



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	6
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Форма на обучение: **заочно**

Продължителност на обучението (брой семестри): **три (90 кредита)**

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 и общи компетенции, специфични 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 (съгласно Националната класификация на професиите и длъжностите в Република България / международни класификации и съобразно позицията на бъдещия специалист в националната квалификационна рамка за висше образование и квалификационната рамка на Европейското пространство за висше образование)

Магистрите от програмата могат да се реализират като автори, репортери, редактори, водещи, продуценти в медии. 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 автори, сценаристи и креатив директори във фирми за видеоигри, като и като анализатори на видеоигри, пишещи за медиите.

Съгласно Националната класификация на професиите и длъжностите в Република България (НКПД-2011), завършилите ще могат да се реализират като: 1330 Ръководители в областта на информационните и комуникационни технологии, 2641 Писатели и сродни на тях, 2642 Журналисти, 2656 Радио, телевизионни и други говорители, както и други позиции в сектора, които отговарят на пазарното търсене.

Ф Ж Ж 3 6 2 2

код на спец.

Специалност "Журналистика" / магистърска програма "Дигитални медии и видеоигри" - задочно обучение (90 кредита)

за випуска, започнал през 2026-2027 уч. година

№	код на дисциплината	Наименование на учебната дисциплината	Вид – 3, И, Ф	семестър	ECTS кредити	Часове - общ брой					Седмична аудиторна заетост	Форма на оценяване* - и, то, ки, прод
						Всичко	Лекции	Семинарни занятия	Практически упр. / хоспетиране	Извън аудиторна заетост		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Задължителни дисциплини

1	3 6 0 1	Виртуална култура	3	1	5	150	30	0	0	120	30+0+0	КИ
2	3 6 0 5	Естетика на художествената игра	3	1	5	150	30	0	0	120	30+0+0	И
3	3 8 1 1	Културните индустрии преди и след дигиталния обрат	3	1	2	60	20	0	0	40	20+0+0	КИ
4	3 1 4 8	Звукова среда	3	1	5	150	30	0	0	120	30+0+0	КИ
5	3 5 2 9	Аудиовизуално съдържание за компютърни игри	3	1	3	90	20	0	0	70	20+0+0	КИ
6	3 6 1 0	Компютърни ролеви игри - история и развитие	3	1	5	150	0	30	0	120	0+30+0	ТО
7	3 6 1 9	Създаване на видеоигра	3	1	5	150	0	30	0	120	0+30+0	ТО
8	3 7 2 3	История на киното	3	2	5	150	30	0	0	120	30+0+0	И
9	3 5 2 6	Увод в дигиталната хуманитаристика	3	2	5	150	30	0	0	120	30+0+0	И
10	3 6 1 1	Музика и дигитални медии	3	2	5	150	30	0	0	120	30+0+0	КИ
11	3 6 1 5	Потребителско поведение	3	2	5	150	30	0	0	120	30+0+0	КИ
12	3 6 1 2	Наративи на бъдещето	3	2	5	150	30	0	0	120	30+0+0	КИ
13	3 6 1 8	Стратегическо бизнес планиране в дигитална среда	3	3	3	90	20	0	0	70	20+0+0	КИ
14	3 6 0 3	Диалог и монолог в изграждането на видеоигри	3	3	3	90	20	0	0	70	20+0+0	КИ
15	3 6 0 4	Дигитални фен култури	3	3	3	90	30	0	0	60	30+0+0	КИ
16	3 6 1 3	Повествование и видеоигри	3	3	2	60	30	0	0	30	30+0+0	И
17	3 5 3 1	Творческо писане	3	3	2	60	0	30	0	30	0+30+0	ТО

Избираеми дисциплини – избраните дисциплини трябва да носят минимум 7 кредита (5 кредита от втори семестър и 2 кредита от трети семестър)

1	И 6 0 7	Изображението в аналоговата и цифровата ера	И	2	5	150	20	0	0	130	20+0+0	ТО
2	И 6 1 4	Подходи при анализа и интерпретацията на игрите	И	2	5	150	0	20	0	130	0+20+0	ТО
3	И 5 2 8	Дигитални култури	И	2	5	150	10	10	0	130	10+10+0	КИ
4	И 8 2 0	Кино и подкасти	И	2	5	150	0	20	0	130	0+20+0	ТО
5	И 6 0 6	Игрова механика и разказ	И	3	2	60	0	30	0	30	0+30+0	ТО
6	И 6 0 9	История на инди игри и игри с отворен код	И	3	2	60	0	30	0	30	0+30+0	ТО

Факултативни дисциплини

1	Ф	0	0	3	Визуална култура и онлайн пространство	Ф	3	2	60	0	15	0	45	0+15+0	ТО
2	Ф	0	0	4	Социални мрежи и публики	Ф	3	2	60	0	15	0	45	0+15+0	ТО

Дипломиране

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

Успешно положените изпити по програма Еразъм+ в периода на изходяща академична мобилност, осъществена от студентите от ФЖМК, се признават и вписват в дипломата като избираеми дисциплини, вместо или наред с включените в учебния план избираеми дисциплини.

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 (90 кредита)

Натовареност, ECTS-кредити и оценки по семестри																																	
Вид заетост	I семестър			II семестър			III семестър			IV семестър			V семестър			VI семестър			VII семестър			VIII семестър			IX семестър			X семестър			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	190	30	7	150	25	5	130	13	5																				470	68	17		
мин. избираеми дисциплини				20	5	1	30	2	1																				50	7	2		
факултативни дисциплини																																	
учебни практики																														аудиторна заетост			
Общо:	190	30	7	170	30	6	160	15	6																				520	75	19		

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