

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Гриб Владислав Валерьевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 23.12.2025 09:52:20

Уникальный программный ключ

637517d24e103c3dh032arf37e

635317/02-1610568653 **БОЛХОВСКИЙ ГАУ № 1 ИМЕНИ А.С. ГРИБОЕДОВА**
(ИМЯ ИМ. А.С. ГРИБОЕДОВА)

(ИМПЭ им. А.С. Грибоедова)

(ИМПЭ им. А.С.Пушкина)

(ИМПЭ им. А.С. Г.)

ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛИСТИКИ

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета журналистики

/Ю.В. Шуйская/

«18» сентября 2025 г.

Рабочая программа дисциплины:

Основы режиссуры и технологий создания интерактивных проектов

Специальность:

55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Специализация:

Режиссура Интернет-программ

Квалификация (степень):

Режиссёр Интернет-программ

Форма обучения:

очная

Москва

Рабочая программа учебной дисциплины «Основы режиссуры и технологии создания 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 журналистики, медиакоммуникаций и рекламы «18» сентября 2025 г., протокол № ...

Заведующий кафедрой _____ /Ю.В. Шуйская, профессор, д.ф.н/
(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 технологий интерактивных мультимедийных проектов как ключевой компетенции современного медиапроизводства, обеспечивающих способность к концептуализации, проектированию и реализации нелинейных нарративов и интерактивных решений в сфере кино, телевидения, цифровых медиа и новых технологий.

Задачи дисциплины:

- Изучение теоретических основ, истории и специфики режиссерской работы в области интерактивных и мультимедийных проектов.
- Освоение принципов, методологии и стандартного пайплайна производства интерактивного контента.
- Формирование способности создавать комплекс авторской документации (концепция, сценарий, интерфейсный скрипт, прототип) для интерактивных проектов.
- Приобретение практического опыта работы с базовыми инструментами для прототипирования и создания интерактивных решений на уровне, достаточном для визуализации замысла и постановки задач специалистам.
- Развитие компетенции анализа и оценки роли интерактивности и нелинейного повествования в современном медиапространстве.

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 экранного искусства, 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

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-4	Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного	ИОПК-6.1. Знать современные технологии производства контента для интернет-платформ; технические характеристики оборудования; актуальное программное обеспечение для монтажа и графики. ИОПК-6.2. Уметь выбирать и применять оптимальные технологии и инструменты для решения творческих задач; организовывать процесс съемок; контролировать пост-продакшн. ИОПК-6.3. Владеть практическими навыками работы с профессиональным оборудованием и ПО; технологиями создания финального продукта.

	художественного аудиовизуального произведения	
--	---	--

Раздел 3. Место дисциплины в структуре образовательной программы специалитета

Дисциплина «Основы режиссуры и технологии создания 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. Введение в интерактивную режиссуру: язык, история, философия	8			8	11			27
Тема 2. Драматургия интерактивного произведения: сценарий, нарративный	8			8	11			27

дизайн, ветвление							
Тема 3. Проектирование пользовательского опыта (UX) и интерфейса (UI) в медиа	8			8	11		27
Тема 4. Технологический пайплайн и инструментарий интерактивного проекта	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. Введение в интерактивную режиссуру: язык, история, философия	Рассматривается эволюция повествования от линейного кино и телевидения к нелинейным и интерактивным формам (игры, интерактивное кино, VR/AR-нарративы, веб-док). Анализируется специфика языка интерактивной режиссуры, где режиссер выступает как проектировщик опыта (experience designer). Изучаются ключевые понятия: агентность зрителя/пользователя, степень интерактивности, нелинейность, обратная связь, иммерсивность. Особое внимание уделяется анализу современных требований к режиссеру интерактивных медиа, который должен сочетать творческое мышление с технологической грамотностью и организационными навыками.
Тема 2. Драматургия интерактивного произведения: сценарий, нарративный дизайн, ветвление	Изучается процесс создания сценария для интерактивного проекта. Анализируются отличия от традиционного сценарного мастерства: работа с ветвящимися сюжетными линиями, диалоговыми деревьями, переменными состояниями мира и персонажей. Рассматриваются инструменты нарративного дизайна: создание «крючков», баланс между сюжетными кат-сценами и игровым процессом, управление темпом. Практическое освоение техники создания нарративных карт (story maps) и блок-схем сценария, визуализирующих логику развития истории в зависимости от выбора пользователя.
Тема 3. Проектирование пользовательского опыта (UX) и интерфейса (UI) в медиа	Рассматриваются принципы UX/UI-дизайна применительно к интерактивным медиапроектам. Изучается, как интерфейс становится частью режиссерского высказывания и нарратива (диегетический интерфейс). Анализируются методы

	исследования пользовательского поведения, создания пользовательских сценариев (user stories) и путей (user journeys). Практическое освоение основ прототипирования интерфейсов в специализированном ПО (Figma, Adobe XD) для визуализации ключевых сценариев взаимодействия.
Тема 4. Технологический пайплайн и инструментарий интерактивного проекта	Изучается полный цикл производства интерактивного проекта: от пре-продакшена (концепт, питчинг) и продакшена (работа в движках, интеграция медиа) до пост-продакшена (тестирование, отладка, публикация). Даётся обзор основных технологий и платформ: игровые движки (Unity, Unreal Engine) для сложных проектов, специализированные платформы для интерактивного видео (Eko, Wirewax), инструменты для создания неигровых интерактивных приложений. Особое внимание уделяется роли режиссера как лидера междисциплинарной команды (программисты, дизайнеры, звукорежиссеры) и основам постановки для них технических задач (ТЗ).

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. Введение в интерактивную режиссуру: язык, история, философия

1. Анализ эволюции нарратива. Сопоставление классического линейного сюжета (например, фильм «Бегущий по лезвию») с его интерактивной адаптацией или тематически близкой видеоигрой (например, «Detroit: Become Human»). Обсуждение, как передача контроля над повествованием зрителю меняет драматургию, характер идентификации с персонажем и эмоциональное воздействие.
2. Деконструкция интерактивного опыта. Совместный разбор отрывков из интерактивного сериала (например, «Черное зеркало: Брандашмыг») и видеоигры с сильным нарративом (например, «The Last of Us»). Определение ключевых точек принятия решений, анализа их драматургических последствий и того, как режиссура управляет вниманием в условиях свободы выбора.
3. Коллективный критический разбор концепций. Презентация и обсуждение подготовленных студентами анализов интерактивных проектов. Акцент на конструктивную критику: «Как интерактивность служит идеи?», «Где возникает противоречие между авторским замыслом и свободой пользователя?».

Тема № 2. Драматургия интерактивного произведения: сценарий, нарративный дизайн, ветвление

1. От линейного текста к ветвящемуся сценарию. Практикум по адаптации короткого литературного рассказа или сценарной сцены в интерактивный формат. Задача: определить ключевые точки бифуркации, разработать 2-3 значимых варианта развития сюжета, описать их последствия.
2. Создание диалогового дерева. Упражнение на разработку интерактивного диалога для персонажа. Цель: создать ветвящуюся структуру, где выбор реплик пользователя влияет не только на ответы персонажа, но и на его долгосрочное отношение и доступные в будущем опции.
3. Воркшоп по нарративным картам. Коллективная работа над созданием нарративной карты для группового проекта. Обсуждение связности веток, избегания тупиковых или нефункциональных сюжетных линий, обеспечения удовлетворительных эмоциональных дуг для разных исходов.

Тема № 3. Проектирование пользовательского опыта (UX) и интерфейса (UI) в медиа

1. Анализ интерфейса как средства выразительности. Разбор интерфейсов из видеоигр (например, «Dead Space», «Her Story») и интерактивных фильмов. Обсуждение, как визуальный стиль, расположение элементов и способ взаимодействия работают на атмосферу, жанр и понимание мира.
2. Создание бумажного прототипа. Упражнение по-быстрому прототипированию ключевого экрана взаимодействия для собственного проекта на бумаге или стикерах. Тестирование прототипа на одногруппнике, сбор обратной связи по интуитивности и ясности.
3. Разработка пользовательского сценария. Практикум по написанию детального user story и user journey map для гипотетического пользователя интерактивного проекта. Фокус на выявлении точек возможного разочарования (pain points) и моментов удовольствия (delight moments).

Тема № 4. Технологический пайплайн и инструментарий интерактивного проекта

1. Сравнительный анализ пайплайнов. Разбор кейсов производства интерактивного сериала, рекламного приложения с дополненной реальностью и художественной VR-инсталляции. Обсуждение общих и уникальных этапов, ключевых специалистов и точек принятия решений.
2. Питчинг интерактивного проекта. Подготовка и презентация студентами концепции собственного интерактивного проекта перед «условной студией» (группой). Акцент на ясность изложения идеи, понимание целевой аудитории, реалистичность оценки необходимых ресурсов и технологий.
3. Создание простого интерактивного прототипа. Практическое занятие по сборке несложного интерактивного сценария (например, на основе ветвящегося видео) в одном из доступных онлайн-инструментов. Цель: понять базовые принципы логики взаимодействия и связи медиаэлементов.

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. Введение в интерактивную режиссуру: язык, история, философия	<ul style="list-style-type: none"> – усвоение изучаемого материала по рекомендуемой учебной, учебно-методической и научной литературе и/или по конспекту лекции;
Тема № 2. Драматургия интерактивного произведения: сценарий, нарративный дизайн, ветвление	<ul style="list-style-type: none"> – выполнение письменных упражнений и практических работ;
Тема № 3. Проектирование пользовательского опыта (UX) и интерфейса (UI) в медиа	<ul style="list-style-type: none"> – подготовка рефератов (докладов), эссе, статей, тематических сообщений и выступлений, альбомов, схем, таблиц, слайдов, выполнение иных практических заданий;
Тема № 4. Технологический пайплайн и инструментарий интерактивного проекта	<ul style="list-style-type: none"> – выполнение творческих работ; – работа в библиотеке, включая ЭБС.

5.1. Примерная тематика эссе

1. Смерть автора или его перерождение? Как интерактивность меняет традиционное понятие авторства в режиссуре (на примере Дэвида Кейджа vs Кристофера Нолана).
2. Иллюзия выбора: этические аспекты манипуляции пользователем в ветвящихся нарративах (на примере игр Quantic Dream или интерактивных эпизодов «Черного зеркала»).
3. VR-режиссура: новый язык или заимствование? Сравнение принципов монтажа в классическом кино и управления вниманием в иммерсивной виртуальной реальности.
4. Интерактивный документальный фильм: как нелинейность и выбор влияют на восприятие факта и формирование позиции зрителя?
5. Геймификация неигрового контента: эффективный инструмент engagement или профанация серьезных тем? (На примере образовательных и журналистских проектов).
6. От «Книги-игры» до Netflix: эволюция интерактивного повествования в массовой культуре.
7. Адаптация линейного фильма в интерактивный формат: творческая необходимость или маркетинговый ход? (Анализ случаев вроде «Мстителей: Войны бесконечности» в Marvel's Avengers или отдельных эпизодов «Доктора Кто»).
8. Роль звука и музыки в интерактивном нарративе: как создать адаптивный саундскейп, реагирующий на действия пользователя?
9. Интерактивность в театре и перформансе: параллели и заимствования для экранных медиа.
10. Будущее интерактивного кино: нишевый эксперимент или мейнстрим завтрашнего дня? Аргументы за и против.

5.2. Примерные задания для самостоятельной работы

Задание №1

Выберите один современный интерактивный проект (игра с сильным сюжетом, интерактивный фильм, VR-опыт). Проведите детальный анализ его режиссерского решения. Ответьте на вопросы: 1) Как реализована интерактивность и какие драматургические функции она выполняет? 2) Как режиссура управляет вниманием и эмоциями пользователя, несмотря на предоставленную свободу? 3) Какие компромиссы между авторским видением и

игровой механикой вы видите? Результат оформите в виде аналитического отчета (3-4 страницы) или презентации (7-10 слайдов).

Задание №2

Разработайте концепцию и детальный план интерактивного проекта на заданную или свободную тему (например, короткий интерактивный детектив, образовательный проект об искусстве, прототип приложения с дополненной реальностью для городского ориентирования). В пакет документов должны входить: 1) Логлайн и краткая экспликация (1 стр.). 2) Нarrативная карта или блок-схема, показывающая основные ветвления сюжета или сценария использования. 3) Описание ключевых сценариев взаимодействия (UX). 4) Эскизы или скриншоты ключевых экранов интерфейса (UI). 5) Описание целевой аудитории и потенциальной платформы.

Задание №3

Изучите один из современных инструментов или движков для создания интерактивного контента (например, Unity, Twine, Eko, инструменты для создания VR-видео). Подготовьте краткий обзор (2-3 страницы) или видео-скринкаст (3-5 минут), в котором: 1) Опишите основные возможности и ограничения платформы. 2) Определите, для каких типов проектов она подходит лучше всего. 3) Объясните, как режиссер может использовать этот инструмент на этапе пре-визуализации, прототипирования или полноценного производства.

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

Индикаторы компетенций в соответствии с основной образовательной программой	Типовые вопросы и задания	Примеры тестовых заданий
ОПК-6 Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения		
ИОПК-6.1. Знать современные технологии производства контента для интернет-платформ; технические характеристики оборудования; актуальное программное обеспечение для монтажа и графики.	П. 6.2 настоящей рабочей программы дисциплины	П. 6.3 настоящей рабочей программы дисциплины
ИОПК-6.2. Уметь выбирать и применять оптимальные технологии и инструменты для решения творческих задач; организовывать процесс съемок; контролировать пост-продакшн.	П. 6.2 настоящей рабочей программы дисциплины	П. 6.3 настоящей рабочей программы дисциплины
ИОПК-6.3. Владеть практическими навыками работы с профессиональным оборудованием и ПО; технологиями создания финального продукта.	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. Дайте определение интерактивной режиссуры. Чем принципиально отличается роль режиссера интерактивного проекта от роли кинорежиссера?
2. Назовите и охарактеризуйте ключевые исторические этапы становления интерактивного повествования.
3. Что такое «агентность пользователя» (user agency) и какие степени агентности существуют?
4. Опишите основные форматы интерактивных медиапроектов (интерактивное кино, видеоигры, VR/AR-нarrативы, веб-документалистика и др.).
5. В чем заключается специфика драматургии интерактивного произведения? Назовите основные отличия от классической трехактной структуры.
6. Что такое «нarrативный дизайн» и какова его роль в проекте?
7. Опишите процесс и техники создания ветвящегося сценария. Что такое «диалоговое дерево»?
8. Что такое нарративная карта (story map) и для чего она используется?
9. Дайте определения UX (User Experience) и UI (User Interface). Почему их проектирование является частью работы режиссера интерактивного медиа?
10. Что такое «диегетический интерфейс»? Приведите примеры.
11. Опишите этапы создания пользовательского сценария (user journey).
12. Что такое прототипирование и какие виды прототипов вы знаете (бумажный, цифровой, интерактивный)?
13. Опишите стандартный пайплайн (этапы) производства интерактивного проекта.
14. Каковы основные роли в междисциплинарной команде при создании интерактивного проекта?

15. Какова роль режиссера в постановке технических задач (ТЗ) для программистов и дизайнеров?
16. Дайте обзор основных технологических платформ для создания интерактивных проектов (игровые движки, специализированные платформы).
17. В чем особенности режиссуры и монтажа в проектах виртуальной реальности (VR)?
18. Каковы этические аспекты и границы манипуляции в интерактивных нарративах?
19. Проанализируйте особенности интерактивного документального кино.
20. Что такое «геймификация» и каковы сферы ее применения в неигровых медиа?
21. Как интерактивность влияет на процессы идентификации зрителя с персонажем?
22. Опишите роль и особенности звукового дизайна в интерактивной среде.
23. Каковы современные тенденции и перспективы развития рынка интерактивных медиа?
24. Проанализируйте интерактивный проект по выбору преподавателя с точки зрения режиссерского решения.
25. Как происходит адаптация линейных произведений (литература, кино) в интерактивный формат? Основные проблемы и решения.
26. Что такое «нелинейное повествование» и какие его типы вы знаете?
27. Опишите принципы тестирования (QA) интерактивного продукта с точки зрения режиссера.
28. Как определяются и анализируются целевая аудитория и платформа для интерактивного проекта?
29. Каковы особенности питчинга (презентации) интерактивного проекта продюсерам или инвесторам?
30. Будущее профессии: какие новые компетенции будут востребованы у режиссера интерактивных медиа в ближайшие 5-10 лет?

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) Ключевым отличием режиссуры интерактивного проекта от классической кинорежиссуры является:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Работа с профессиональными актерами на площадке b) Проектирование опыта и сценариев взаимодействия для пользователя, обладающего агентностью c) Использование принципов монтажа для создания ритма d) Написание линейного сценария <p>2) Техника визуализации ветвящегося сюжета, показывающая ключевые точки выбора и их последствия, называется:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Раскадровка (Storyboard) b) Нarrативная карта (Story Map) c) Шот-лист (Shot List) d) Экспликация <p>3) Диегетический интерфейс в интерактивном проекте – это:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Меню настроек, вынесенное за пределы игрового мира b) Интерфейс, который является частью художественного мира и нарратива (например, скафандр в Dead Space) c) Интерфейс, использующий только голосовое управление d) Черновой прототип интерфейса

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	<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.
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.

6.4.2. 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	<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.
Не засчитано	<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

	<p>дисциплины;</p> <ul style="list-style-type: none"> – уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – знать основную рекомендуемую программой учебную литературу.
Неудовлетворительно	<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.

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 закрепленные 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 организованные 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; постараитесь 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 готовится 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 подчеркнуто 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 верbalной 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 демонстрирование доказательств 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

- Югай, И. И. Режиссура интерактивных игр: учебник / И. И. Югай, М. В. Рубичева. — Санкт-Петербург : СПбГУП, 2016. — 180 с. — ISBN 978-5-7621-0876-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/>
- Мак-Кланг, К. Интерактивный строительлинг. 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 Gudeamus : бесплатные полнотекстовые pdf-учебники студентам. — Б.г. — Доступ к данным: открытый. — Режим доступа: <http://www.gudeamus.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 специалитета

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 специалитета, 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.

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).

Комплект лицензионного программного обеспечения

Операционная система «Атлант» - Atlant Academ от 24.01.2024 г. (бессрочно)

Антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Расширенный Russian Edition договор-оферта № Tr000941765 от 16.10.2025 г.

Программное обеспечение «Мираполис» система вебинаров - Лицензионный договор №107/06/24-к от 27.06.2024 (Спецификация к Лицензионному договору №107/06/24-к от 27.06.2024, от 27.06.2024 г., срок действия с 01.07.2024 по 01.07.2026 г.)

Электронная информационно-образовательная среда «1С: Университет» договор от 10.09.2018 г. №ПРКТ-18281 (бессрочно)

Система тестирования Indigo лицензионное соглашение (Договор) от 07.11.2018 г. №Д-54792 (бессрочно)

Информационно-поисковая система «Консультант Плюс» - Договор №МИ-ВИП-79717-56/2022 (бессрочно)

Электронно-библиотечная система IPRsmart лицензионный договор от 01.09.2024 г. №11652/24С (срок действия до 31.08.2027 г.)

Научная электронная библиотека eLIBRARY лицензионный договор SCIENC INDEX № SIO -3079/2025 от 28.01.2025 г. (срок действия до 03.02.2026 г.)

Программное обеспечение отечественного производства:

Операционная система «Атлант» - Atlant Academ от 24.01.2024 г. (бессрочно)

Электронная информационно-образовательная среда «1С: Университет» договор от 10.09.2018 г. №ПРКТ-18281 (бессрочно)

Система тестирования Indigo лицензионное соглашение (Договор) от 07.11.2018 г. №Д-54792 (бессрочно)

Информационно-поисковая система «Консультант Плюс» - Договор №МИ-ВИП-79717-56/2022 (бессрочно)

Электронно-библиотечная система IPRsmart лицензионный договор от 01.09.2024 г. №11652/24С (срок действия до 31.08.2027 г.)

Научная электронная библиотека eLIBRARY лицензионный договор SCIENC INDEX № SIO -3079/2025 от 28.01.2025 г. (срок действия до 03.02.2026 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.

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 индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации	<p><u>Оборудование:</u> специализированная мебель (мебель аудиторная (11 столов, 22 стула, доска аудиторная навесная), стол преподавателя, стул преподавателя.</p> <p><u>Технические средства обучения:</u> персональный компьютер; мультимедийное оборудование (проектор, экран).</p>
Помещение для самостоятельной работы	<p>Специализированная мебель (9 столов, 9 стульев), персональные компьютеры с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета</p>