STUDIJŲ DALYKO (MODULIO) APRAŠAS

Dalyko (modulio) pavadinimas	Kodas
Komunikacija žaidimų industrijoje	

Dėstytojas / a (-ai)	Padalinys (-iai)
Koordinuojantis (-i): lekt. B. Kaselytė **Kitas / a (-i): lekt. M. Joniškė**	Vilniaus universiteto Komunikacijos fakulteto Kūrybos komunikacijos bakalauro studijų programų komitetas, Saulėtekio al. 9, I rūmai, LT-10222 Vilnius

Studijų pakopa	Dalyko (modulio) tipas
I (bakalauro)	Individualiųjų studijų dalykas

Įgyvendinimo forma	Vykdymo laikotarpis	Vykdymo kalba (-os)
Auditorinė	Rudens (V semestras)	lietuvių

Reikalavimai studijuojančiajam	
Išankstiniai reikalavimai: Anglų k. žinios	**Gretutiniai reikalavimai (jei yra):**

Dalyko (modulio) apimtis kreditais	Visas studento darbo krūvis	Kontaktinio darbo valandos	Savarankiško darbo valandos
5	130	36 (16 val. paskaitų, 4 val. konsultacijų, 16 val. seminarų)	94

Dalyko (modulio) tikslas		
Supažindinti su vaizdo žaidimų industrijos komunikacijos principais ir strategijomis, analizuoti, kaip šioje industrijoje yra komunikuojama, pasitelkus naratyvą, vizualinius sprendimus, žaidimo mechanikas, bendruomenes ir rinkodarą. Ugdomos kompetencijos: kūrybinė komunikacija, kritinis mąstymas, naratyvų analizė, auditorijos pažinimas ir komunikacijos strategijų kūrimas.		
Dalyko (modulio) studijų rezultatai	**Studijų metodai**	**Vertinimo metodai**
Supras žaidimų industrijos komunikacijos pagrindus: jos principus, tikslus, auditorijas.	Auditorinės paskaitos, audiovizualinės medžiagos peržiūra, aptarimas ir pristatymas.	Savarankiškos ir komandinės užduotys, kaupiamasis vertinimas.
Atpažins žaidimų bendruomenių komunikacijos struktūras, įrankius ir iššūkius.	Auditorinės paskaitos, praktinės dirbtuvės, diskusijos.	Diskusijos seminarų metu, savarankiškos užduotys.
Suvoks krizių komunikacijos specifiką žaidimų industrijoje ir gebės parengti reagavimo planus.	Apžvalginis ir probleminis dėstymas, krizių simuliacijos, atvejų nagrinėjimas.	Pristatymas, diskusija seminaro metu.
Gebės kurti komunikacijos strategiją vaizdo žaidimams, atsižvelgiant į tikslinę auditoriją, platformas, industrijos tendencijas ir galimas	Apžvalginis ir probleminis dėstymas, diskusijos.	Projektinis darbas, baigiamasis egzaminas raštu.

krizes.		

Temos	Kontaktinio darbo valandos							Savarankiškų studijų laikas ir užduotys	
	Paskaitos	Konsultacijos	Seminarai	Pratybos	Laboratoriniai darbai	Praktika	**Visas kontaktinis darbas**	**Savarankiškas darbas**	**Savarankiškai atliekamos užduotys**
1. Įvadas. Susipažinimas su vaizdo žaidimų industrija ir jos specifika. Pristatomas studijų planas, programos turinys ir tikslai, darbo tvarka, pagrindinės temos, rekomenduojama literatūra, atsiskaitymo reikalavimai.	2						**2**		
2. Komunikacija vaizdo žaidimo kūrimo ir išleidimo metu. Vaizdo žaidimų tipai, žanrai, auditorijos. Vaizdo žaidimų leidyba, partnerių paieška. Bendruomenės kūrimas.	4	2	6				**12**	**30**	Pasirengimas seminarams, grupinės užduotys.
3. Vidinė komunikacija vaizdo žaidimų industrijose.	2		2				**4**	**10**	Pasirengimas seminarams, grupinės užduotys.
4. Krizių komunikacija žaidimų industrijoje. Įrankiai, reagavimas, krizių plano parengimas, krizių simuliacijos.	2		4				**6**	**20**	Pasirengimas seminarams, krizių simuliacijų analizė, plano parengimas.
5. Žaidimų komunikacijos strategijos. Kūrybinis projektas, strategijų analizė ir kūrimas.	4	2	2				**8**	**34**	Kūrybinio projekto parengimas.
6. Kurso apibendrinimas ir refleksija.	2		2				**4**		
Iš viso	**16**	**4**	**16**				**36**	**94**	

Vertinimo strategija	Svoris proc.	Atsiskaitymo laikas	Vertinimo kriterijai
Kaupiamasis vertinimas seminarų metu	40	Semestro metu	Dešimties balų sistema vertinamas aktyvumas seminaruose, grupinių darbų atlikimas ir pristatymas seminaro metu.
Kūrybinio projekto sukūrimas ir pristatymas	40	Semestro metu	Vertinama kūrybinio projekto kokybė ir originalumas, paskaitų ir seminarų metu išmoktos informacijos pritaikymas: atlikta tikslinių auditorijų analizė, pristatyta strategijos struktūra, įtrauktas galimos krizės sprendimo planas, atskleistas inovatyvus požiūris į komunikaciją, pasirinkti strategijos sprendimai pagrįsti moksline informacija. Taip pat vertinamas projekto pristatymas: pateikimas, vizualizacijos, sklandumas, nuoseklumas, grįžtamasis ryšys ir refleksija.
Egzaminas	20	Pasibaigus semestrui	Egzaminas vykdomas raštu, pateikus žaidimų industrijos komunikacijos situaciją. Vertinama, kaip studentas analizuoja pateiktą situaciją ir aiškiai apibrėžia pagrindines problemas, taip pat, kaip jis nustato tinkamus komunikacijos sprendimus.

			Pateikiamas sprendimas turi būti logiškai nuoseklus, kūrybiškas ir praktiškai pritaikomas realioje žaidimų industrijoje.

Autorius (-iai)	Leidimo metai	Pavadinimas	Periodinio leidinio Nr. ar leidinio tomas	Leidykla ar internetinė nuoroda
Privaloma literatūra				
Jason Schreier	2021	Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry		New York: Grand Central Publishing
Peter Zackariasson, Timothy Wilson	2012	The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future		London: Routledge
Michael Futter	2017	The Gamedev Business Handbook		London: Bithell
Papildoma literatūra				
Marijam Didžgalvytė	2025	Videožaidimai keičia pasaulį. Kas laimi?		Vilnius: LAPAS
Artūras Rumiancevas, Ričardas Jasčemskas, Tautvydas Pipiras, Giedrė Ramanauskienė, Ingrida Tinfavičienė, Daiva Bičkauskė, Artūras Jakubavičius	2020	Lietuvos žaidimų industrijos kelrodis		RIC Creative: https://www.lic.lt/wp-content/uploads/2021/05/LIC-knyga-zaidimu-industrijos-kelrodis-A4-su-virseliu-web-atv-2021-002.pdf

PASTABA: *Į literatūros sąrašą rekomenduojama įtraukti atviruosius mokymosi išteklius*