

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 27.05.2026 16:24:25
Уникальный программный ключ:
ca953a0120d891083f939673078ef1a989dae18a

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»**

Филологический факультет

(наименование основного учебного подразделения (ОУП) – разработчика ОП ВО)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ИГРОВЫЕ КОММУНИКАЦИИ НА ТВ

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:

42.03.04 ТЕЛЕВИДЕНИЕ

(код и наименование направления подготовки/специальности)

Освоение дисциплины ведется в рамках реализации основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОП ВО):

ТЕЛЕВИДЕНИЕ

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Игровые коммуникации на ТВ» входит в программу бакалавриата «Телевидение» по направлению 42.03.04 «Телевидение» и изучается в 5 семестре 3 курса. Дисциплину реализует Вечерне-заочное отделение филологического факультета. Дисциплина состоит из 3 разделов и 4 тем и направлена на изучение особенностей игровых форматов и коммуникаций в телевизионном производстве.

Целью освоения дисциплины является формирование у студентов понимания принципов создания и реализации игровых программ, а также развитие навыков взаимодействия с аудиторией через игровые элементы.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Игровые коммуникации на ТВ» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций (части компетенций):

Таблица 2.1. Перечень компетенций, формируемых у обучающихся при освоении дисциплины (результаты освоения дисциплины)

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
УК-9	Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	УК-9.2 Использует различные цифровые средства, позволяющие во взаимодействии с другими людьми достигать поставленных целей; УК-9.3 Способен к коммуникации в цифровой среде (в том числе с использованием технологий SMAAC=Social, Mobile, Apps, Analytics - социальные сети, мобильная связь, приложения, аналитика, облачные технологии) с учетом требований информационной безопасности, конфиденциальности, этических и правовых норм;
ПК-2	Способен в рамках отведенного бюджета времени создавать материалы для массмедиа в определенных жанрах, форматах с использованием различных знаковых систем (вербальной, фото-, аудио-, видео-, графической) в зависимости от типа СМИ для размещения на различных мультимедийных платформах	ПК-2.1 Предлагает творческие решения в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере телевидения и других экранных масс-медиа;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Игровые коммуникации на ТВ» относится к обязательной части блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы высшего образования.

В рамках образовательной программы высшего образования обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «Игровые коммуникации на ТВ».

Таблица 3.1. Перечень компонентов ОП ВО, способствующих достижению запланированных результатов освоения дисциплины

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
УК-9	Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	Основы технологии Интернет-СМИ**; Информационные технологии на ТВ и в СМИ; Цифровая грамотность;	Искусственный интеллект в профессиональной деятельности; Видеоблогинг: от замысла до монетизации; Информационные войны**; Имагология**; Детское ТВ;

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
ПК-2	Способен в рамках отведенного бюджета времени создавать материалы для массмедиа в определенных жанрах, форматах с использованием различных знаковых систем (вербальной, фото-, аудио-, видео-, графической) в зависимости от типа СМИ для размещения на различных мультимедийных платформах	Управление в творческом коллективе; Основы творческой деятельности журналиста; Основы фотоискусства; Основы проектной деятельности; Сторителлинг: как создать запоминающуюся историю**; Основы творчества; Производственные процессы в СМИ; Информационное производство; Теория и практика современной телевизионной журналистики; Основы travel-журналистики**; Документальное кино как СМИ**; Основы операторского мастерства и видеомонтажа; Техника телевидения; Фототехника; Техника и технология аудиовизуальных СМИ; Введение в специальность;	Информационные войны**; Творческая мастерская; Имагология**; Детское ТВ; Развлекательное ТВ;

* - заполняется в соответствии с матрицей компетенций и СУП ОП ВО

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Игровые коммуникации на ТВ» составляет «3» зачетные единицы.

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения образовательной программы высшего образования для очной формы обучения.

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.		Семестр(-ы)
			5
<i>Контактная работа, ак.ч</i>	34		34
Лекции (ЛК)	17		17
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	17		17
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	56		56
<i>Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.</i>	18		18
Общая трудоемкость дисциплины ак.ч.	ак.ч.	108	108
	зач.ед.	3	3

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 5.1. Содержание дисциплины (модуля) по видам учебной работы*

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
Раздел 1	Основы игровых коммуникаций	1.1	История и эволюция игровых программ на телевидении	История и эволюция игровых программ на телевидении	ЛК, СЗ
		1.2	Психология зрителя: как игры влияют на восприятие контента	Психология зрителя: как игры влияют на восприятие контента	ЛК, СЗ
Раздел 2	Создание игровых форматов	2.1	Этапы разработки игрового формата: от идеи до реализации	Этапы разработки игрового формата: от идеи до реализации	ЛК, СЗ
Раздел 3	Коммуникация и взаимодействие с аудиторией	3.1	Интерактивность в игровых программах: как вовлечь зрителя	Интерактивность в игровых программах: как вовлечь зрителя	ЛК, СЗ

* - заполняется только по ОЧНОЙ форме обучения: ЛК – лекции; ЛР – лабораторные работы; СЗ – практические/семинарские занятия.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 6.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Тип аудитории	Оснащение аудитории	Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины (при необходимости)
Лекционная	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, оснащенная комплектом специализированной мебели; доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	
Семинарская	Аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная комплектом специализированной мебели и техническими средствами мультимедиа презентаций.	
Для самостоятельной работы	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	

* - аудитория для самостоятельной работы обучающихся указывается **ОБЯЗАТЕЛЬНО!**

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры.
2. Былеева, Л.В. Русские народные игры: Ч. I – М.: Сов. Россия, 1988. – 72 с. – (Бка «В помощь клубному работнику» № 11).
3. Былеева, Л.В. Русские народные игры: Ч. II. – М.: Сов. Россия, 1988. – 72 с. – (Бка «В помощь клубному работнику» № 12).
4. Игры: Энцикл. сб. / Редкол. А.И. Лазарев и др.; Сост. В.А. Черноземцев. – Юж.-Урал. кн. изд-во, АОЗТ «Оренбургское книжное издательство», 1995. – 800 с.
5. Игры народов мира / Сост. Е. Пальгина. – М.: ТЕРРА – Книжный клуб, 2002. – (Популярная энциклопедия).
6. Игры народов СССР / Сост. Л.В. Былеева и В.М. Григорьев. – М., 1985.
7. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Роже Кайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Зенкина. – М. : ОГИ, 2007 (Нация и культура / Научное наследие: Антропология).
8. Миллер С. Психология игры. – М.: Владос, 2000.

Дополнительная литература:

1. Морено Я. Психодрама/ Пер. с англ. Г. Пимочкиной, Е. Рачковой. – М.: Апрель Пресс, изд-во ЭКСМО-Пресс, 2001. – 528 с. (Серия «Психологическая коллекция»).
2. Поляков, Н. В. Игровая культура и праздники (Игра- это серьезно) : учебнометодическое пособие / Н. В. Поляков. — Чебоксары : ЧГИКИ, 2013. — 150 с.

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. ЭБС РУДН и сторонние ЭБС, к которым студенты университета имеют доступ на основании заключенных договоров

- Электронно-библиотечная система РУДН – ЭБС РУДН <https://mega.rudn.ru/MegaPro/Web>
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://www.biblioclub.ru>
- ЭБС «Юрайт» <http://www.biblio-online.ru>
- ЭБС «Консультант студента» www.studentlibrary.ru
- ЭБС «Знаниум» <https://znanium.ru/>

2. Базы данных и поисковые системы

- Sage <https://journals.sagepub.com/>
- Springer Nature Link <https://link.springer.com/>
- Wiley Journal Database <https://onlinelibrary.wiley.com/>
- Научометрическая база данных Lens.org <https://www.lens.org>

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся при освоении дисциплины/модуля:*

1. Курс лекций по дисциплине «Игровые коммуникации на ТВ».

* - все учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся размещаются в соответствии с действующим порядком на странице дисциплины **в ТУИС!**

РАЗРАБОТЧИКИ

Должность

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО

Заведующий кафедрой

Должность

Еременко Е.А.

Фамилия И.О

Барабаш В.В.

Фамилия И.О