) Журналистика, использующая элементы игр для вовлечения аудитории. С) Журналистика, которая охватывает только спортивные игры. Д) Журналистика, основанная на фактических данных и статистике.	ПК-1.
2.	b)	Что такое геймификация? А) Процесс создания видеоигр. В) Использование игровых элементов в неигровых контекстах. С) Изучение поведения игроков в видеоиграх. Д) Разработка сценариев для игр.	ПК-1.
3.	b)	Какой из следующих аспектов является ключевым для успешной геймификации? А) Сложность игры В) Эмоциональная вовлеченность пользователей С) Доступность контента Д) Долговечность игры	ПК-1.
4.	С)	Какой из следующих факторов не влияет на вовлеченность аудитории в геймифицированный контент? А) Дизайн интерфейса В) Интересные темы С) Уровень образования пользователя Д) Награды и достижения	ПК-1.
5.		Опишите основные принципы игровой журналистики и их значение для современного контента.	ПК-1.
6.		Приведите примеры успешных проектов, использующих геймификацию в	ПК-1.

		журналистике, и объясните, что сделало их успешными.	
7.		В чем заключаются основные отличия между традиционной журналистикой и игровой журналистикой?	ПК-1.
8.		Опишите процесс разработки геймифицированного элемента для новостного сайта.	ПК-1.
9.		Какие этические вопросы могут возникнуть при использовании геймификации в журналистике?	ПК-1.
10.		Назовите и опишите три основных типа игровых механик, которые могут быть использованы в журналистике.	ПК-1.

2. Описание шкалы оценивания

В рамках рейтинговой системы успеваемость студентов по каждой дисциплине оценивается в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации. Рейтинговая система оценки знаний студентов основана на использовании совокупности контрольных мероприятий по проверке пройденного материала (контрольных точек), оптимально расположенных на всем временном интервале изучения дисциплины. Принципы рейтинговой системы оценки знаний студентов основываются на положениях, описанных в Положении об организации образовательного процесса на основе рейтинговой системы оценки знаний студентов в ФГАОУ ВО «СКФУ».

3. Критерии оценивания компетенций*

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если он знает тенденции развития игровой журналистики в отечественном и зарубежном медиапространстве. Проводит анализ и классифицирует геймифицированные продукты в современных медиа. Способен создавать журналистские тексты и продукты игровой тематики для различных типов СМИ и медиа, посвященных игровой индустрии.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если он не знает и не ориентируется в тенденциях развития игровой журналистики в отечественном и зарубежном медиапространстве. Не способен провести анализ и классифицировать геймифицированные продукты в современных медиа. Не способен создавать журналистские тексты и продукты игровой тематики для различных типов СМИ и медиа, посвященных игровой индустрии