

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»

УТВЕРЖДАЮ
Директор по образовательной
деятельности

_____ С.Т. Князев
«__» _____

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ

Код модуля	Модуль
1145712	Творчество в медиасфере

Екатеринбург

Перечень сведений о рабочей программе модуля	Учетные данные
Образовательная программа 1. Медиакоммуникации и мультимедийные технологии	Код ОП 1. 42.03.05/33.01
Направление подготовки 1. Медиакоммуникации	Код направления и уровня подготовки 1. 42.03.05

Программа модуля составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Плеханова Елизавета Константиновна	без ученой степени, без ученого звания	Ассистент	медиакоммуникаций
2	Поспелова Тамара Халильевна	без ученой степени, без ученого звания	Преподаватель	Индивидуальный предприниматель
3	Фаюстов Алексей Владимирович	кандидат филологических наук, без ученого звания	Проректор по информационной политике	Ректорат

Согласовано:

Управление образовательных программ

Е.С. Комарова

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МОДУЛЯ Творчество в медиасфере

1.1. Аннотация содержания модуля

Модуль направлен на формирование у студентов навыков использования современных средств и методов в коммуникации с аудиторией. Обучающиеся осваивают технологии геймификации в медиасреде для вовлечения пользователя, учатся разрабатывать и готовить к реализации креативные медиапроекты таким образом, чтобы результаты соответствовали запросам аудитории на всех уровнях восприятия.

1.2. Структура и объем модуля

Таблица 1

№ п/п	Перечень дисциплин модуля в последовательности их освоения	Объем дисциплин модуля и всего модуля в зачетных единицах
1	Геймификация	3
2	Философия творчества	3
3	Креативный медиапроект: разработка и реализация	3
ИТОГО по модулю:		9

1.3. Последовательность освоения модуля в образовательной программе

Пререквизиты модуля	1. Культура и искусство 2. Основы гуманитарного знания 3. Культура и искусство
Постреквизиты и кореквизиты модуля	1. Социально-психологические аспекты профессиональной деятельности

1.4. Распределение компетенций по дисциплинам модуля, планируемые результаты обучения (индикаторы) по модулю

Таблица 2

Перечень дисциплин модуля	Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения (индикаторы)
1	2	3
Геймификация	ПК-12 - Способен участвовать в планировании и	З-1 - Объяснять основы организации и проведения интегрированных маркетингово-коммуникационных кампаний

	создании интегрированных маркетингово-коммуникационных кампаний, применяющих мультимедийный и интерактивные средства	У-2 - Интегрировать различные средства продвижения в комплекс маркетинговых коммуникаций П-2 - Разрабатывать концепцию продвижения проектов, формировать коммуникационные цели и маркетинговые стратегии
	ПК-13 - Способен участвовать в проектировке информационных и программных продуктов, разработке их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания	З-1 - Объяснять архитектуру информационных и программных продуктов, алгоритмы и принципы их создания У-1 - Обосновать предлагаемые концепции информационных и программных продуктов П-1 - Разрабатывать модели информационных и программных продуктов
Креативный медиапроект: разработка и реализация	ПК-8 - Способен участвовать в координации работы технических, управленческих, творческих подразделений организаций сферы медиа и их взаимодействия с внешней средой	З-2 - Характеризовать принципы творческо-постановочного и технологического процессов подготовки и создания медиапроектов У-1 - Координировать работу технических, управленческих, творческих подразделений медиаорганизаций У-2 - Осуществлять постановку целей и путей их достижения Д-1 - Разрешать конфликтные ситуации Д-2 - Разносторонне использовать коммуникативные навыки
	ПК-9 - Способен участвовать в проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов и их реализации	З-1 - Характеризовать основы проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов З-2 - Различать современные технические средства и технологии для создания медийных продуктов У-1 - Обосновать концепции медиапроектов У-2 - Выделять ключевые моменты в исходном материале для последующего использования в новом продукте П-1 - Разрабатывать модель реализации концепции медиапроектов

		<p>П-2 - Осуществлять оценку оригинальности идеи нового продукта</p> <p>Д-1 - Определять приоритетные задачи</p>
Философия творчества	<p>ОПК-1 - Способен анализировать и объяснять природу явлений и процессов, протекающих в сфере профессиональной деятельности на основе критериев научного знания с использованием различных методологических и теоретических подходов</p>	<p>У-1 - Самостоятельно определять основные характеристики явлений и процессов на основе критериев научных знаний, используя основные теоретические и методологические подходы в своей профессиональной области</p> <p>П-1 - Самостоятельно, опираясь на теоретические и методологические подходы, составить на основе критериев научных знаний характеристики явлений и процессов для решения задач в своей профессиональной области.</p> <p>Д-1 - Проявлять внимательность и усердие в поиске и применении теоретического знания</p>
	<p>ОПК-3 - Способен выявлять, концептуализировать и предлагать обоснованные решения проблем в профессиональной деятельности на основе знания научных теорий, концепций, подходов, в том числе обладающие инновационным потенциалом</p>	<p>З-1 - Изложить возможные способы решения проблем в профессиональной области деятельности, используя знания научных теорий, концепций, подходов, в том числе обладающих инновационным потенциалом</p> <p>П-1 - Самостоятельно или работая в команде предлагать и обосновывать способы решения проблем в профессиональной деятельности, используя знания научных теорий, концепций, подходов, в том числе обладающих инновационным потенциалом</p> <p>Д-1 - Проявлять аналитические умения</p> <p>Д-2 - Проявлять способность эффективно работать в команде, умения аргументировать и убеждать</p>
	<p>ПК-3 - Способен использовать многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или)</p>	<p>У-2 - Оценивать идеи в контексте мирового опыта и возможность их использования</p> <p>П-1 - Демонстрировать кругозор в сфере отечественного и мирового культурного процесса</p> <p>П-2 - Инициировать творческие идеи для создания нового продукта</p>

	коммуникационных продуктов	
--	-------------------------------	--

1.5. Форма обучения

Обучение по дисциплинам модуля может осуществляться в очной и очно-заочной формах.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Геймификация

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Фаюстов Алексей Владимирович	кандидат филологических наук, без ученого звания	Заведующий кафедрой	Базовая кафедра телевидения и новых медиа

Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.00-08/25 от 14.05.2021 г.

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- **Фаюстов Алексей Владимирович, Заведующий кафедрой, Базовая кафедра телевидения и новых медиа**

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Базовый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.

1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
P1	Основы геймификации	1. Введение в геймификацию: основные понятия и принципы. 2. История развития и теоретические основы геймификации. 3. Геймификация и искусственный интеллект: примеры и возможности.
P2	Основные элементы геймификации	1. Игровые элементы в геймификации: задачи, достижения, уровни. 2. Мотивация и вознаграждения в геймификации: создание системы баллов и наград.
P3	Геймификация в медиа	1. Геймификация в медиакоммуникациях: примеры и лучшие практики. 2. Креативное проектирование геймифицированных проектов: методология и инструменты. 3. Эффективность и оценка геймифицированных проектов. 4. Кейс-стади: командный проект с применением геймификации.

1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Таблица 1.2

Направление воспитательной деятельности	Вид воспитательной деятельности	Технология воспитательной деятельности	Компетенция	Результаты обучения
Профессиональное воспитание	проектная деятельность	Технология проектного образования	ПК-12 - Способен участвовать в планировании и создании интегрированных маркетингово-коммуникационных кампаний, применяющих мультимедийный и интерактивные средства	У-2 - Интегрировать различные средства продвижения в комплекс маркетинговых коммуникаций

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Геймификация

Электронные ресурсы (издания)

1. Семенихин, В.; Поколение Y требует игрофикацию. ; 2015; <http://bosfera.ru/bo/banki-dlya-y-trebuetsya-igrofikaciya> (Электронное издание)

Печатные издания

1. Осовицкая, Н.; HR-брендинг. Управление талантами, онлайн-обучение, геймификация и еще 15 эффективных практик; Питер, Санкт-Петербург [и др.]; 2014 (3 экз.)

2. Воронина, Л. И., Е. О., Т. М., В. А., Р. Ф., И. Ю., Л. И., Е. В., С. Н., С. Н., О. С., Д. С., Е. В., В. В., В. В., С. В., Е. В., И. В., А. В., А. П., А. П., И. А., О. В., М. В., А. П., Л. Н., Л. Н., Г. Е., С. В., С. В., Е. А., Г. А., Э. Э., О. Л., Е. Г., Е. Г., Багирова, А. П., Акбердина, В. В., Банникова, Л. Н., Бритвина, И. Б., Вишневский, Ю. Р.; Т. 1 : материалы III Международной научно-практической конференции, Екатеринбург, 21-22 апреля 2017 г.; Издательство Уральского университета, Екатеринбург; 2017 (2 экз.)

3. Воликова, Ю.; Хватит командовать! Пора играть! Геймификация. 17 соавторов. 26 бизнес-кейсов. Настольная книга-игра современного руководителя; Университет "Синергия", Москва; 2019 (1 экз.)

4. Еленев, К. С., Кузнецов, А. И.; Игры с брендом: геймификация и сенсорика в ретейле. ; 2014 (0 экз.)

5. Зикерманн, Г., Линдер, Д.; Игровой маркетинг. 7 рекомендаций от авторов книги "Геймификация в бизнесе", которые могут быть полезны для любой программы лояльности; 2013 (0 экз.)

6. Пуля, В.; Геймификация СМИ. ; 2015 (0 экз.)

7. Бондаренко, В. А., Иванченко, О. В.; Геймификация в маркетинговой деятельности компании. ; 2017 (0 экз.)

8. Федотова, Н. А.; Геймификация в контексте медийной практики. ; 2017 (0 экз.)

9. Берн, Э., Мацковский, М. С., Ионин, Л. Г.; Игры, в которые играют люди. Психология человеческих

взаимоотношений : пер. с англ.; Прогресс, Москва; 1988 (2 экз.)

10. Балахнин, И.; "Есть люди, чье сознание готово к игрофикации". ; 2012 (0 экз.)

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://biblioclub.ru/>
2. ЭБС IPR Books <https://www.iprbookshop.ru>
3. ООО Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <http://elibrary.ru/>
4. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. "Gamification.co" - веб-сайт, специализирующийся на геймификации. Содержит блог с интересными статьями, новости и советы от ведущих экспертов. Ссылка: <https://www.gamification.co/>
2. "Gamasutra" - веб-сайт, ориентированный на разработчиков игр, но также содержит множество материалов о геймификации. Здесь вы найдете статьи, исследования и интервью с профессионалами отрасли. Ссылка: <https://www.gamasutra.com/>
3. "Badgeville Blog" - блог компании Badgeville, одного из ведущих поставщиков платформ для геймификации. В блоге вы найдете множество статей о геймификации, мотивации и удержании пользователей. Ссылка: <https://badgeville.com/blog/>
4. "Yu-Kai Chou: The Octalysis Group" - блог Ю-Кай Чоу, эксперта по геймификации и автора "Octalysis", модели геймификации, основанной на восьми основных драйверах мотивации. Блог содержит статьи, видео и курсы по геймификации. Ссылка: <http://yukaichou.com/>
5. "The Gameful World: Approaches, Issues, Applications" - книга, редактируемая Стефаном Детердингом и другими авторами, предлагающая обширный обзор текущих исследований и практик в области геймификации. Ссылка: <https://mitpress.mit.edu/books/gameful-world>

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Геймификация

Сведения об оснащении дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения
-------	--------------	---	---

1	Лекции	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p>	<p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p> <p>Google Chrome, Mozilla Firefox</p>
2	Практические занятия	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p>	<p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p> <p>Google Chrome, Mozilla Firefox</p>
3	Консультации	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p>	Не требуется
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p>	<p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p> <p>Google Chrome, Mozilla Firefox</p>
5	Самостоятельная работа студентов	<p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p> <p>Google Chrome, Mozilla Firefox</p>

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Философия творчества

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Поспелова Тамара Халильевна	без ученой степени, без ученого звания	Преподавате ль	Индивидуальный предприниматель

Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.00-08/25 от 14.05.2021 г.

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- **Поспелова Тамара Халильевна, Преподаватель, Индивидуальный предприниматель**

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Базовый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.

1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
P1	Введение в дизайн-мышление	<p>Основы метода дизайн-мышления. Способы создания продуктов и услуг, ориентированных на человека.</p> <p>Методология, инструменты, которые помогают организовать рабочий процесс так, чтобы результат работы помогал решить проблемы в сценарии пользователя.</p> <p>Дизайн-мышление как человеко-центричным метод проектирования (Human-Centered Design). Основа работа продуктовой команды, построение вокруг решения проблем или нереализованных возможностей Человека.</p> <p>История создания метода и его применения в реальных кейсах от Apple до Amazon.</p> <p>Главная цель дизайн-мышления или thinking outside the box — «думать вне коробки».</p> <p>Базовые правила работы команд по дизайн-мышлению. Ключевые ценности организации.</p>

		<p>Пять этапов дизайн-мышления: эмпатия, фокусировка, генерация идей, прототип, тест.</p>
P2	Эмпатия	<p>Карта стейкхолдеров. Методика изучения потребностей прямых и косвенных целевых клиентов</p> <p>Глубинное и экспертное интервью. Структура, методика.</p> <p>Метод Наблюдение и этнография. Формирование портрета целевого героя продукта</p> <p>Метод «Мокасины» и построение пути пользователя глазами пользователя</p> <p>Метод Исследование аналогов.</p>
P3	Фокусировка	<p>Кластеризация – метод работы в командах с использованием стикеров, маркеров и досок с целью сбора и систематизации информации</p> <p>Карта эмпатии. Форма для сбора наблюдений за поведением людей и анализа глубинных интервью.</p> <p>Карта разрывов</p> <p>Карта пути пользователя/Customer Journey Map (CJM)</p> <p>Один из форматов сбора исследовательской информации, который отражает сценарий пользователя: шаги, эмоциональные реакции, время, ключевые цитаты.</p> <p>.</p> <p>Формулировка точки зрения (POV/HMW). Искусство постановки вопроса для команды дизайн-мышления с целью решения проблем</p>
P4	Генерация идей	<p>Методика «гейзер в голове» и работа в мозговом штурме. Варианты, правила проведения</p> <p>Развитие ассоциативного мышления. Работа в группах, составление ассоциативных карт.</p>

		<p>Архетипы бренда. Целевой герой бренда как архетип. Коммуникационная стратегия через архетипирование</p> <p>Игра Playing the Future. Авторская игра по созданию продуктов и сервисов на основе главных мировых трендов. Придумайте эффективные решения за минимум времени.</p> <p>Диаграмма Венна и метод создания бизнес-идей</p>
P5	Прототипирование и тестирование	<p>Прототипирование и тестирование. Виды прототипов. Правила тестирования</p> <p>Итоги тестирования, работа с обратной связью</p> <p>«Начинаем заново» или почему Дизайн-мышление — итерационный процесс.</p>

1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Таблица 1.2

Направление воспитательной деятельности	Вид воспитательной деятельности	Технология воспитательной деятельности	Компетенция	Результаты обучения
Формирование социально-значимых ценностей	целенаправленная работа с информацией для использования в практических целях	Технология формирования уверенности и готовности к самостоятельной профессиональной деятельности	ПК-3 - Способен использовать многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов	П-2 - Инициировать творческие идеи для создания нового продукта

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Философия творчества

Электронные ресурсы (издания)

1. Томасова, , Д. А.; Развитие и применение дизайн-мышления в маркетинговых исследованиях : учебное пособие для бакалавров.; Вузовское образование, Саратов; 2021; <http://www.iprbookshop.ru/110122.html> (Электронное издание)
2. Сурова, , Н. Ю.; Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «менеджмент».; ЮНИТИ-ДАНА, Москва; 2017; <http://www.iprbookshop.ru/81833.html> (Электронное издание)

Печатные издания

1. Хомутский, Д. Ю., Андреев, Г. С.; Как превратить дизайн-мышление в рабочий инструмент компании. ; 2015 (0 экз.)
2. Гейдерих, П. В.; Дизайн-мышление как перспективный способ генерации и развития инноваций. ; 2018 (0 экз.)
3. Столетов, А. И.; Философские основания творчества : учебное пособие.; РИЦ БашГУ, Уфа; 2011 (1 экз.)
4. Хомутский, Д. Ю., Андреев, Г. С.; Концепция дизайн-мышления: от практик работы профессиональных дизайнеров до структурной концепции нового бизнес-инструмента. ; 2015 (0 экз.)
5. Хомутский, Д. Ю., Андреев, Г. С.; Когнитивные процессы в дизайн-мышлении и ключевые компетенции членов проектной команды, работающей по модели дизайн-мышления. ; 2015 (0 экз.)
6. Хомутский, Д. Ю., Андреев, Г. С.; Концепция дизайн-мышления как модель конструирования предпринимательских решений. ; 2015 (0 экз.)
7. Хомутский, Д. Ю., Андреев, Г. С.; Эмпатия как один из ключевых элементов процесса дизайн-мышления. ; 2015 (0 экз.)
8. ; The Achievement Habit: Stop Wishing, Start Doing, and Take Command of Your Life by Bernard Roth. ; 2015 (0 экз.)
9. Матушкин, М. А.; Методы и инструменты управления предприятием в условиях VUCA-реальности. ; 2018 (0 экз.)

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://biblioclub.ru/>
2. ЭБС IPR Books <https://www.iprbookshop.ru>
3. ООО Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <http://elibrary.ru/>
4. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. Дизайн-мышление: особенности и отличия. Яндекс.Дзен <https://zen.yandex.ru/media/id/5bfed4aff9e5810ae969e227/dizainmyshlenie-osobennosti-i-otlichiiia-5ee9c1d2ec8d8d74a130e77e>
2. Руководство по дизайн мышлению. http://caramboli.ru/wp-content/uploads/2017/09/Design_Thinking_manual_Bootleg_RUS.pdf
3. Дизайн-мышление: как создать продукт, который решает проблему. <https://texterra.ru/blog/dizayn-myshlenie-kak-sozdat-produkt-kotoryy-reshaet-problemu.html>
4. Дизайн мышление и исследования. <https://tiburon-research.ru/metodichka/dizayn-myshlenie-metod-i-mesto-issledovaniy>

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Философия творчества

Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Периферийное устройство	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM Google Chrome, Mozilla Firefox
2	Практические занятия	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Периферийное устройство	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM Google Chrome, Mozilla Firefox
3	Консультации	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная	Не требуется

4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p>	<p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p> <p>Google Chrome, Mozilla Firefox</p>
5	Самостоятельная работа студентов	<p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p> <p>Google Chrome, Mozilla Firefox</p>

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Креативный медиапроект: разработка и
реализация

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Плеханова Елизавета Константиновна	без ученой степени, без ученого звания	Ассистент	медиакоммуникац ий

Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.00-08/25 от 14.05.2021 г.

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- Плеханова Елизавета Константиновна, Ассистент, медиакоммуникаций

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Базовый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.

1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
P1	Архитектура медиапроекта	Рассмотрение основных составляющих медиапроекта. Типовая структура и дополнения. Необходимые площадки для реализации проекта, а также специфика обращения с ними.
P2	Сервисы для создания медиапроекта	Рассмотрение основных сервисов для создания медиапроекта — структурных, графических, аналитических.
P3	Продвижение медиапроекта	Дистрибуция контента. Развитие площадок для продвижения проекта. Интеграция проектов на площадки информационных партнеров.

1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Таблица 1.2

Направление воспитательной деятельности	Вид воспитательной деятельности	Технология воспитательной деятельности	Компетенция	Результаты обучения
Профессиональное воспитание	проектная деятельность	Технология проектного образования	ПК-9 - Способен участвовать в проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов и их	П-1 - Разрабатывать модель реализации концепции медиапроектов

			реализации	
--	--	--	------------	--

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Креативный медиапроект: разработка и реализация

Электронные ресурсы (издания)

1. Боровинская, , Д. Н., Суровцева, , В. А.; Феномен креативности. Философско-методологический анализ : монография.; Сургутский государственный педагогический университет, Сургут; 2017; <http://www.iprbookshop.ru/87019.html> (Электронное издание)
2. , Ушакова, , Д. В.; Творчество: от биологических оснований к социальным и культурным феноменам; Издательство «Институт психологии РАН», Москва; 2019; <http://www.iprbookshop.ru/88395.html> (Электронное издание)

Печатные издания

1. Трайндл, Трайндл А., Гордеева, А., Яворский, Р.; Нейромаркетинг. Визуализация эмоций; Альпина Паблишерз, Москва; 2009 (1 экз.)
2. Медведев, Ю.; Профессия XXI века: нейромаркетинг. ; 2004 (0 экз.)
3. Ткаченко, Н. В., Ткаченко, О. Н., Дмитриева, Л. М.; Креативная реклама. Технологии проектирования : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 032401 "Реклама".; ЮНИТИ, Москва; 2009 (5 экз.)
4. Микалко, М.; Игры для разума. Тренинг креативного мышления : [пер. с англ.]; Питер, Санкт-Петербург [и др.]; 2009 (1 экз.)
5. Шерер, Й., Гляйснер, О.; Техники креативности. Как в 10 шагов найти, оценить и воплотить идею; СмартБук, Москва; 2010 (2 экз.)
6. Фостер, Д., Корби, Л., Борич, С. Э.; Откуда берутся идеи; Попурри, Минск; 2009 (2 экз.)
7. Леви, М., Мацак, А.; Фрирайтинг: современная техника поиска креативных решений; Эксмо, Москва; 2011 (4 экз.)
8. Кэтмелл, Э.; Креативная компания. Как управлять командой творческих людей : перевод с английского.; Альпина Паблишер, Москва; 2015 (1 экз.)

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://biblioclub.ru/>

ЭБС IPR Books <https://www.iprbookshop.ru>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <http://elibrary.ru/>

Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. Canva - <https://www.canva.com/>
2. Adobe Creative Cloud - <https://www.adobe.com/creativecloud.html>
3. Figma - <https://www.figma.com/>
4. Sketch - <https://www.sketch.com/>
5. InVision - <https://www.invisionapp.com/>
6. Prezi - <https://prezi.com/>
7. Piktochart - <https://piktochart.com/>
8. Powtoon - <https://www.powtoon.com/>
9. Crello - <https://crello.com/>
10. Moqups - <https://moqups.com/>

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Креативный медиапроект: разработка и реализация

Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Периферийное устройство	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM
2	Практические занятия	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM

		Периферийное устройство	
3	Консультации	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная	Не требуется
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Периферийное устройство	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM
5	Самостоятельная работа студентов	Персональные компьютеры по количеству обучающихся Подключение к сети Интернет	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM