



СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ „СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ”

ФАКУЛТЕТ ПО ЖУРНАЛИСТИКА И МАСОВА КОМУНИКАЦИЯ

## УЧЕБЕН ПЛАН

Професионално направление: **Обществени комуникации и информационни науки**

**ОКС „Магистър”**

Специалност: **Журналистика**

Магистърска програма: **Дигитални медии и видеоигри**

Ф	Ж	Ж	3	6	2	2	2	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Форма на обучение: **задочно**

Продължителност на обучението (брой семестри): **три**

Професионална квалификация: **Магистър по дигитални медии и видеоигри**

## Квалификационна характеристика

**Специалност:** ЖУРНАЛИСТИКА

**Магистърска програма:** ДИГИТАЛНИ МЕДИИ И ВИДЕОИГРИ

### 1. Насоченост, образователни цели

Насоченост

Магистърската програма „Дигитални медии и видеоигри“ е интердисциплинарна и е широко отворена за студенти, завършили различни специалности – от сферите на хуманитарните и социалните, но също така и на точните науки. Програмата е насочена към онези, които имат желание да изучават задълбочено дигиталните медии в контекста на видеоигрите, разглеждани в широкия диапазон на присъствието им в съвременното общество: от културните практики, през технологичните особености, до пазарните принципи, свързани с производството и разпространението им. Програмата е предназначена за придобилите образователно-квалификационната степен „бакалавър“ или „магистър“ в Софийския университет „Св. Климент Охридски“ и в други висши училища.

Цел

Целта на програмата е да предостави на студентите качествено обучение в областта на дигиталните медии и игрите чрез комбинация от теоретични и практически дисциплини. Студентите получават възможност да погледнат към медийната среда на видеоигрите от различни гледни точки и да съчетаят знанието за всеки от отделните компоненти от процеса на изграждането, ползването и разпространението им. Предимство на програмата е, че предоставя и специализирано практическо обучение – чрез учебни модули, водени от действащи специалисти в създаването на видеоигри (преподавателите в тези модули работят в Юбисофт България).

Задачи на обучението

Обучението си поставя важната задача да осигури професионални знания и умения в областта на дигиталните медии и на видеоигрите, като в същото време стимулира и развива аналитичните и критически компетентности на студентите

### 2. Обучение (знания и умения, необходими за успешна професионална дейност; общо теоретична и специална подготовка и др.)

Учебен план

Учебният план включва задължителни, избираеми и факултативни дисциплини, които – в своята съвкупност – осигуряват стабилно знание и практически компетенции за работа в дигитална среда.

Обучението се осъществява в три семестъра и завършва с дипломна работа, защитена пред Държавна изпитна комисия на катедра „Радио и телевизия“.

Общотеоретична подготовка

Дисциплините са така организирани в учебния план, че дават възможност на студентите да получат структурирано знание за дигиталните медии и за медийните специфики на видеоигрите. Изясняват се ключови понятия и техники при изграждането на разказа и практическото писане на истории за видеоигри. Заедно с това на студентите се предлага да сменят ролята и да подложат разказа и игрите на критически анализ. Програмата разглежда видеоигрите като част от съвременната медийна среда (те функционират като важни и често глобални платформи за комуникация между участниците, за разпространение на идеи, информация, реклама и др.). Включени са теоретични познания за ролята на визията и на музиката в игрите. Предвидени са курсове, които въвеждат в историята на игрите, запознават студентите с възникването и развитието на ролевите игри, както и специален курс за инди и open source игрите. Привлечени са специалисти, които преподават основни положения в областта на комуникацията и медиите; на правото, свързано с дигиталните медии; на социологията и изследванията на потребителското поведение в комплексен контекст на всекидневни практики, технологии, пазари, регулации; на икономиката на дигиталните медии.

Специална подготовка

По време на 3-семестриалното си обучение студентите имат възможност за реализирането на практически задачи. От особено значение за практическото обучение е присъствието на два практически модула, водени от специалисти от „Юбисофт“, една от основните фирми за видеоигри и интерактивни услуги на пазара, която има представителство и в България.

### **3. Професионални компетенции**

Знания

Завършващите студенти притежават знания за комуникацията, за дигиталните медии и техните специфики, за разказа и разказването в медиите, за игрите и техните разновидности във виртуалната сфера, за правните, социологическите и икономическите измерения на дигиталния свят и за индустрията на видеоигрите като негов важен сектор.

Умения

Завършилите студенти могат да решават творчески задачи, да участват в продуцирането на медийни продукти и игри, да работят в екип успешно и ползотворно, да сътворяват проекти и успешно да ги реализират.

Компетентности

Крайният резултат от обучението е хармонично знание, интегрална част от което е критическата компетентност и социално отговорното практикуване на широк кръг от умения, свързани с дигиталните медии и по-специално с индустрията на видеоигрите. Програмата изгражда също така способности за писане за видеоигри (критически анализ на видеоигри) – една напълно нова и иновативна за България компетентност, особено нужна на фона на все по-широката популярност на игрите и на търсенето на подобни анализи в медиите.

### **4. Професионална реализация**

Познанията и уменията, които студентите получават от магистърската програма, им дават възможност за реализация в сферата на дигиталните медии и в сектора на видеоигрите: като анализатори на медийни процеси, като PR специалисти, автори, сценаристи и креатив директори във фирми за видеоигри, като и като анализатори на видеоигри, пишещи за медиите.

Ф Ж Ж 3 6 2 2

код на спец.

Специалност "Журналистика" / магистърска програма "Дигитални медии и видеоигри"

за випуска, започнал през 2021-2022 уч. година

№	код на дисциплината	Наименование на учебната дисциплината	Вид – З, И, Ф	семестър	ECTS кредити	Часове - общ брой				Седмична заетост	Форма на оценяване* - И, ТО, ки, прод
						Всичко	Лекции	Семинарни занятия	практически упр. / хоспетиране		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

**Задължителни дисциплини**

1	3	6	0	1	Виртуална култура	3	1	6	180	30	0		30+0	И
2	3	6	0	5	Естетика на художествената игра	3	1	6	180	30	0		30+0	И
3	3	6	0	7	Изображението в аналоговата и цифровата ера	3	1	2	60	20	0		20+0	И
4	3	1	4	8	Звукова среда	3	1	2	60	20	0		20+0	И
5	3	6	1	7	Рефлексивна комуникация - нови техники на писане	3	1	2	60	20	0		20+0	И
6	3	6	1	0	Компютърни ролевни игри - история и развитие	3	1	6	180	0	30		0+30	ТО
7	3	6	1	9	Създаване на видеоигра - I част	3	1	6	180	0	30		0+30	ТО
8	3	6	0	8	Интерактивен разказ и комбинаторно разказване	3	2	3	90	20	0		20+0	И
9	3	5	2	6	Увод в дигиталната хуманитаристика	3	2	5	150	30	0		30+0	И
10	3	6	1	1	Музика и дигитални медии	3	2	5	150	20	0		20+0	И
11	3	6	1	5	Потребителско поведение	3	2	5	150	30	0		30+0	И
12	3	6	1	2	Наративи на бъдещето	3	2	5	150	30	0		30+0	И
13	3	6	2	0	Създаване на видеоигра - II част	3	2	5	150	0	30		0+30	ТО
14	3	5	2	7	Интелектуална собственост	3	3	2	60	0	30		0+30	И
15	3	6	1	8	Стратегическо бизнес планиране в дигитална среда	3	3	2	60	20	0		20+0	И
16	3	6	0	3	Диалог и монолог в изграждането на видеоигри	3	3	2	60	20	0		20+0	И
17	3	6	0	4	Дигитални фен култури	3	3	3	90	30	0		30+0	И
18	3	6	1	3	Повествование и видеоигри	3	3	2	60	30	0		30+0	И
19	3	5	3	1	Творческо писане	3	3	2	60	0	30		0+30	ТО

№	код на дисциплината	Наименование на учебната дисциплината	Вид – З, И, Ф	семестър	ECTS кредити	Часове - общ брой				Седмична заетост	Форма на оценяване* - и, то, ки, прод
						Всичко	Лекции	Семинарни занятия	практически упр. / хоспетиране		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

**Избираеми дисциплини** – избраните дисциплини трябва да носят минимум 4 кредита (2 кредита от втори семестър и 2 кредита от трети семестър)

1	И	6	2	1	Творческо писане на дигитални истории за детски и младежки аудитории	И	2	2	60	0	20		0+20	ТО
4	И	6	1	4	Подходи при анализа и интерпретацията на игрите	И	2	2	60	0	20		0+20	ТО
3	И	6	0	2	Визуализации във виртуалния свят	И	2	2	60	0	20		0+20	ТО
3	И	5	2	8	Дигитални култури	И	2	2	60	20	0		20+0	ТО
3	И	5	2	9	Аудиовизуално съдържание за компютърни игри	И	2	2	60	20	0		20+0	ТО
2	И	6	0	6	Игрова механика и разказ	И	3	2	60	0	30		0+30	ТО
5	И	6	0	9	История на инди игри и игри с отворен код	И	3	2	60	0	30		0+30	ТО

### Дипломиране

Начин на дипломиране	ECTS - кредити	Първа държавна сесия	Втора държавна сесия
Защита на дипломна работа	15	юли	ноември

Софийски университет "Св. Климент Охридски"

**Справка - извлечение от учебен план**

Специалност "Журналистика" / магистърска програма "Дигитални медии и видеоигри"

форма на обучение задочна, срок на обучение 3 семестъра

Натовареност, ECTS-кредити и оценки по семестри																																	
Вид заетост	I семестър			II семестър			III семестър			IV			V			VI			VII			VIII			IX			X			Общо		
	натоваре-ност (ч.)	ECTS – кредити	бр.оценки	натоваре-ност (ч.)	ECTS – кредити	бр.оценки	натоваре-ност (ч.)	ECTS – кредити	бр.оценки	натоваре-ност (ч.)	ECTS – кредити	бр.оценки	натоваре-ност (ч.)	ECTS – кредити	бр.оценки	натоваре-ност (ч.)	ECTS – кредити	бр.оценки	натоваре-ност (ч.)	ECTS – кредити	бр.оценки	натоваре-ност (ч.)	ECTS – кредити	бр.оценки	натоваре-ност (ч.)	ECTS – кредити	бр.оценки	натоваре-ност (ч.)	ECTS – кредити	бр.оценки			
Задължителни дисциплини	180	30	7	160	28	6	160	13	6																								
мин. избираеми дисциплини	0	0	0	20	2	1	30	2	1																								
учебни практики																																	
<b>Общо:</b>	<b>180</b>	<b>30</b>	<b>7</b>	<b>180</b>	<b>30</b>	<b>7</b>	<b>190</b>	<b>15</b>	<b>7</b>																								

Начин на дипломиране	ECTS - кредити	брой часове за подготовка	Първа държавна сесия	Втора държавна сесия
Защита на дипломна работа	15		юли	ноември

**Придобита професионална квалификация:** Магистър по дигитални медии и видеоигри