

Рабочая программа учебной дисциплины «Создание интерактивных проектов». Направление подготовки / специальность 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (уровень специалитета). Направленность / профиль «Режиссура Интернет-программ» / сост. Е. Ю. Дворак, доцент, к.ф.н. – М.: Образовательное частное учреждение высшего образования «Московский университет имени А.С. Грибоедова». — 19 с.

Рабочая программа составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – по направлению подготовки 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (уровень специалитет), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 08.06.2017 г. № 524 (редакция с изменениями № 1456 от 26.11.2020 и 08.02.2021) и Профессиональных стандартов «Специалист по производству продукции телерадиовещательных средств массовой информации», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 21 мая 2014 г. № 339н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 5 июня 2014 г., регистрационный № 32589), «Редактор средств массовой информации» от «04» августа 2014 г. № 538н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации «28» августа 2014 г., регистрационный № 33899), «Специалист по производству продукции телерадиовещательных средств массовой информации» (зарегистрирован приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 28 октября 2014 г. № 811н, регистрационный № 34949), «Специалист по продвижению и распространению продукции средств массовой информации», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 04.08.2014 № 535н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 4 сентября 2014 г., регистрационный № 33973).

Разработчик:

Е. Ю. Дворак, доцент, к.ф.н

Ответственный рецензент:

Колотаев В.А. доцент, декан факультета истории искусства Российского государственного гуманитарного университета, заведующий кафедрой кино и современного искусства, доктор филологических наук, доктор искусствоведения.

(Ф.И.О., уч. степень, уч. звание, должность)

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры «23» декабря 2025 г., протокол № 3.

Заведующий кафедрой _____/Э.Р. Шарипов /

(подпись)

Согласовано от Библиотеки _____/О.Е. Стёпкина/

(подпись)

Раздел 1. Цели и задачи освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование у обучающихся комплекса профессиональных знаний, умений и навыков в области режиссуры и практического создания интерактивных мультимедийных проектов, обеспечивающих способность к самостоятельной постановке и реализации творческих задач в сфере кино, телевидения, цифровых медиа и иммерсивных технологий.

Задачи дисциплины:

- Изучение теоретических основ, методологии и пайплайна практического производства интерактивных проектов.
- Освоение принципов и современных технологий реализации интерактивного повествования и пользовательского взаимодействия.
- Формирование способности создавать комплекс рабочей документации и функциональные прототипы интерактивных проектов.
- Приобретение практического опыта работы с профессиональным инструментарием для создания интерактивного контента на уровне, достаточном для реализации ключевых механик взаимодействия.
- Развитие компетенции анализа и оценки эффективности интерактивных решений в контексте медиапроизводства.

Раздел 2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-4	Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы	ИОПК-4.1 Знать специфику определения модели и формата новых продуктов ИОПК-4.2 Уметь определить модели и формата новых продуктов ИОПК-4.3 Владеть навыками определения модели и формата новых продуктов

Раздел 3. Место дисциплины в структуре образовательной программы специалитета

Дисциплина «Создание интерактивных проектов» изучается группой очной формы обучения в 6 семестре, входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений блока 1 «Дисциплины (модули)».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е.

Раздел 4. Объем (трудоемкость) дисциплины (общая, по видам учебной работы, видам промежуточной аттестации)

Трудоемкость дисциплины и виды учебной работы

на очной форме обучения

6 семестр

з.е.	Итого	Лекции	Лабораторные занятия	Практические занятия	Семинары	Курсовое проектирование	Самостоятельная работа под руководством преподавателя	Самостоятельная работа	Текущий контроль	Контроль, промежуточная аттестация
4	144	32			32			44		36

Тематический план дисциплины

Очная форма обучения

Разделы / темы	Лекции	Лабораторные занятия	Практические занятия	Семинары	Самостоятельная работа	Текущий контроль	Контроль, промежуточная аттестация	Всего часов
6 семестр								
Тема 1. Практическое введение в интерактивную разработку: платформы, движки, команда	8			8	11			27
Тема 2. Разработка интерактивного контента: от сценария к скрипту и реализации механик	8			8	11			27
Тема 3. Прототипирование, тестирование и итеративная доработка интерактивного проекта	8			8	11			27
Тема 4. Звук, интерфейс и визуальное оформление в интерактивном проекте	8			8	11			27

Экзамен							36	36
Итого по дисциплине	32			32	44		36	144

Структура и содержание дисциплины

Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела дисциплины
Тема 1. Практическое введение в интерактивную разработку: платформы, движки, команда	Рассматривается современное состояние рынка интерактивных медиа и основные платформы распространения (Steam, App Store, Google Play, VK Play, Oculus Store, веб). Проводится сравнительный анализ и выбор движка для проекта (Unity, Unreal Engine, Godot, специализированные конструкторы). Изучается структура и роли в команде разработки интерактивного проекта (продюсер, геймдизайнер, нарративный дизайнер, программист, 2D/3D-художник, звукорежиссер, тестировщик). Особое внимание уделяется основам организации рабочего процесса с использованием систем контроля версий (Git) и трекеров задач (Trello, Jira).
Тема 2. Разработка интерактивного контента: от сценария к скрипту и реализации механик	Изучается практический процесс перевода нарративного дизайна и диалоговых деревьев в игровые механики и скрипты. Рассматриваются основы визуального или текстового программирования в среде разработки (на примере Blueprints в Unreal Engine или C#-скриптов в Unity). Практическое создание простых механик: перемещение персонажа (character controller), взаимодействие с объектами (pick up, use), триггеры событий, базовый искусственный интеллект (AI) для неигровых персонажей (NPC). Изучается работа с анимационными контроллерами (Animation Controller).
Тема 3. Прототипирование, тестирование и итеративная доработка интерактивного проекта	Рассматривается итеративный цикл разработки (итерация). Изучаются методы прототипирования: от бумажных прототипов и цифровых wireframe до вертикального среза (vertical slice) — готового фрагмента игры, демонстрирующего ключевой геймплей. Осваиваются принципы юзабилити-тестирования: создание сценариев для тестировщиков, сбор и анализ обратной связи (feedback), работа с баг-трекерами. Практикуется процесс доработки проекта на основе полученных данных: балансировка, исправление ошибок, улучшение пользовательского опыта (UX).
Тема 4. Звук, интерфейс и визуальное оформление в интерактивном проекте	Изучается интеграция аудиовизуальных компонентов. Осваиваются принципы адаптивного (интерактивного) звука: управление фоновой музыкой, звуковыми эффектами и пространственным звуком (3D Audio) в зависимости от действий игрока и состояния игры. Практическая работа над пользовательским интерфейсом (UI): создание меню, HUD (информация на экране), систем диалогов и инвентаря в движке. Рассматривается pipeline интеграции 2D/3D-графики от художников в проект: форматы файлов, оптимизация, создание материалов и шейдеров.

Занятия семинарского типа (Практические занятия)

Общие рекомендации по подготовке к семинарским занятиям. При подготовке к работе во время проведения занятий семинарского типа следует обратить внимание на следующие моменты: на процесс предварительной подготовки, на работу во время занятия, обработку полученных результатов, исправление полученных замечаний. Предварительная подготовка к учебному занятию семинарского типа заключается в изучении теоретического материала в отведенное для самостоятельной работы время, ознакомление с инструктивными материалами с целью осознания задач занятия. Работа во время проведения занятия семинарского типа включает несколько моментов: а) консультирование обучающихся преподавателями с целью предоставления исчерпывающей информации, необходимой для самостоятельного выполнения предложенных преподавателем задач, б) самостоятельное выполнение заданий согласно обозначенной учебной программой тематики.

Тема № 1. Практическое введение в интерактивную разработку: платформы, движки, команда

1. Анализ платформы и движка. Сопоставление двух выбранных интерактивных проектов (например, мобильный хоррор и консольный RPG). Совместный разбор: какие технические и коммерческие особенности платформы (монетизация, аудитория) и движка (графика, производительность) определили их выбор разработчиками?
2. Создание первой сцены в движке. Практическое знакомство с интерфейсом выбранного движка (Unity/Unreal). Задача: импортировать базовые ассеты (модели, текстуры), создать простую 3D- или 2D-сцену, расставить источники света, добавить статичную камеру.
3. Работа в команде: техническое задание (ТЗ). Коллективное обсуждение подготовленных студентами эскизов проектов. Формулировка для каждого проекта первого простого технического задания для условного «программиста» или «художника»: что нужно сделать, в каком виде и к какому сроку.

Тема № 2. Разработка интерактивного контента: от сценария к скрипту и реализации механик

1. «Оживление» персонажа. Практикум по настройке управления персонажем. В движке создать или использовать готовый контроллер, привязать анимации покоя, ходьбы, бега к вводу с клавиатуры/геймпада.
2. Создание интерактивного объекта. Упражнение на реализацию механики взаимодействия. Задача: создать объект (дверь, сундук, документ), при приближении к которому появляется подсказка (UI), а по нажатию клавиши происходит событие (открытие, подбор).
3. Воркшоп по-простому квесту. Используя триггеры и базовый скрипт/блупринт, реализовать цепочку: игрок подходит к NPC -> запускается диалог (текст на экране) -> игрок получает задание -> игрок находит предмет -> возвращается к NPC -> задание завершается.

Тема № 3. Прототипирование, тестирование и итеративная доработка интерактивного проекта

1. Тестирование прототипа. Проведение сессии юзабилити-теста для прототипа, созданного другой студенческой группой. Каждый студент получает четкий сценарий действий и заполняет форму обратной связи, фиксируя понятность целей, удобство управления, найденные ошибки (баги).
2. Анализ обратной связи и планирование итерации. На основе собранных отчетов о тестировании своего прототипа студенты проводят приоритизацию выявленных проблем (баг, критический/некритический, улучшение) и составляют план работ на следующую итерацию.

3. Создание вертикального среза. Практическая доработка проекта до состояния vertical slice: отполированный 2-3 минуты игрового процесса, демонстрирующий основную петлю геймплея, ключевые механики, визуальный стиль и звуковое оформление.

Тема № 4. Звук, интерфейс и визуальное оформление в интерактивном проекте

1. Интеграция звукового ландшафта. В существующий прототип добавить систему звука: фоновую музыку, которая меняется при переходе в другую зону, 3D-звуки шагов и окружающей среды, звуковые эффекты взаимодействия.

2. Создание системы меню. Разработать и реализовать в движке интерфейс: главное меню (кнопки «Старт», «Настройки», «Выход»), паузу во время игры, экран настроек громкости.

3. Работа с графическими ассетами. Практикум по оптимизации: импорт в проект 3D-моделей и текстур от «художника», настройка уровней детализации (LOD), создание простых материалов с использованием встроенных шейдеров для достижения нужного визуального стиля.

Раздел 5. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Наряду с чтением лекций и проведением занятия семинарского типа неотъемлемым элементом учебного процесса является *самостоятельная работа*. При самостоятельной работе достигается конкретное усвоение учебного материала, развиваются теоретические способности, столь важные для успешной подготовки и защиты выпускной работы. Формы самостоятельной работы могут быть разнообразными. Самостоятельная работа обучающихся включает в себя: изучение основных и дополнительных литературных источников, оценку, обсуждение и рецензирование публикуемых статей; ответы на контрольные вопросы; решение задач; самотестирование, написание эссе.

Самостоятельная работа

Наименование разделов / тем	Виды занятий для самостоятельной работы
Тема № 1. Практическое введение в интерактивную разработку: платформы, движки, команда	<ul style="list-style-type: none"> – усвоение изучаемого материала по рекомендуемой учебной, учебно-методической и научной литературе и/или по конспекту лекции; – выполнение письменных упражнений и практических работ; – подготовка рефератов (докладов), эссе, статей, тематических сообщений и выступлений, альбомов, схем, таблиц, слайдов, выполнение иных практических заданий; – выполнение творческих работ; – работа в библиотеке, включая ЭБС.
Тема № 2. Разработка интерактивного контента: от сценария к скрипту и реализации механик	
Тема № 3. Прототипирование, тестирование и итеративная доработка интерактивного проекта	
Тема № 4. Звук, интерфейс и визуальное оформление в интерактивном проекте	

5.1. Примерная тематика эссе

1. Unity vs Unreal Engine: сравнительный анализ движков для режиссера-постановщика интерактивных проектов. Критерии выбора для инди- и AAA-разработки.

2. Итеративная разработка (Agile/Scrum) в интерактивном проекте: как методы софтверной инженерии изменили творческий процесс?

3. Вертикальный срез (Vertical Slice) как главный инструмент питчинга: анализ успешных и провальных кейсов представления проектов инвесторам.
4. «Золотая петля геймплея» (Core Gameplay Loop): как спроектировать и отполировать основное действие, которое удержит пользователя? (На примере «Candy Crush Saga» и «Elden Ring»).
5. Адаптивный саунд-дизайн: как создается динамическая звуковая среда, реагирующая на игрока? (На примере технологий Wwise или FMOD и игр серии «Dead Space»).
6. UI/UX в интерактивном кино (interactive drama): как интерфейс может не мешать, а усиливать нарратив? (Анализ «Detroit: Become Human», «Tell Me Why»).
7. Психология монетизации: этические аспекты free-to-play моделей, лут-боксов и бэттл-пассов.
8. Роль community-менеджмента и работа с обратной связью игроков на ранних стадиях разработки (Early Access).
9. Особенности производства интерактивных проектов для VR/AR: основные технологические вызовы и творческие возможности.
10. От мода к студии: анализ успеха инди-разработчиков (на примере студий, создавших «Among Us», «Phasmophobia», «Palworld»).

5.2. Примерные задания для самостоятельной работы

Задание №1

Выберите простую механику из известной видеоигры (например, прыжок в «Super Mario», стрельба в шутере от первого лица, сбор ресурсов в стратегии). В выбранном движке (Unity/Unreal) создайте максимально упрощенный, но рабочий прототип этой механики, используя базовые примитивы (кубы, сферы). Цель — не копирование, а понимание принципов реализации. Подготовьте краткий отчет (1-2 стр.) с описанием логики работы скрипта/блупринта и скриншотами.

Задание №2

Разработайте полный пакет документов для интерактивного проекта (игра, образовательное приложение, интерактивный гид) на финальную аттестацию. В пакет входит: 1) Концепт-документ (1 стр.). 2) Дизайн-документ (GDD) на 5-7 стр. с описанием жанра, целевой аудитории, платформы, геймплея, визуального стиля. 3) План разработки на 3 условные итерации с расписанием задач. 4) Список необходимых ресурсов (команда, софт, примерный бюджет). 5) Презентация для питчинга (5-7 слайдов).

Задание №3

Проведите сравнительное тестирование пользовательского интерфейса (UI) в двух мобильных играх одного жанра. Создайте чек-лист для оценки (интуитивность расположения элементов, читаемость шрифтов, скорость доступа к основным функциям). На основе анализа предложите и реализуйте в виде макета в Figma/Adobe XD улучшенный вариант одного из экранов (например, меню инвентаря или карты навыков) с обоснованием изменений.

Раздел 6. Оценочные и методические материалы по образовательной программе (фонд оценочных средств) для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

6.1. Форма промежуточной аттестации обучающегося по учебной дисциплине

В процессе освоения учебной дисциплины для оценивания сформированности требуемых компетенций используются оценочные материалы (фонды оценочных средств), представленные в таблице.

Индикаторы компетенций в соответствии с основной образовательной программой	Типовые вопросы и задания	Примеры тестовых заданий
ОПК-4 Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы		
ИОПК-4.1 Знать специфику определения модели и формата новых продуктов	П. 6.2 настоящей рабочей программы дисциплины	П. 6.3 настоящей рабочей программы дисциплины
ИОПК-4.2 Уметь определить модели и формата новых продуктов	П. 6.2 настоящей рабочей программы дисциплины	П. 6.3 настоящей рабочей программы дисциплины
ИОПК-4.3 Владеть навыками определения модели и формата новых продуктов	П. 6.2 настоящей рабочей программы дисциплины	П. 6.3 настоящей рабочей программы дисциплины

6.2. Типовые вопросы и задания

Перечень вопросов для подготовки к промежуточной аттестации

1. Назовите и охарактеризуйте основные современные платформы для публикации интерактивных проектов. В чем их ключевые различия для разработчика?
2. Проведите сравнительный анализ игровых движков Unity и Unreal Engine по критериям: графика, простота освоения, язык программирования, область применения.
3. Опишите стандартные роли в команде разработки интерактивного проекта и их ключевые задачи.
4. Для чего используются системы контроля версий (напр., Git) в командной разработке? Опишите базовый рабочий процесс.
5. Что такое вертикальный срез (Vertical Slice) и какова его роль в производственном цикле?
6. Опишите итеративный цикл разработки (Agile/Scrum). Каковы его преимущества перед каскадной моделью (Waterfall)?
7. Что такое «геймдизайн-документ» (GDD)? Опишите его типовую структуру.
8. Объясните принципы работы с системами частиц (Particle Systems) в игровых движках. Для чего они используются?
9. Что такое «контроллер персонажа» (Character Controller)? Опишите процесс его базовой настройки.
10. Как организована работа с анимациями в движках? Что такое анимационный контроллер (Animator Controller) и граф состояний (State Machine)?
11. Опишите процесс создания простого искусственного интеллекта (AI) для NPC (патрулирование, преследование игрока).
12. Что такое триггер (Trigger) и коллайдер (Collider)? Как они используются для организации взаимодействия в игре?
13. Объясните основы визуального программирования (Blueprint в Unreal) или принципы написания простых скриптов на C# (для Unity).
14. Что такое префаб (Prefab) или блюпринт (Blueprint) класса? Какова их роль в оптимизации рабочего процесса?
15. Опишите методы и цели юзабилити-тестирования (playtesting) на разных стадиях разработки.
16. Как организован процесс сбора, анализа и приоритизации багов (ошибок) и фидбека от тестировщиков?
17. Что такое адаптивный (интерактивный) звук? Приведите примеры его использования.

18. Опишите процесс создания и интеграции пользовательского интерфейса (UI) в движок.
19. Каковы основные принципы оптимизации проекта: работа с полигонами, текстурами, освещением?
20. Что такое Level of Detail (LOD) и для чего эта технология используется?
21. Опишите pipeline работы с 3D-художником: от концепта до импорта готовой модели в проект.
22. Каковы основные модели монетизации интерактивных проектов (premium, free-to-play, подписка)? Их плюсы и минусы.
23. В чем специфика разработки проектов для виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности?
24. Какова роль нарративного дизайнера на этапе практической реализации сценария?
25. Что такое «балансировка игры» (game balancing) и какие методы используются для ее достижения?
26. Опишите процесс публикации проекта в цифровом магазине (на примере Steam или Google Play).
27. Как организована работа с обновлениями (патчами) и поддержкой проекта после релиза?
28. Каковы основные правовые аспекты (интеллектуальная собственность, лицензии движков) при создании и публикации проекта?
29. Проанализируйте выбранный интерактивный проект с точки зрения реализации одной ключевой механики.
30. Какие тенденции в технологиях (облачные вычисления, ИИ, нейроинтерфейсы) будут определять развитие интерактивных медиа в ближайшем будущем?

6.3. Примерные тестовые задания

Полный банк тестовых заданий для проведения компьютерного тестирования находится в электронной информационной образовательной среде и включает более 60 заданий, из которых в случайном порядке формируется тест, состоящий из 20 заданий.

Компетенции	Типовые вопросы и задания
ОПК-4	<p>1) Вертикальный срез (Vertical Slice) в разработке интерактивного проекта — это:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Полная документация на игру b) Исходный код движка c) Законченный и отполированный фрагмент игры, демонстрирующий ключевой геймплей и качество d) Первый черновой набросок всех уровней <p>2) Система визуального программирования, используемая в Unreal Engine, называется:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) C# b) Blueprint c) Python d) Java <p>3) Итеративный цикл разработки, предполагающий короткие спринты и регулярный пересмотр задач, — это:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Waterfall (Каскадная модель) b) Agile/Scrum c) V-Model d) Kanban

6.4. Оценочные шкалы

6.4.1. Оценивание текущего контроля

Целью проведения текущего контроля является достижение уровня результатов обучения в соответствии с индикаторами компетенций.

Текущий контроль может представлять собой письменные индивидуальные задания, состоящие из 5/3 вопросов или в форме тестовых заданий по изученным темам до проведения промежуточной аттестации. Рекомендованный планируемый период проведения текущего контроля — за 6/3 недели до промежуточной аттестации.

Шкала оценивания при тестировании

Оценка	Критерии выставления оценки
Зачтено	Количество верных ответов в интервале: 71-100%
Не зачтено	Количество верных ответов в интервале: 0-70%

Шкала оценивания при письменной работе

Оценка	Критерии выставления оценки
Зачтено	Обучающийся должен: <ul style="list-style-type: none">– продемонстрировать общее знание изучаемого материала;– показать общее владение понятийным аппаратом дисциплины;– уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса;– знать основную рекомендуемую программой учебную литературу.
Не зачтено	Обучающийся демонстрирует: <ul style="list-style-type: none">– незнание значительной части программного материала;– не владение понятийным аппаратом дисциплины;– существенные ошибки при изложении учебного материала;– неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса;– неумение делать выводы по излагаемому материалу.

6.4.2. Оценивание самостоятельной письменной работы (контрольной работы, эссе)

При оценке учитывается:

1. Правильность оформления.
2. Уровень сформированности компетенций.
3. Уровень усвоения теоретических положений дисциплины, правильность формулировки основных понятий и закономерностей.
4. Уровень знания фактического материала в объеме программы.
5. Логика, структура и грамотность изложения письменной работы.
6. Полнота изложения материала (раскрытие всех вопросов)
7. Использование необходимых источников.
8. Умение связать теорию с практикой.
9. Умение делать обобщения, выводы.

Шкала оценивания самостоятельной письменной работы и эссе

Оценка	Критерии выставления оценки
Зачтено	Обучающийся должен: <ul style="list-style-type: none">– продемонстрировать общее знание изучаемого материала;

	<ul style="list-style-type: none"> – показать общее владение понятийным аппаратом дисциплины; – уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – знать основную рекомендуемую программой учебную литературу.
Не зачтено	<p>Обучающийся демонстрирует:</p> <ul style="list-style-type: none"> – незнание значительной части программного материала; – не владение понятийным аппаратом дисциплины; – существенные ошибки при изложении учебного материала; – неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – неумение делать выводы по излагаемому материалу.

6.4.3. Оценивание ответов на вопросы и выполнения заданий промежуточной аттестации

При оценке знаний учитывается уровень сформированности компетенций:

1. Уровень усвоения теоретических положений дисциплины, правильность формулировки основных понятий и закономерностей.
2. Уровень знания фактического материала в объеме программы.
3. Логика, структура и грамотность изложения вопроса.
4. Умение связать теорию с практикой.
5. Умение делать обобщения, выводы.

Шкала оценивания на экзамене, зачете с оценкой

Отлично	<p>Обучающийся должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> – продемонстрировать глубокое и прочное усвоение знаний программного материала; – исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно изложить теоретический материал; – правильно формулировать определения; – продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой; – уметь сделать выводы по излагаемому материалу.
Хорошо	<p>Обучающийся должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> – продемонстрировать достаточно полное знание программного материала; – продемонстрировать знание основных теоретических понятий; – достаточно последовательно, грамотно и логически стройно излагать материал; – продемонстрировать умение ориентироваться в литературе; – уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.
Удовлетворительно	<p>Обучающийся должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> – продемонстрировать общее знание изучаемого материала; – показать общее владение понятийным аппаратом дисциплины; – уметь строить ответ в соответствии со структурой

	излагаемого вопроса; – знать основную рекомендуемую программой учебную литературу.
Неудовлетворительно	Обучающийся демонстрирует: <ul style="list-style-type: none"> – незнание значительной части программного материала; – не владение понятийным аппаратом дисциплины; – существенные ошибки при изложении учебного материала; – неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – неумение делать выводы по излагаемому материалу.

Шкала оценивания на зачете

Оценка	Критерии выставления оценки
«Зачтено»	Обучающийся должен: уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; продемонстрировать прочное, достаточно полное усвоение знаний программного материала; продемонстрировать знание основных теоретических понятий; правильно формулировать определения; последовательно, грамотно и логически стройно изложить теоретический материал; продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой; уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.
«Не зачтено»	Обучающийся демонстрирует: незнание значительной части программного материала; не владение понятийным аппаратом дисциплины; существенные ошибки при изложении учебного материала; неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; неумение делать выводы по излагаемому материалу.

6.4.3. Тестирование

Шкала оценивания

Оценка	Критерии выставления оценки
Отлично	Количество верных ответов в интервале: 71-100%
Хорошо	Количество верных ответов в интервале: 56-70%
Удовлетворительно	Количество верных ответов в интервале: 41-55%
Неудовлетворительно	Количество верных ответов в интервале: 0-40%
Зачтено	Количество верных ответов в интервале: 41-100%
Не зачтено	Количество верных ответов в интервале: 0-40%

6.5. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания сформированных компетенций в соответствии с ООП

Качество знаний характеризуется способностью обучающегося точно, структурированно и уместно воспроизводить информацию, полученную в процессе освоения дисциплины, в том виде, в котором она была изложена в учебном издании или преподавателем.

Умения, как правило, формируются на занятиях семинарского типа. Задания, направленные на оценку умений, в значительной степени требуют от обучающегося проявления стереотипности мышления, т.е. способности выполнить работу по образцам, с

которыми он работал в процессе обучения. Преподаватель же оценивает своевременность и правильность выполнения задания.

Навыки можно трактовать как автоматизированные умения, развитые и закреплённые осознанным самостоятельным трудом. Навыки формируются при самостоятельном выполнении обучающимися практико-ориентированных заданий, моделирующих решение им производственных и социокультурных задач в соответствующей области профессиональной деятельности, как правило, при выполнении домашних заданий, курсовых проектов (работ), научно-исследовательских работ, прохождении практик, при работе индивидуально или в составе группы и т.д.

Устный опрос — это процедура, организованная как специальная беседа преподавателя с группой обучающихся (фронтальный опрос) или с отдельными обучающимися (индивидуальный опрос) с целью оценки сформированности у них основных понятий и усвоения учебного материала. Устный опрос может использоваться как вид контроля и метод оценивания формируемых компетенций (как и качества их формирования) в рамках самых разных форм контроля, таких как: собеседование, коллоквиум, зачет, экзамен по дисциплине. Устный опрос (УО) позволяет оценить знания и кругозор обучающегося, умение логически построить ответ, владение монологической речью и иные коммуникативные навыки. УО обладает большими возможностями воспитательного воздействия преподавателя. Воспитательная функция УО имеет ряд важных аспектов: профессионально-этический и нравственный аспекты, дидактический (систематизация материала при ответе, лучшее запоминание материала при интеллектуальной концентрации), эмоциональный (радость от успешного прохождения собеседования) и др. Обучающая функция УО состоит в выявлении деталей, которые по каким-то причинам оказались недостаточно осмысленными в ходе учебных занятий и при подготовке к зачёту или экзамену. УО обладает также мотивирующей функцией: правильно организованное собеседование, коллоквиум, зачёт и экзамен могут стимулировать учебную деятельность студента, его участие в научной работе.

Тесты являются простейшей формой контроля, направленной на проверку владения терминологическим аппаратом, современными информационными технологиями и конкретными знаниями в области фундаментальных и прикладных дисциплин. Тест может предоставлять возможность выбора из перечня ответов (один или несколько правильных ответов).

Семинарские занятия. Основное назначение семинарских занятий по дисциплине — обеспечить глубокое усвоение обучающимися материалов лекций, прививать навыки самостоятельной работы с литературой, воспитывать умение находить оптимальные решения в условиях изменяющихся отношений, формировать современное профессиональное мышление обучающихся. На семинарских занятиях преподаватель проверяет выполнение самостоятельных заданий и качество усвоения знаний, умений, определяет уровень сформированности компетенций.

Коллоквиум может служить формой не только проверки, но и повышения производительности труда студентов. На коллоквиумах обсуждаются отдельные части, разделы, темы, вопросы изучаемого курса, обычно не включаемые в тематику семинарских и других практических учебных занятий, а также рефераты, проекты и иные работы обучающихся.

Доклад, сообщение — продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения определенной учебно-практической, учебно-исследовательской или научной темы.

Контрольная работа — средство проверки умений применять полученные знания для решения задач определенного типа по теме или разделу.

Профессионально-ориентированное эссе — это средство, позволяющее оценить умение обучающегося письменно излагать суть поставленной проблемы, самостоятельно проводить анализ этой проблемы с использованием аналитического инструментария соответствующей дисциплины, делать выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной профессионально-ориентированной проблеме.

Реферат — продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой краткое изложение в письменном виде полученных результатов теоретического анализа определенной научной (учебно-исследовательской) темы, где автор раскрывает суть исследуемой проблемы, приводит различные точки зрения, а также собственные взгляды на нее.

Ситуационный анализ (кейс) — это комплексный анализ ситуации, имевший место в реальной практике профессиональной деятельности специалистов. Комплексный анализ включает в себя следующие составляющие: причинно-следственный анализ (установление причин, которые привели к возникновению данной ситуации, и следствий ее развертывания), системный анализ (определение сущностных предметно-содержательных характеристик, структуры ситуации, ее функций и др.), ценностно-мотивационный анализ (построение системы оценок ситуации, ее составляющих, выявление мотивов, установок, позиций действующих лиц); прогностический анализ (разработка перспектив развития событий по позитивному и негативному сценарию), рекомендательный анализ (выработка рекомендаций относительно поведения действующих лиц ситуации), программно-целевой анализ (разработка программ деятельности для разрешения данной ситуации).

Творческое задание — это частично регламентированное задание, имеющее нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения интегрировать знания различных научных областей, аргументировать собственную точку зрения, доказывать правильность своей позиции. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.

Раздел 7. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Освоение обучающимся учебной дисциплины предполагает изучение материалов дисциплины на аудиторных занятиях и в ходе самостоятельной работы. Аудиторные занятия проходят в форме лекций, семинаров и практических занятий. Самостоятельная работа включает разнообразный комплекс видов и форм работы обучающихся.

Для успешного освоения учебной дисциплины и достижения поставленных целей необходимо внимательно ознакомиться с настоящей рабочей программы учебной дисциплины. Следует обратить внимание на список основной и дополнительной литературы, которая имеется в электронной библиотечной системе Университета. Эта информация необходима для самостоятельной работы обучающегося.

При подготовке к аудиторным занятиям необходимо помнить особенности каждой формы его проведения.

Подготовка к учебному занятию лекционного типа. С целью обеспечения успешного обучения обучающийся должен готовиться к лекции, поскольку она является важнейшей формой организации учебного процесса, поскольку: знакомит с новым учебным материалом; разъясняет учебные элементы, трудные для понимания; систематизирует учебный материал; ориентирует в учебном процессе.

С этой целью: внимательно прочитайте материал предыдущей лекции; ознакомьтесь с учебным материалом по учебнику и учебным пособиям с темой прочитанной лекции; внесите дополнения к полученным ранее знаниям по теме лекции на полях лекционной тетради; запишите возможные вопросы, которые вы зададите лектору на лекции по материалу изученной лекции; постарайтесь уяснить место изучаемой темы в своей подготовке; узнайте тему предстоящей лекции (по тематическому плану, по информации лектора) и запишите информацию, которой вы владеете по данному вопросу

Предварительная подготовка к учебному занятию семинарского типа заключается в изучении теоретического материала в отведенное для самостоятельной работы время, ознакомление с инструктивными материалами с целью осознания задач занятия.

Самостоятельная работа. Для более углубленного изучения темы задания для самостоятельной работы рекомендуется выполнять параллельно с изучением данной темы. При выполнении заданий по возможности используйте наглядное представление материала.

Подготовка к зачету, экзамену. К зачету, экзамену необходимо готовиться целенаправленно, регулярно, систематически и с первых дней обучения по данной дисциплине. Попытки освоить учебную дисциплину в период зачетно-экзаменационной сессии, как правило, приносят не слишком удовлетворительные результаты. При подготовке к зачету обратите внимание на защиту практических заданий на основе теоретического материала. При подготовке к экзамену по теоретической части выделите в вопросе главное, существенное (понятия, признаки, классификации и пр.), приведите примеры, иллюстрирующие теоретические положения.

7.1. Методические рекомендации по написанию эссе

Эссе (от французского *essai* — опыт, набросок) — жанр научно-публицистической литературы, сочетающей подчеркнuto индивидуальную позицию автора по конкретной проблеме. Главными особенностями эссе являются следующие положения:

- собственная позиция обязательно должна быть аргументирована и подкреплена ссылками на источники международного права, авторитетные точки зрениями и базироваться на фундаментальной науке. Небольшой объем (4–6 страниц), с оформленным списком литературы и сносками на ее использование;
- стиль изложения — научно-исследовательский, требующий четкой, последовательной и логичной системы доказательств; может отличаться образностью, оригинальностью, афористичностью, свободным лексическим составом языка;
- исследование ограничивается четкой, лаконичной проблемой с выявлением противоречий и разрешением этих противоречий в данной работе.

7.2. Методические рекомендации по использованию кейсов

Кейс-метод (Casestudy) — метод анализа реальной международной ситуации, описание которой одновременно отражает не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы. При этом сама проблема не имеет однозначных решений.

Кейс как метод оценки компетенций должен удовлетворять следующим требованиям:

- соответствовать четко поставленной цели создания;
- иметь междисциплинарный характер;
- иметь достаточный объем первичных и статистических данных;
- иметь соответствующий уровень сложности, иллюстрировать типичные ситуации, иметь актуальную проблему, позволяющую применить разнообразные методы анализа при поиске решения, иметь несколько решений.

Кейс-метод оказывает содействие развитию умения решать проблемы с учетом конкретных условий и при наличии фактической информации. Он развивает такие квалификационные характеристики, как способность к проведению анализа и диагностики проблем, умение четко формулировать и высказывать свою позицию, умение общаться, дискутировать, воспринимать и оценивать информацию, которая поступает в вербальной и невербальной форме.

7.3. Требования к компетентностно-ориентированным заданиям для демонстрации выполнения профессиональных задач

Компетентностно-ориентированное задание — это всегда практическое задание, выполнение которого нацелено на демонстрацию наличия у обучающихся универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций, знаний, умений, необходимых для будущей профессиональной деятельности.

Компетентностно-ориентированные задания бывают разных видов:

- направленные на подготовку конкретного практико-ориентированного продукта (анализ проектов международных документов, критика, разработка схем и др.);
- аналитического и диагностического характера, направленные на анализ различных аспектов и проблем международных отношений (анализ внешнеполитической

- ситуации, деятельности международной организации, анализ международной практики и т. п.);
- связанные с выполнением основных профессиональных функций (выполнение конкретных действий в рамках вида профессиональной деятельности, например, формулирование целей миссии и т.п.).

Раздел 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Основная литература

- Саламатова, Ю. С. Интерактивное повествование: теория и практика : учебное пособие / Ю. С. Саламатова. — Москва : Форум, 2021. — 208 с. — ISBN 978-5-91134-987-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/>

Дополнительная литература

- Уэлш, Д. Разработка игр на Unreal Engine 4 за 24 часа : учебное пособие / Д. Уэлш ; пер. с англ. А. В. Логунова. — Москва : Вильямс, 2018. — 448 с. — ISBN 978-5-9909445-7-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/>
- Мак-Кланг, К. Интерактивный сторителлинг. Техники создания сценариев для видеоигр : учебное пособие / К. Мак-Кланг ; пер. с англ. Д. В. Сумарокова. — 2-е изд. — Москва : ДМК Пресс, 2019. — 312 с. — ISBN 978-5-97060-698-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/>

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Интернет-ресурсы, современные профессиональные базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

- ЭБС IPRsmart <http://www.iprbookshop.ru>
- УМО по классическому университетскому образованию России <http://www.umo.msu.ru>
- Министерство образования и науки Российской Федерации <http://mon.gov.ru>
- Правотека.ру. — Б.г. — Доступ к данным: открытый. — Режим доступа: <http://www.pravoteka.ru/>
- Российская национальная библиотека. — Б.г. — Доступ к данным: Открытый. — Режим доступа : <http://www.nlr.ru/>
- Электронная библиотека Gaudeamus : бесплатные полнотекстовые pdf-учебники студентам. — Б.г. — Доступ к данным: открытый. — Режим доступа: <http://www.gaudeamus.omskcity.com/>
- Электронная образовательная библиотека IQlib. — Б.г. — Доступ к данным: открытый. — Режим доступа : <http://www.iqlib.ru/>

8.1. Требования к материально-техническому и учебно-методическому обеспечению программы бакалавриата

8.1.1. Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения представляют собой учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения, состав которых определяется в рабочих программах дисциплин (модулей).

В Университете имеются специализированные аудитории для проведения занятий по информационным технологиям.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде Университета.

Электронная информационно-образовательная среда Университета включает:

1. Официальный сайт Университета (<https://www.iile.ru/>)
2. Электронная информационно-образовательная среда «1С: Университет» договор от 10.09.2018 г. №ПРКТ-18281 (бессрочно)
3. Программы для ЭВМ. Система дистанционного обучения «Mirapolis» - Лицензионный договор №107/06/24-к от 27.06.2024 (Спецификация к Лицензионному договору №107/06/24-к от 27.06.2024, срок действия с 02.07.2025 по 01.07.2026 г.) <https://impe.lms.mirapolis.ru/mira/>
4. Программа для ЭВМ. Виртуальная комната «Mirapolis» - Лицензионный договор №107/06/24-к от 27.06.2024 (Спецификация к Лицензионному договору №107/06/24-к от 27.06.2024, срок действия с 02.07.2025 по 01.07.2026 г.) <https://impe.lms.mirapolis.ru/mira/>
5. Система тестирования INDIGO лицензионное соглашение (Договор от 07.11.2018 г. №Д-54792, дополнительное соглашение № Д-5479/6 о пролонгации договора до 01.06.2026г.) <http://212.48.35.211:85/>

8.1.2. Университет обеспечен необходимым комплектом лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства (состав определяется в рабочих программах дисциплин (модулей) и подлежит обновлению при необходимости).

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

1. Операционная система «Атлант» - Atlant Academ от 24.01.2024 г. (бессрочно)
2. Антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Расширенный Russian Edition договор-оферта № Tr000941765 от 16.10.2025 г.

8.1.3. Обучающимся обеспечен доступ (удаленный доступ) к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам, состав которых определяется в рабочих программах дисциплин (модулей) и обновляется при необходимости, но не реже одного раз в год.

Перечень современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

1. Информационно-поисковая система «Консультант Плюс» - Договор №МИ-ВИП-79717-56/2022 (бессрочно)
2. Электронно-библиотечная система IPRsmart лицензионный договор от 01.09.2024 г. №11652/24С (срок действия до 31.08.2027 г.) <https://www.iprbookshop.ru/>
3. Научная электронная библиотека eLIBRARY лицензионный договор SCIENC INDEX № SIO -3079/2026 от 30.01.2026 г. (срок действия до 29.01.2027г.) <https://elibrary.ru>

8.1.4. Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ОВЗ обеспечены электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Раздел 9. Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и	Оборудование: специализированная мебель (мебель аудиторная (11 столов, 22 стула, доска аудиторная навесная), стол преподавателя, стул
---------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации	преподавателя. <u>Технические средства обучения:</u> персональный компьютер; мультимедийное оборудование (проектор, экран).
Помещение для самостоятельной работы	Специализированная мебель (9 столов, 9 стульев), персональные компьютеры с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета