

Рабочая программа учебной дисциплины «Режиссура интернет-программ и компьютерных игр». 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 интернет-программ и компьютерных игр как динамично развивающихся форм современных аудиовизуальных искусств, обеспечивающих способность к концептуальной разработке, постановке и реализации интерактивных и игровых проектов в цифровой медиасреде.

Задачи дисциплины:

- Изучение теоретических основ, специфики языка и драматургических особенностей режиссуры в области интернет-программ и компьютерных игр.
- Освоение принципов и этапов производства (пайплайна) интерактивного контента и игровых проектов.
- Формирование способности создавать комплекс режиссерской документации для интернет- и игровых проектов (концепция, синопсис, сценарий, дизайн-документ, раскадровка).
- Приобретение опыта практического анализа и проектирования пользовательского опыта (UX), нарратива и игровых механик.
- Развитие компетенции критического анализа и оценки роли режиссуры в создании целостного художественного образа интернет-программы или компьютерной игры.

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

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-7	Способен утверждать новые продукты, проверять их на соответствие законодательству Российской Федерации и готовности к выходу в эфир	<p>ИПК-7.1 Знать специфику утверждения новых продуктов, проверки их на соответствие законодательству Российской Федерации и готовности к выходу в эфир</p> <p>ИПК-7.2 Уметь утверждать новые продукты, проверять их на соответствие законодательству Российской Федерации и готовности к выходу в эфир</p> <p>ИПК-7.3 Владеть навыками утверждения новых продуктов, проверки их на соответствие законодательству Российской Федерации и готовности к выходу в эфир</p>

Раздел 3. Место дисциплины в структуре образовательной программы специалитета

Дисциплина «Режиссура интернет-программ и компьютерных игр» изучается группой очной формы обучения в 8 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

8 семестр										
з.е.	Ито го	Ле кц ии	Лабо рато рные	Практ ически е	Сем инар ы	Курсов ое проект	Самосто ятельна я работа	Самосто ятельна я работа	Теку щий	Контроль, промежудо

			занятия	занятия		ирование	под руководством преподавателя		контроль	очная аттестация
4	144	32			32			80		

Тематический план дисциплины

Очная форма обучения

Разделы / темы	Лекции	Лабораторные занятия	Практические занятия	Семинары	Самостоятельная работа	Текущий контроль	Контроль, промежуточная аттестация	Всего часов
8 семестр								
Тема 1. Режиссура интернет-программ: специфика формата и производства	8			8	20			36
Тема 2. Драматургия и режиссура компьютерных игр: от сценария к игровому миру	8			8	20			36
Тема 3. Производственный цикл и документация проекта	8			8	20			36
Тема 4. Пользовательский опыт (UX), интерфейс и финальная сборка	8			8	20			36
Зачет								
Итого по дисциплине	32			32	80			144

Структура и содержание дисциплины

Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела дисциплины
<p>Тема 1. Режиссура интернет-программ: специфика формата и производства</p>	<p>Рассматривается феномен интернет-программы как самостоятельного аудиовизуального формата, возникшего на стыке телевидения и новых медиа. Анализируются основные жанры (ток-шоу, расследования, игровые и инфотейнмент-форматы) и их адаптация к онлайн-среде. Особое внимание уделяется особенностям режиссуры для нелинейного потребления, интерактивности и работы с цифровой платформой как творческим пространством. Изучается специфика производственного процесса, роль режиссера в управлении гибридной командой (журналисты, видеоблогеры, IT-специалисты) и создании контента для социальных сетей и стриминговых сервисов</p>
<p>Тема 2. Драматургия и режиссура компьютерных игр: от сценария к игровому миру</p>	<p>Раскрываются основы игровой драматургии, нарративного дизайна и принципов построения интерактивного сюжета. Анализируются различия между линейным и нелинейным повествованием, роль игрока как соавтора истории. Изучаются ключевые режиссерские задачи в создании игрового мира: концепция, лор, проектирование уровней (левел-дизайн), управление ритмом и эмоциональной вовлеченностью игрока. Рассматривается работа режиссера игры (Game Director) с командой разработчиков, художниками, сценаристами и звукорежиссерами.</p>
<p>Тема 3. Производственный цикл и документация проекта</p>	<p>Осваивается полный цикл производства цифрового проекта — от идеи до релиза. Изучаются этапы: пре-продакшн (разработка концепции, питчинг, формирование команды, составление сметы), продакшн (основная работа по созданию контента или кода) и пост-продакшн (монтаж, интеграция, тестирование, публикация). Практическая часть посвящена созданию профессионального пакета режиссерской документации, включающего концепт-документ, синопсис, сценарий, дизайн-документ (Game Design Document), раскадровку ключевых сцен или пользовательских сценариев.</p>
<p>Тема 4. Пользовательский опыт (UX), интерфейс и финальная сборка</p>	<p>Исследуется понятие пользовательского опыта (User Experience, UX) как ключевого объекта режиссерской работы в цифровых проектах. Анализируются принципы проектирования интуитивно понятных интерфейсов (UI), навигации и взаимодействия. Рассматриваются вопросы адаптации контента под разные устройства и платформы. На практике изучаются основы монтажа, цветокоррекции и звукорежиссуры для финальной сборки интернет-программы или создания кинематографических роликов для игры (трейлеры, кат-сцены). Подводятся итоги, происходит подготовка и защита итоговых проектов.</p>

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. Режиссура интернет-программ

1. Сравнительный анализ одного тематического блока в формате традиционного телевизионного ток-шоу и его адаптации для YouTube-канала. Обсуждение изменений в режиссуре, работе с ведущим, монтажном ритме и интерактиве с аудиторией.
2. Практическая работа в мини-группах: разработка концепции и раскадровки пилотного выпуска оригинальной интернет-программы для целевой аудитории Z.
3. Критический разбор студенческих концепций с фокусом на уникальность формата, ясность режиссерского замысла и потенциальную вовлеченность аудитории.

Тема № 2. Драматургия и режиссура компьютерных игр

1. Интерактивный анализ: просмотр и обсуждение кат-сцен (сюжетных роликов) из игр с сильным нарративом (напр., «The Last of Us», «Red Dead Redemption 2»). Разбор использованных киноязыка (ракурсы, свет, монтаж) для передачи характеров и эмоций.
2. Деловая игра «Режиссер на питчинге»: презентация придуманной игровой концепции (логотип, ключевой арт, слоган, краткий синопсис) перед условными инвесторами (одногоруппники).
3. Практикум по нарративному дизайну: создание ветвящегося диалога для второстепенного персонажа игры в специализированном ПО (например, Twine).

Тема № 3. Производственный цикл

1. Разбор кейса: изучение публично доступных документов по разработке известной инди-игры (например, паблик-демо, скриншоты из Trello). Реконструкция этапов работы и роли режиссера.
2. Работа в командах над созданием раздела Game Design Document (GDD) для проекта, начатого на предыдущих семинарах. Фокус на описании геймплейной петли и визуального стиля.
3. Воркшоп по созданию аниматика (динамической раскадровки) для трейлера игры или интро интернет-программы с использованием монтажа в простом видеоредакторе.

Тема № 4. Пользовательский опыт и финальная сборка

1. Юзабилити-тест: обмен прототипами интерфейсов или навигации по игровому меню между группами. Поиск «узких мест» и составление отчета по улучшению UX.
2. Мастер-класс по созданию тизера: монтаж 30-секундного ролика для соцсетей из предоставленного видеоматериала (геймплей, кат-сцены, статичные арты) с наложением звука и графики.
3. Финальный просмотр и коллективное обсуждение готовых студенческих проектов (концепт-документ + тизер/аниматик). Акцент на целостности режиссерского решения.

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. Режиссура интернет-программ	<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. Драматургия и режиссура компьютерных игр	
Тема № 3. Производственный цикл	
Тема № 4. Пользовательский опыт и финальная сборка	

5.1. Примерная тематика эссе

1. Интернет-программа как новый «театр для одного зрителя»: как режиссура формирует интимность и доверие в диджитал-среде?
2. Игрок vs Зритель: в чем принципиальное различие режиссерской работы над эмоциями пользователя в кино и в компьютерной игре?
3. Сторителлинг в open-world играх: нарративный хаос или высшая форма режиссуры нелинейных сюжетов? (На примере игр серий «The Witcher», «Elder Scrolls»).
4. «Четвертая стена» как интерфейс: как режиссура интерактивных веб-сериалов и игр меняет представление о границе между производением и аудиторией?
5. От GDD до релиза: как технический дизайн-документ становится главным сценарием для режиссера игры?
6. Этика режиссуры в free-to-play играх: где грань между вовлечением и манипуляцией пользователем?
7. Геймификация контента: режиссерские приемы из игр в современных интернет-форматах (образовательные платформы, СМИ, блогинг).
8. Кат-сцена в игре: вставной номер или кульминация режиссерского замысла? Сравнительный анализ игрового и кинематографического языка.
9. Режиссер как «проводник»: специфика управления вниманием пользователя в условиях гиперссылки и нелинейного навигации.

10. Коллективное творчество: как изменилась роль режиссера в проекте, где команда включает не только художников и актеров, но и программистов, гейм-дизайнеров, тестировщиков?

5.2. Примерные задания для самостоятельной работы

Задание №1

Выберите одну успешную интернет-программу (подкаст, YouTube-шоу, стрим). Проведите анализ: как режиссура (работа с ведущим, монтажный ритм, графика, взаимодействие с аудиторией в реальном времени или в комментариях) формирует ее уникальный стиль и обеспечивает вовлеченность? Оформите в виде презентации или аналитической записки (2-3 стр.).

Задание №2

Разработайте концепт-документ для короткой нарративной игры (жанр на выбор: детектив, психологическая драма, приключение). Документ должен включать: 1) Логлайн (одно предложение о сути игры); 2) Описание сеттинга и основной игровой механики; 3) Характеристики главного героя и антагониста; 4) Схему ветвления сюжета (не менее 1 ключевого выбора игрока). Объем — 3-4 страницы.

Задание №3

Используя бесплатные ресурсы (экраносъемка игрового процесса, стоковые видео, фото), смонтируйте 60-секундный тизер для несуществующей интернет-программы или игры, созданной в рамках задания №2. Обязательно используйте текстовые вставки, динамичный монтаж и музыкальное сопровождение. Предоставьте файл и краткую пояснительную записку о режиссерском замысле.

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
ПК-7 Способен утверждать новые продукты, проверять их на соответствие законодательству Российской Федерации и готовности к выходу в эфир		
ИПК-7.1 Знать специфику утверждения новых продуктов, проверки их на соответствие законодательству Российской Федерации и готовности к выходу в эфир	П. 6.2 настоящей рабочей программы дисциплины	П. 6.3 настоящей рабочей программы дисциплины

ИПК-7.2 Уметь утверждать новые продукты, проверять их на соответствие законодательству Российской Федерации и готовности к выходу в эфир	П. 6.2 настоящей рабочей программы дисциплины	П. 6.3 настоящей рабочей программы дисциплины
ИПК-7.3 Владеть навыками утверждения новых продуктов, проверки их на соответствие законодательству Российской Федерации и готовности к выходу в эфир	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 к зачету с оценкой \ экзамену

1. Дайте определение режиссуры интернет-программ. В чем ее ключевые отличия от режиссуры традиционных телевизионных форматов?
2. Объясните термин «геймификация медиа» и приведите примеры ее использования в современных интернет-проектах.
3. Назовите основные этапы (пайплайн) производства компьютерной игры. Какова роль режиссера (Game Director) на каждом из них?
4. В чем заключаются особенности работы режиссера с гибридной командой (творческой и технической) в цифровых проектах?
5. Дайте определение понятиям «нарративный дизайн» и «левел-дизайн» в контексте режиссуры игр.
6. Опишите особенности драматургии интерактивного веб-сериала. Как выбор зрителя влияет на развитие сюжета?
7. Что такое «лорал» (lore) игрового мира и как режиссер участвует в его создании и интеграции в геймплей?
8. В чем разница между линейным и нелинейным сценарием в компьютерной игре? Каковы их преимущества и недостатки?
9. Какие существуют основные типы кат-сцен (вставных роликов) в играх? Какова их драматургическая функция?
10. Как режиссура работает с вниманием пользователя в условиях клипового мышления и нелинейного потребления контента?
11. Что такое Game Design Document (GDD)? Перечислите его ключевые разделы и назначение.
12. Для чего в производстве игры создается вертикальный слайс (vertical slice)?
13. Какова роль режиссера в процессе питчинга проекта перед издателем или инвестором?
14. Объясните важность этапа тестирования (QA) с точки зрения реализации режиссерского замысла.
15. Что такое «контент-план» для интернет-программы и как он связан с общей режиссерской стратегией?
16. Дайте определение пользовательского опыта (UX) и пользовательского интерфейса (UI). Почему их проектирование является режиссерской задачей?
17. Какие основные принципы следует учитывать при проектировании интуитивно понятного игрового интерфейса?
18. Как адаптируется режиссерское решение одного контента для публикации в разных социальных сетях (YouTube, TikTok, Telegram)?
19. Что такое «онбординг» в игре и какова режиссерская роль в его проектировании?
20. Как звук и музыка работают на создание целостного пользовательского опыта в цифровом проекте?

- Анализ и критика
21. Проанализируйте, как в конкретной интернет-программе режиссура формирует образ и харизму ведущего.
 22. Сравните режиссуру кат-сцен в играх разных жанров (RPG, экшен, инди).
 23. В чем этические аспекты режиссерской работы в проектах, использующих микротранзакции и донаты?
 24. Как современные технологии (VR, AR, стриминг) расширяют или меняют инструментарий режиссера интернет-программ и игр?
 25. Объясните, как режиссура помогает построить и поддерживать комьюнити вокруг цифрового проекта.
 26. Какое влияние на режиссуру цифровых проектов оказывает развитие искусственного интеллекта в создании контента?
 27. Опишите тренд «игра как сервис» (Games-as-a-Service) с точки зрения долгосрочных режиссерских задач.
 28. Что такое «интерактивное кино» (напр., проекты от Quantic Dream) и является ли оно игрой или фильмом с точки зрения режиссуры?
 29. Как меняется роль режиссера в условиях user-generated content (UGC) и модов?
 30. Спрогнозируйте, как могут развиваться профессии «режиссер интернет-программ» и «режиссер игр» в ближайшие 5 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
ПК-7	<p>1) Основная задача режиссера интернет-программы — это:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Написание кода для веб-платформы b) Администрирование серверов для стриминга c) Художественное руководство и создание целостного аудиовизуального образа проекта, адаптированного под онлайн-среду d) Продвижение контента исключительно через платную рекламу <p>2) Ключевой документ, фиксирующий концепцию, геймплей, сеттинг и технические требования игры на этапе пре-продакшна, — это:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Маркетинговый план b) Пользовательское соглашение (EULA) c) Дизайн-документ игры (GDD) d) Финансовая смета (бюджет) <p>3) Термин «нарративный дизайн» в игровой индустрии наиболее точно определяется как:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Процесс создания 3D-моделей персонажей b) Проектирование архитектуры игровых уровней c) Интеграция истории и сюжета в игровой процесс и механику d) Настройка сетевого кода для многопользовательского режима

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: – 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

- Дашков, И. Н. **Режиссура интернет-программ : учебное пособие** / И. Н. Дашков. — Москва : Директ-Медиа, 2021. — 198 с. — ISBN 978-5-4499-2134-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/97631.html>

Дополнительная литература

- Громов, Е. С. **Режиссура: уроки кино : учебное пособие для вузов** / Е. С. Громов. — 2-е изд., стер. — Москва : Юрайт, 2022. — 183 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14552-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/104002.html>
- Герасимов, С. А. **Режиссерское образование: теория и практика : монография** / С. А. Герасимов. — Москва : Прометей, 2021. — 408 с. — ISBN 978-5-00172-320-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102189.html>

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

<p>Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации</p>	<p><u>Оборудование:</u> специализированная мебель (мебель аудиторная (11 столов, 11 стульев, доска аудиторная навесная), стол преподавателя, стул преподавателя. <u>Технические средства обучения:</u> персональный компьютер; мультимедийное оборудование (проектор, экран).</p>
<p>Помещение для самостоятельной работы</p>	<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>