Аннотация

Обоснована трехкомпонентная классификация профессиональных компетенций специалиста по рекламе и связям с общественностью: жесткие, мягкие и мультикомпетенции (системное мышление, создание и адаптация контента, работа с разными медиаформатами). Уточнено понятие трансформации профессиональных компетенций под влиянием цифровизации и искусственного интеллекта; выявлено расхождение между традиционными методами обучения и требованиями медиасреды. Игровые и медиатехнологии представлены как взаимосвязанная система. Разработаны алгоритм подготовки и авторсий элективный курс «Игровые и медиатехнологии в твоей будущей профессии». В эксперименте (2023-2026 гг., 120 человек) у экспериментальной группы выросли аналитические, коммуникативные и креативные навыки, системное мышление и самостоятельность.

Ключевые слова: профессиональные компетенции; реклама и связи с общественностью; игровые технологии; медиатехнологии; геймификация; цифровая трансформация.

Abstract

A three-part classification of professional competencies of advertising and public relations specialists is substantiated: hard competencies, soft competencies and multicompetencies (systems thinking, content creation and adaptation, working with different media formats). The concept of transformation of professional competencies under digitalization and artificial intelligence is refined; a gap between traditional teaching methods and the demands of the media environment is identified. Game-based and media technologies are presented as an interdepend system. A training algorithm and an original elective course, “Game and Media Technologies in Your Future Profession,” are developed. In the experiment (2023-2026, 120 students), the experimental group improved analytical, communicative and creative skills, systems thinking, and independence.

Keywords: professional competencies; advertising and public relations; game-based technologies; gamification; digital transformation.