

Научная статья  
УДК 004.9  
EDN UGBQHH

**Создание профориентационных медиаматериалов для привлечения абитуриентов на энергетические направления подготовки**

**Ольга Сергеевна Белова<sup>1</sup>**, студент  
**Вероника Сергеевна Плотникова<sup>2</sup>**, студент  
**Ирина Геннадьевна Подгурская<sup>3</sup>**, старший преподаватель  
<sup>1, 2, 3</sup> Амурский государственный университет  
Амурская область, Благовещенск, Россия  
<sup>1</sup> [olga.belova.04@mail.ru](mailto:olga.belova.04@mail.ru), <sup>2</sup> [veronikap031@gmail.com](mailto:veronikap031@gmail.com),  
<sup>3</sup> [podgurskayairina@rambler.ru](mailto:podgurskayairina@rambler.ru)

**Аннотация.** Приведены концепция и способы реализации профориентационной игры. Обосновано, что проведение игры позволит заинтересовать целевую аудиторию в поступлении на энергетические направления подготовки.

**Ключевые слова:** профориентационная игра, игра-новелла, сюжет, абитуриент, энергетические направления подготовки

**Для цитирования:** Белова О. С., Плотникова В. С., Подгурская И. Г. Создание профориентационных медиаматериалов для привлечения абитуриентов на энергетические направления подготовки // Актуальные вопросы энергетики в АПК : материалы всерос. (нац.) науч.-практ. конф. (Благовещенск, 19 декабря 2024 г.). Благовещенск : Дальневосточный ГАУ, 2025. С. 292–295.

Original article

**Creation of career-oriented media materials to attract applicants to energy training areas**

**Olga S. Belova<sup>1</sup>**, Student  
**Veronika S. Plotnikova<sup>2</sup>**, Student  
**Irina G. Podgurskaya<sup>3</sup>**, Senior Lecturer  
<sup>1, 2, 3</sup> Amur State University, Amur region, Blagoveshchensk, Russia  
<sup>1</sup> [olga.belova.04@mail.ru](mailto:olga.belova.04@mail.ru), <sup>2</sup> [veronikap031@gmail.com](mailto:veronikap031@gmail.com),  
<sup>3</sup> [podgurskayairina@rambler.ru](mailto:podgurskayairina@rambler.ru)

**Abstract.** The concept and ways of implementing the career guidance game are given. It is proved that the holding of this game will make it possible to interest the target audience in enrolling in energy training areas.

**Keywords:** career-oriented game, short story game, plot, entrant, energy training areas

**For citation:** Belova O. S., Plotnikova V. S., Podgurskaya I. G. Creation of career-oriented media materials to attract applicants to energy training areas. Proceedings from Current issues of energy in the agro-industrial complex: Vserossiiskaya (natsional'naya) nauchno-prakticheskaya konferentsiya. (PP. 292–295), Blagoveshchensk, Dal'nevostochnyi gosudarstvennyi agrarnyi universitet, 2025 (in Russ.).

Одна из актуальных проблем профессионального образования – профориентационная работа с будущими абитуриентами. Это обусловлено разными факторами, в том числе неосведомленностью абитуриентов об особенностях энергетических направлений подготовки и их профилей обучения.

Активные студенты и преподаватели проводят выездные встречи в школах, приглашают учеников на свои факультеты, демонстрируют сопроводительные материалы. Этих материалов иногда бывает недостаточно, а также они могут оказаться ненаглядными, не достаточно мотивирующими или скучными. Чтобы решить эту проблему, нужно не забывать взаимодействовать с аудиторией, перед которой выступают студенты или преподаватели.

Для внесения интерактивной составляющей в профориентационные мероприятия *предлагается использование визуальной игры-новеллы, реализованной посредством программы Power Point*. Рассмотрим данное решение на примере энергетического факультета.

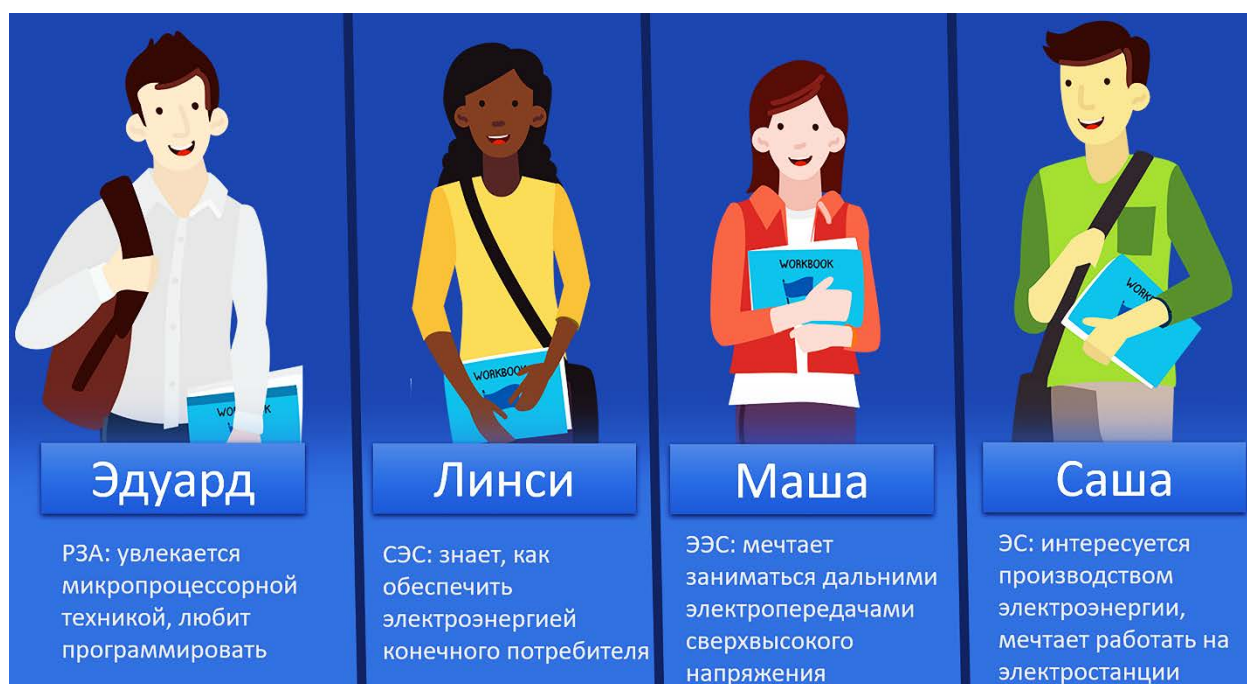
Выбранный жанр игры представляет игру-новеллу – текстовой квест. Этот жанр прост в реализации и удобен в использовании.

Данную игру предлагается реализовать на базе программы Power Point, так как она имеет ряд преимуществ:

- 1) не требует существенных финансовых затрат;
- 2) не требует специального обучения сотрудников, которые будут представлять вуз или факультет с помощью данной игры;
- 3) имеет интуитивно понятную платформу и интерфейс.

Перед созданием игры необходимо ввести нескольких персонажей. Их количество зависит от числа направлений подготовки или профилей обучения. После этого следует прописать сюжетные линии каждого персонажа. Каждый сюжет должен отражать специфику направления или профиля факультета, а также включать в себя несложные задания, приближенные к реальным действиям на производстве. Время прохождения одной сюжетной линии рассчитано на 5–7 минут.

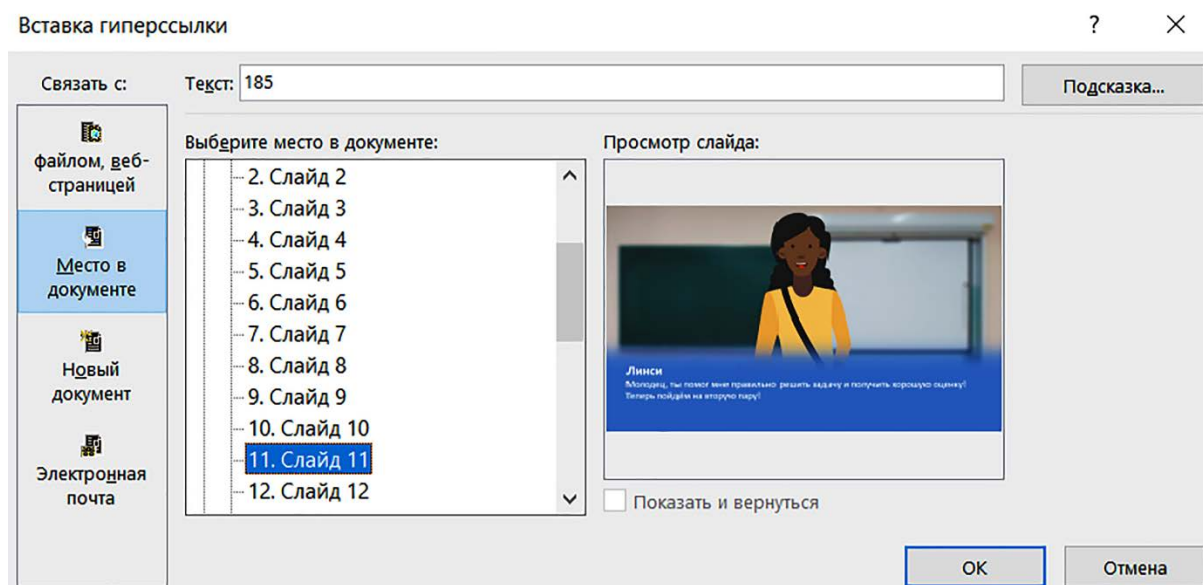
Таким образом, получится несколько персонажей, из которых абитуриент сможет выбрать одного по понравившемуся ему предложенному в данной игре описанию (рис. 1).



**Рисунок 1 – Игровое меню**

Для реализации игровой механики используется встроенная функция программы Power Point, которая позволяет привязывать к отдельным элементам ссылки (рис. 2).

Для создания сюжета и самой игры можно подключить студентов и преподавателей.



**Рисунок 2 – Диалоговое окно команды вставки гиперссылки**

**Заключение.** *Нами предлагается использовать разработанную игру в качестве дополнительных материалов:*

*1. В вузах при проведении дней открытых дверей и профориентационных мероприятий.*

*2. В школах при проведении выездных агитационных мероприятий.*

*Разработанная профориентационная игра позволит привлечь выпускников школ и колледжей к получению профессии в сфере энергетики.*

© Белова О. С., Плотникова В. С., Подгурская И. Г., 2025

Статья поступила в редакцию 15.11.2024; одобрена после рецензирования 02.12.2024; принята к публикации 04.02.2025.

The article was submitted 15.11.2024; approved after reviewing 02.12.2024; accepted for publication 04.02.2025.