

Рабочая программа дисциплины

Сторителлинг в современных медиа

<i>Направление подготовки</i>	Медиакоммуникации
<i>Код</i>	42.03.05
<i>Направленность (профиль)</i>	Продюсирование цифрового контента
<i>Квалификация выпускника</i>	Бакалавр

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-2

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-2	Способен создавать медиатексты, предназначенные для публичного распространения, руководствуясь правилами и нормами языка, функциональными стилями и адаптируя тексты для тех технологических каналов, по которым предполагается их распространение	ПК-2.1. Приводит текст и (или) продукт разных видов в соответствие с языковыми нормами умеет приводить мультимедийный материал в соответствие с языковыми нормами ПК-2.2. Контролирует соблюдение редакционных стандартов, форматов, жанров, стилей в журналистском тексте и (или) продукте Знает современные мультимедийные форматы и жанры. ПК-2.3. Контролирует соблюдение профессиональных этических норм в журналистском тексте и (или) продукте ПК-2.4. Учитывает технологические требования разных типов СМИ и других медиа при редактировании журналистского текста и (или) продукта

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1 Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ПК-2		
	особенности журналистской деятельности, связанные с подготовкой собственных публикаций и работой с другими участниками медиа производства.	оценивать профессиональные, этические и законодательные риски при сборе, обработке и распространении информации.	навыками редакционного обзора материалов определённого корпоративного, муниципального, регионального, федерального СМИ

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части учебного плана ОПОП.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с

другими частями ОП. Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как «Введение в профессию», «Техника речи», «Русский язык и культура речи», «Иностранный язык», «Деловые коммуникации», «Стилистика и литературное редактирование».

В рамках освоения программы бакалавриата выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: проектный, маркетинговый, организационный, технологический.

Профиль (направленность) программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников.

5. Объем дисциплины

<i>Виды учебной работы</i>		<i>Формы обучения</i>	
		<i>Очная</i>	<i>Заочная</i>
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы		3/108	3/108
Контактная работа:		54	12
	Занятия лекционного типа	18	4
	Занятия семинарского типа	36	8
	Промежуточная аттестация: зачет с оценкой	0,15	4
Самостоятельная работа (СРС)		53,85	56

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам / разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

6.1. Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1. Очная форма обучения

№ п/ п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самост оатель ная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекц ии	Иные учебные занятия	Практи ческие занятия	Сем и нар ы	Лабо рато рные раб.	Ины е заня тия	
1.	Введение в сторителлинг и его роль в медиакоммуникациях	3		6				3,85
2.	Основы построения сюжета и структуры рассказа	3		6				10
3.	Психология персонажей и создание эмоциональной связи с аудиторией	3		6				10
4.	Использование визуальных и звуковых элементов в сторителлинге	3		6				10
5.	Адаптация сторителлинга для различных медиа-форматов	3		6				10
6.	Этика и ответственность в сторителлинге	3		6				10
	Промежуточная аттестация	0,15						
	Итого	18		36				53,85

6.1.2. Заочная форма обучения

№ п/ п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самос тоятел ьная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекц ии	Иные учебные занятия	Практи ческие занятия	Сем и нар ы	Лабо рато рные раб.	Ины е заня тия	
1.	Введение в сторителлинг и его роль в медиакommunikациях	1		2				9
2.	Основы построения сюжета и структуры рассказа							9
3.	Психология персонажей и создание эмоциональной связи с аудиторией	1		2				9
4.	Использование визуальных и звуковых элементов в сторителлинге	1		2				9
5.	Адаптация сторителлинга для различных медиа-форматов	1		2				9
6.	Этика и ответственность в сторителлинге							11
	Промежуточная аттестация	4						
	Итого	4		8				56

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Введение в сторителлинг и его роль в медиакommunikациях	Определение сторителлинга и его основные элементы. Роль сторителлинга в современных медиа и медиакommunikациях. Примеры успешного использования сторителлинга в рекламе, кино, социальных сетях и других медиа-платформах.
2.	Основы построения сюжета и структуры рассказа	Элементы структуры рассказа: вступление, конфликт, развитие сюжета, кульминация и разрешение. Техники создания убедительного сюжета: арка персонажа, точки поворота, напряжение и разрешение конфликта.
3.	Психология персонажей и создание эмоциональной связи с аудиторией	Роль психологических характеристик персонажей в сторителлинге. Создание эмоциональной связи с аудиторией через персонажей и их истории.

4.	Использование визуальных и звуковых элементов в сторителлинге	Значение визуальных элементов, таких как цвет, композиция и монтаж, в создании эффективного рассказа. Роль звуковых эффектов, музыки и звукового дизайна в сторителлинге. Примеры успешного использования визуальных и звуковых элементов в медиаконтенте.
5.	Адаптация сторителлинга для различных медиа-форматов	Особенности сторителлинга в кино, телевидении, рекламе, социальных сетях и других медиа-платформах. Техники адаптации и оптимизации рассказа под разные медиа-форматы.
6.	Этика и ответственность в сторителлинге	Влияние сторителлинга на общественное мнение и поведение аудитории. Этические аспекты использования сторителлинга в медиакommunikациях. Роль ответственного сторителлинга в формировании культурного контекста и социальной среды.

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Введение в сторителлинг и его роль в медиакommunikациях	Анализ структуры успешных сторителлинговых проектов Разбор примеров успешных сторителлинговых проектов из различных медиа-платформ. Анализ структуры и основных элементов сюжета каждого проекта. Выявление ключевых моментов, которые делают эти проекты эффективными.
2.	Основы построения сюжета и структуры рассказа	Анализ структуры успешных сторителлинговых проектов Анализ структуры и основных элементов сюжета каждого проекта. Выявление ключевых моментов, которые делают эти проекты эффективными. Упражнения по разработке сюжетов для различных медиа-форматов: кино, рекламы, социальных сетей и т. д. Работа над созданием персонажей с учетом их целей, мотиваций и арки развития. Групповое обсуждение и анализ разработанных сюжетов и персонажей. Практические упражнения по построению сюжета и анализу структуры известных историй.
3.	Психология персонажей и создание эмоциональной связи с аудиторией	Визуализация и звуковое оформление истории Работа с визуальными элементами: создание доски настроения, скетчей и анимаций. Использование звуковых эффектов и музыкального сопровождения для поддержания атмосферы рассказа. Практические упражнения по созданию визуальных и звуковых элементов для историй участников. Практические упражнения по разработке персонажей и созданию их психологической глубины.

4.	Использование визуальных и звуковых элементов в сторителлинге	Адаптация и оптимизация историй для различных медиа-платформ Разработка стратегии адаптации сюжета под разные медиа-форматы: видео, аудио, текст, социальные сети и др. Создание контента для конкретных медиа-платформ с учетом их особенностей и требований к форматам. Анализ успешных примеров адаптации и обсуждение возможных подходов к оптимизации контента. Практические задания по созданию и адаптации историй для различных медиа-платформ.
5.	Адаптация сторителлинга для различных медиа-форматов	Практика публичного выступления и презентации истории Тренировка навыков публичного выступления и презентации собственной истории. Работа над уверенностью, ясностью и эмоциональной выразительностью при передаче рассказа. Обратная связь и конструктивное обсуждение презентаций участников.
6.	Этика и ответственность в сторителлинге	Создание собственного сторителлингового проекта Индивидуальная или групповая разработка и реализация сторителлингового проекта на выбранную тему и медиа-платформу. Подготовка презентации или демонстрации проекта перед аудиторией или жюри. Обсуждение и обратная связь по результатам презентаций и проектов участников.

6.2.3. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Введение в сторителлинг и его роль в медиакоммуникациях	Самостоятельная работа с конспектом. Самостоятельная работа с презентацией. Составление аналитического отчета, включающего в себя описание структуры каждого проекта и выделение ключевых моментов, которые делают их эффективными.
2.	Основы построения сюжета и структуры рассказа	Самостоятельная работа с конспектом. Самостоятельная работа с презентацией. Разработка нескольких сюжетов для различных медиа-форматов на основе полученных знаний о структуре и элементах сторителлинга. Создание описаний персонажей для каждого сюжета, включая их характеристики, цели, мотивации и арку развития.
3.	Психология персонажей и создание эмоциональной связи с аудиторией	Самостоятельная работа с конспектом. Самостоятельная работа с презентацией. Подготовка визуальных материалов для одного из разработанных сюжетов, таких как доска настроения, скетчи или анимации.
4.	Использование визуальных и звуковых элементов в сторителлинге	Самостоятельная работа с конспектом. Самостоятельная работа с презентацией. Разработка стратегии адаптации одного из сюжетов для разных медиа-форматов: видео, аудио, текст, социальные сети и т. д.

		Создание контента для выбранной медиа-платформы и его оптимизация с учетом особенностей платформы и требований к форматам.
5.	Адаптация сторителлинга для различных медиа-форматов	Самостоятельная работа с конспектом. Самостоятельная работа с презентацией. Подготовка презентации или демонстрации одного из разработанных проектов перед аудиторией или жюри. Тренировка навыков публичного выступления, ясного и эмоционального рассказа и убеждения.
6.	Этика и ответственность в сторителлинге	Самостоятельная работа с конспектом. Самостоятельная работа с презентацией. Индивидуальная или групповая разработка и реализация сторителлингового проекта на выбранную тему и медиа-платформу.

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Предусмотрены следующие виды контроля качества освоения конкретной дисциплины:

- текущий контроль успеваемости
- промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен в **ПРИЛОЖЕНИИ** к РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ.

Текущий контроль успеваемости обеспечивает оценивание хода освоения дисциплины в процессе обучения.

7.1 Паспорт фонда оценочных средств для проведения текущей аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Введение в сторителлинг и его роль в медиакоммуникациях	Опрос, ситуационная задача, информационный проект, тестирование.
2.	Основы построения сюжета и структуры рассказа	Опрос, ситуационная задача, проблемно-аналитическое задание, тестирование.
3.	Психология персонажей и создание эмоциональной связи с аудиторией	Опрос, ситуационная задача, проблемная задача, проблемно-аналитическое задание, тестирование.
4.	Использование визуальных и звуковых элементов в сторителлинге	Опрос, ситуационная задача, проблемная задача, проблемно-аналитическое задание, информационный проект, тестирование.
5.	Адаптация сторителлинга для различных медиа-форматов	Опрос, проблемная задача, проблемно-аналитическое задание, тестирование.
6.	Этика и ответственность в сторителлинге	Опрос, ситуационная задача, проблемно-аналитическое задание, информационный проект, тестирование.

7.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Типовые вопросы

1. Что такое сторителлинг и почему он важен для медиакоммуникаций?
2. Какие элементы включает в себя хорошо структурированная история?
3. Какие основные жанры сторителлинга вы можете назвать?

4. Как структурировать сюжет для различных медиа-форматов?
5. Какую роль играют персонажи в сторителлинге?
6. Как создать убедительных и запоминающихся персонажей?
7. Какие техники можно использовать для создания эмоциональной связи с аудиторией?
8. Как визуальные элементы могут усилить эффект сторителлинга?
9. Как звуковое оформление влияет на восприятие истории?
10. Какие аспекты следует учитывать при адаптации истории для разных медиа-платформ?
11. Какие особенности сторителлинга в рекламе?
12. Как использовать сторителлинг в создании контента для социальных сетей?
13. Как структурировать текстовые истории для эффективного сторителлинга?
14. Какие практические методы можно использовать для развития навыков сторителлинга?
15. Как выбрать подходящий медиа-формат для вашей истории?
16. Как оценить эффективность сторителлингового проекта?
17. Какова роль сторителлинга в киноиндустрии?
18. Какие принципы использования сторителлинга в видеоиграх?
19. Какие элементы сторителлинга включаются в создание контента для блогов?
20. Какие особенности сторителлинга в радиоформатах?
21. Как описать аудиторию вашего сторителлингового проекта?
22. Как создать эффективный замысел для вашей истории?
23. Какова роль обратной связи в процессе разработки сторителлингового проекта?
24. Как использовать интригу для привлечения внимания аудитории?
25. Как поддерживать напряжение и интригу в ходе развития сюжета?
26. Как определить главный конфликт вашей истории?
27. Как создать эффективный поворот в сюжете?
28. Как использовать финальный поворот для создания удивления и удовлетворения у аудитории?
29. Какие техники можно использовать для развития сильных диалогов в истории?
30. Как выбрать подходящий стиль рассказа для вашей истории?
31. Как можно использовать эмоциональные пикантные моменты для привлечения внимания?
32. Как создать глубокую и убедительную мотивацию для ваших персонажей?
33. Как оценить потенциал вашей истории для адаптации в разные медиа-форматы?
34. Как использовать сюжетные хуки для удержания внимания аудитории?
35. Как можно использовать нелинейный подход к структуре сюжета?
36. Какие особенности сторителлинга в аудиоформатах?
37. Какие техники можно использовать для создания эмоционального напряжения в аудиоформатах?
38. Как поддерживать интерес аудитории в процессе длительного сторителлингового проекта?
39. Как можно использовать множественные точки зрения для обогащения сюжета?
40. Какие роли могут играть дополнительные персонажи в истории?

Темы исследовательских, информационных, творческих проектов

Подготовка исследовательских проектов по темам:

1. Влияние сторителлинга на формирование имиджа бренда в современных медиа.
2. Анализ эффективности сторителлинговых стратегий в рекламе и маркетинге.
3. Взаимосвязь сторителлинга и психологического воздействия на аудиторию.
4. Использование сторителлинга в политических кампаниях и общественном мнении.

5. Роль сторителлинга в формировании личного бренда и онлайн-присутствия.
6. Влияние сторителлинга на принятие решений и поведение потребителей.
7. Сравнительный анализ сторителлинга в кино и в видеоиграх.
8. Этические аспекты сторителлинга в медиа-пространстве: границы манипуляции и правдивости.
9. Структурные особенности сторителлинга в различных медиа-форматах: фильмы, сериалы, книги, социальные сети.
10. Исследование сюжетных мотивов и тематик в популярных сторителлинговых проектах.
11. Влияние сторителлинга на социокультурные идентификации и ценности аудитории.
12. Использование сторителлинга в образовательных целях: эффективность и перспективы развития.
13. Анализ влияния сторителлинга на формирование стереотипов и представлений о различных группах людей.
14. Роль сторителлинга в создании креативного контента и вдохновения в медиа-индустрии.
15. Влияние сторителлинга на понимание и интерпретацию истории и культурных наследий.
16. Эволюция сторителлинга в цифровой эпохе: новые форматы и технологии.
17. Сравнение сторителлинга в традиционных и современных медиа: изменение подходов и ценностей.
18. Роль сторителлинга в формировании общественного мнения и активизации общественной дискуссии.
19. Анализ успешных и неудачных сторителлинговых кампаний: факторы успеха и провала.
20. Влияние сторителлинга на развитие креативных индустрий и культурных движений.

Информационный проект

Подготовьте информационный проект (презентацию) по теме:

1. Создание видеоролика для YouTube, рассказывающего о вдохновляющих историях успеха из мира бизнеса.
2. Разработка подкаста, посвященного интересным историям о путешествиях и культурных открытиях.
3. Создание серии инфографиков для социальных сетей, повествующих о значимых событиях и фактах из истории мира.
4. Разработка интерактивной онлайн-игры, основанной на приключениях и фантастических сюжетах.
5. Создание аудиокниги с драматическим исполнением, рассказывающей о захватывающих историях из литературного мира.
6. Разработка серии кратких видеороликов для Instagram, демонстрирующих интересные факты и забавные анекдоты из истории и культуры.
7. Создание онлайн-журнала с интервью с известными личностями, рассказывающими свои истории успеха и достижений.
8. Разработка веб-сайта, посвященного исследованию и анализу интересных феноменов и явлений в современном обществе.
9. Создание документального фильма о важных событиях и людях, которые изменили мир.
10. Разработка серии аудио-подкастов, рассказывающих о важных исторических событиях и личностях.
11. Создание мультимедийной презентации о значимых культурных традициях и обычаях различных народов мира.
12. Разработка онлайн-курса, посвященного основам сторителлинга и созданию

увлекательных рассказов.

13. Создание серии креативных рекламных роликов, рассказывающих о продукции или услугах компании через истории и сюжеты.

14. Разработка визуальной презентации для конференции, демонстрирующей ключевые моменты и достижения в различных областях.

15. Создание онлайн-галереи, посвященной искусству и культуре, с представлением интересных фактов и анализом произведений.

16. Разработка серии коротких видео-рассказов о знаменитых личностях и их вкладе в различные области жизни.

17. Создание цифровой выставки, посвященной важным историческим событиям и их отражению в искусстве и культуре.

18. Разработка мобильного приложения, предлагающего интерактивные истории и игры для развлечения и обучения.

19. Создание виртуального тура по местам исторического значения с интересными фактами и рассказами о каждом месте.

20. Разработка интерактивного сайта, позволяющего пользователям создавать и делиться своими собственными историями и рассказами.

Творческое задание

1. Создание сценария для короткометражного фильма на основе выбранной истории из современной литературы.

2. Разработка серии креативных афиш или постеров, иллюстрирующих известные сюжеты и персонажей.

3. Сценаризация интерактивного онлайн-квеста, в котором участники могут погрузиться в увлекательное приключение.

4. Создание аудио-сказок для детей, используя различные голоса и звуковые эффекты для оживления рассказов.

5. Разработка истории и персонажей для видеоигры, которая будет сочетать в себе элементы сторителлинга и геймификации.

6. Написание сценария для рекламного ролика, который будет передавать важное сообщение или идею через увлекательный сюжет.

7. Создание и анимация короткого комикса, рассказывающего о забавных приключениях героев.

8. Разработка текстового квеста или истории выбора с приключенческими элементами и разветвленным сюжетом.

9. Сценаризация виртуальной туристической прогулки по историческим местам, представленным в виде интересных рассказов и фактов.

10. Создание серии увлекательных историй для детских книг, которые будут вдохновлять и развивать воображение.

11. Разработка концепции и сценария для интерактивного мультимедийного выставочного экспоната, рассказывающего о культурных традициях.

12. Написание сценария для аудиовизуального арт-проекта, включающего в себя видео-арт, музыку и сторителлинг.

13. Создание серии креативных публикаций в социальных сетях, рассказывающих о интересных фактах и историях.

14. Разработка сценария для интерактивной инсталляции или выставки, позволяющей зрителям взаимодействовать с историей.

15. Написание сценария для мультсериала или анимационного фильма, который будет увлекательно рассказывать о приключениях персонажей.

16. Создание дидактической игры или тренажера, использующего элементы сторителлинга для обучения определенным навыкам или знаниям.

17. Разработка сценария для публичного выступления или театрального представления, которое будет комбинировать в себе элементы рассказа и актерского мастерства.

18. Создание серии аудио-рассказов или подкастов, рассказывающих о захватывающих историях и личностях.

19. Разработка концепции и сценария для музыкального видео, которое будет визуализировать историю и эмоции через музыку и образы.

20. Написание сценария для документального фильма или репортажа, освещающего актуальные события и проблемы с помощью сильного повествования.

Типовые тесты

1. Что такое сторителлинг?

- а) Искусство рассказа и создания увлекательных историй.
- б) Исследование социальных тенденций в медиа.
- в) Процесс создания графических романов.

2. Какой из перечисленных факторов является важным элементом сторителлинга?

- а) Отсутствие героев.
- б) Конфликт и развитие сюжета.
- в) Отсутствие эмоционального содержания.

3. Что означает термин "сюжет" в контексте сторителлинга?

- а) Описательное описание места действия.
- б) Последовательность событий, составляющих основу истории.
- в) Список имен главных героев.

4. Какой из нижеперечисленных вопросов помогает определить аудиторию для вашей истории?

- а) Где происходят основные события?
- б) Кто основные герои и что они делают?
- в) Какая ценность присуща вашей истории для определенной группы людей?

5. Какое из следующих утверждений верно относительно эмоционального содержания в сторителлинге?

- а) Эмоциональное содержание не имеет значения в успешной истории.
- б) Эмоциональная привлекательность может усилить вовлеченность аудитории.
- в) Эмоциональное содержание необходимо только для документальных историй.

6. Какой из перечисленных факторов является ключевым для успешного сторителлинга в современных медиа?

- а) Использование статических сцен.
- б) Интерактивность и участие аудитории.
- в) Отсутствие конфликтов и напряженности.

7. Что означает термин "климакс" в контексте сторителлинга?

- а) Раскрытие основной идеи и итоговое разрешение сюжета.
- б) Начало истории, где представлены главные герои.
- в) Случайное событие, поворот в сюжете.

8. Какое из следующих утверждений лучше описывает роль главного героя в сторителлинге?

- а) Главный герой наблюдает за действиями других персонажей.
- б) Главный герой действует как движущая сила сюжета.
- в) Главный герой не важен для успешной истории.

9. Что такое "прелюдия" в контексте сторителлинга?
- а) Конечная точка сюжета.
 - б) Вводная часть истории, предшествующая основным событиям.
 - в) Заключительный эпизод перед развязкой.
10. Какой из перечисленных элементов является важным для поддержания напряжения в сюжете?
- а) Постоянное разрешение конфликтов.
 - б) Непредсказуемость и неожиданные повороты сюжета.
 - в) Отсутствие эмоциональных переживаний у главного героя.
11. Какой из нижеперечисленных элементов является важным для создания хорошего заключения в истории?
- а) Постоянное повторение основной идеи.
 - б) Оставление всех вопросов без ответа.
 - в) Убедительное завершение сюжета и эмоциональное воздействие на аудиторию.
12. Что означает термин "конфликт" в контексте сторителлинга?
- а) Состояние гармонии и спокойствия в истории.
 - б) Противоречие или проблема, стоящая перед главным героем.
 - в) Отсутствие действия и интересных событий в сюжете.
13. Какой из следующих вопросов помогает определить тему вашей истории?
- а) Где происходят основные события?
 - б) Кто является главным героем и какие у него проблемы?
 - в) Какую ценность или идею вы хотите передать через вашу историю?
14. Какое из следующих утверждений лучше всего описывает роль развития сюжета в сторителлинге?
- а) Сюжет должен оставаться статичным и не меняться.
 - б) Развитие сюжета заключается в появлении новых событий и изменениях в судьбе героев.
 - в) Сюжет должен быть предсказуемым, чтобы избежать смятения аудитории.
15. Что такое "поворот" в контексте сюжета?
- а) Окончательное разрешение конфликта.
 - б) Начало истории.
 - в) Внезапное изменение событий или открытие, влияющее на развитие сюжета.
16. Какой из перечисленных факторов является ключевым для создания убедительных персонажей?
- а) Одномерные и предсказуемые черты характера.
 - б) Отсутствие внутренних конфликтов.
 - в) Реалистичность, сложность и противоречивость.
17. Какое из следующих утверждений верно относительно наблюдательности в сторителлинге?
- а) Наблюдательность не имеет значения для создания хорошей истории.
 - б) Наблюдательность может помочь автору заметить детали и нюансы, которые делают историю более живой и убедительной.
 - в) Наблюдательность относится только к визуальным аспектам сторителлинга.
18. Какой из нижеперечисленных элементов является важным для поддержания интереса аудитории в течение всей истории?
- а) Однообразие и предсказуемость событий.

- б) Разнообразие и неожиданные повороты сюжета.
- в) Быстрое завершение истории без разрешения конфликта.

19. Какой из следующих факторов может оказать влияние на эмоциональное воздействие истории на аудиторию?

- а) Низкое качество написания истории.
- б) Использование сильных эмоций и эмоционально заряженных событий.
- в) Отсутствие персонажей в истории.

20. Что такое "клише" в контексте сторителлинга?

- а) Оригинальный и необычный поворот сюжета.
- б) Избитый, стереотипный или предсказуемый элемент истории.
- в) Точка поворота в сюжете.

21. Какой из нижеперечисленных элементов является важным для хорошего начала истории?

- а) Долгое вступление без действия.
- б) Описание окружающей среды без введения главных героев.
- в) Захватывающий момент, который привлекает внимание аудитории.

22. Что такое "арка" персонажа в контексте сторителлинга?

- а) Описание внешности главного героя.
- б) Изменение и развитие характера главного героя на протяжении истории.
- в) Случайное событие, влияющее на судьбу персонажа.

23. Какой из следующих факторов может оказать влияние на вовлеченность аудитории в историю?

- а) Непредсказуемый и разнообразный сюжет.
- б) Постоянное повторение одних и тех же событий.
- в) Отсутствие действия и напряженности в сюжете.

24. Что такое "напряжение" в контексте сторителлинга?

- а) Состояние гармонии и покоя в истории.
- б) Ожидание и ощущение предвкушения перед разрешением конфликта.
- в) Описание окружающей среды и места действия.

25. Какой из перечисленных элементов помогает создать хороший поворот в сюжете?

- а) Предсказуемое разрешение конфликта.
- б) Неожиданное событие или открытие, меняющее ход истории.
- в) Описание главного героя.

26. Какое из следующих утверждений верно относительно использования диалогов в сторителлинге?

- а) Диалоги не являются важным элементом успешной истории.
- б) Хорошие диалоги могут показать характеры персонажей и продвинуть сюжет.
- в) Диалоги должны быть максимально сложными и запутанными.

27. Что такое "концепция" в контексте сторителлинга?

- а) Идея или тема истории, на которой она базируется.
- б) Описание места действия.
- в) Описание внешности главного героя.

28. Какой из нижеперечисленных элементов является важным для создания атмосферы в истории?

- а) Отсутствие описания окружающей среды.

- б) Хорошее использование описаний, образов и настроения.
- в) Отсутствие персонажей в истории.

29. Какой из следующих факторов может оказать влияние на структуру и сюжет истории?

- а) Постоянное отсутствие конфликтов.
- б) Непредсказуемые повороты и события.
- в) Постоянное повторение одних и тех же событий.

30. Что означает термин "пролог" в контексте сторителлинга?

- а) Завершение сюжета.
- б) Вступительная часть, предшествующая основному сюжету.
- в) Описание внутренних мыслей главного героя.

7.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Все задания, используемые для текущего контроля формирования компетенций условно можно разделить на две группы:

1. задания, которые в силу своих особенностей могут быть реализованы только в процессе обучения на занятиях (например, дискуссия, круглый стол, диспут, мини-конференция как новые медиа- или коммуникационные продукты);
2. задания, которые дополняют теоретические вопросы (практические задания, проблемно-аналитические задания, тест).

Выполнение всех заданий является необходимым для формирования и контроля знаний, умений и навыком. Поэтому, в случае невыполнения заданий в процессе обучения, их необходимо «отработать» до зачета (экзамена). Вид заданий, которые необходимо выполнить для ликвидации «задолженности» определяется в индивидуальном порядке, с учетом причин невыполнения.

1. Требование к теоретическому устному ответу

Оценка знаний предполагает дифференцированный подход к студенту, учет его индивидуальных способностей, степень усвоения и систематизации основных понятий и категорий по дисциплине. Кроме того, оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение использовать в ответе практический материал. Оценивается культура речи, владение навыками ораторского искусства.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала, использование профессиональных терминов, культура речи, навыки ораторского искусства. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда материал излагается исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно, при этом раскрываются не только основные понятия, но и анализируются точки зрения различных авторов. Обучающийся не затрудняется с ответом, соблюдает культуру речи.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает практическую базу, но при ответе на вопрос допускает несущественные погрешности.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся не отвечает на поставленные вопросы.

2. Творческие задания

Эссе – это небольшая по объему письменная работа, сочетающая свободные, субъективные рассуждения по определенной теме с элементами научного анализа. Текст должен быть легко читаем, но необходимо избегать нарочито разговорного стиля, сленга, шаблонных фраз. Объем эссе составляет примерно 2 – 2,5 стр. 12 шрифтом с одинарным интервалом (без учета титульного листа).

Критерии оценивания - оценка учитывает соблюдение жанровой специфики эссе, наличие логической структуры построения текста, наличие авторской позиции, ее научность и связь с современным пониманием вопроса, адекватность аргументов, стиль изложения, оформление работы. Следует помнить, что прямое заимствование (без оформления цитат) текста из Интернета или электронной библиотеки недопустимо.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; адекватность аргументов при обосновании личной позиции, стиль изложения.

Оценка *«хорошо»* ставится, когда в целом определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); но не прослеживается наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; не достаточно аргументов при обосновании личной позиции.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, когда в целом определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение). Но не прослеживаются четкие выводы, нарушается стиль изложения.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если не выполнены никакие требования.

3. Требование к решению ситуационной, проблемной задачи (кейс-измерители)

Студент должен уметь выделить основные положения из текста задачи, которые требуют анализа и служат условиями решения. Исходя из поставленного вопроса в задаче, попытаться максимально точно определить проблему и соответственно решить ее.

Задачи должны решаться студентами письменно. При решении задач также важно правильно сформулировать и записать вопросы, начиная с более общих и, кончая частными.

Критерии оценивания – оценка учитывает методы и средства, использованные при решении ситуационной, проблемной задачи.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся выполнил задание (решил задачу), используя в полном объеме теоретические знания и практические навыки, полученные в процессе обучения.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся в целом выполнил все требования, но не совсем четко определяется опора на теоретические положения, изложенные в научной литературе по данному вопросу.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся показал положительные результаты в процессе решения задачи.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся не выполнил все требования.

4. Интерактивные задания

Механизм проведения диспут-игры (ролевой (деловой) игры).

Необходимо разбиться на несколько команд, которые должны поочередно высказать свое мнение по каждому из заданных вопросов. Мнение высказывающейся команды засчитывается, если противоположная команда не опровергнет его контраргументами. Команда, чье мнение засчитано как верное (не получило убедительных контраргументов от противоположных команд), получает один балл. Команда, опровергнувшая мнение противоположной команды своими контраргументами, также получает один балл. Побеждает команда, получившая

максимальное количество баллов.

Ролевая игра как правило имеет фабулу (ситуацию, казус), распределяются роли, подготовка осуществляется за 2-3 недели до проведения игры.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка «отлично» ставится в случае, выполнения всех критериев.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

5. Комплексное проблемно-аналитическое задание

Задание носит проблемно-аналитический характер и выполняется в три этапа. На первом из них необходимо ознакомиться со специальной литературой.

Целесообразно также повторить учебные материалы лекций и семинарских занятий по темам, в рамках которых предлагается выполнение данного задания.

На втором этапе выполнения работы необходимо сформулировать проблему и изложить авторскую версию ее решения, на основе полученной на первом этапе информации.

Третий этап работы заключается в формулировке собственной точки зрения по проблеме. Результат третьего этапа оформляется в виде аналитической записки (объем: 2-2,5 стр.; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерий оценивания - оценка учитывает: понимание проблемы, уровень раскрытия поставленной проблемы в плоскости теории изучаемой дисциплины, умение формулировать и аргументировано представлять собственную точку зрения, выполнение всех этапов работы.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся, демонстрирует частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

6. Исследовательский проект

Исследовательский проект – проект, структура которого приближена к формату научного исследования и содержит доказательство актуальности избранной темы, определение научной проблемы, предмета и объекта исследования, целей и задач, методов, источников, историографии, обобщение результатов, выводы.

Результаты выполнения исследовательского проекта оформляется в виде реферата (объем: 12-15 страниц; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерии оценивания - поскольку структура исследовательского проекта максимально

приближена к формату научного исследования, то при выставлении учитывается доказательство актуальности темы исследования, определение научной проблемы, объекта и предмета исследования, целей и задач, источников, методов исследования, выдвижение гипотезы, обобщение результатов и формулирование выводов, обозначение перспектив дальнейшего исследования.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся, демонстрирует частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

7. Информационный проект (презентация):

Информационный проект – проект, направленный на стимулирование учебно-познавательной деятельности студента с выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации об объекте, оформление ее для презентации). Итоговым продуктом проекта может быть письменный реферат, электронный реферат с иллюстрациями, слайд-шоу, мини-фильм, презентация и т.д.

Информационный проект отличается от исследовательского проекта, поскольку представляет собой такую форму учебно-познавательной деятельности, которая отличается ярко выраженной эвристической направленностью.

Критерии оценивания - при выставлении оценки учитывается самостоятельный поиск, отбор и систематизация информации, раскрытие вопроса (проблемы), ознакомление студенческой аудитории с этой информацией (представление информации), ее анализ и обобщение, оформление, полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся полностью раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 5 профессиональных терминов, широко использует информационные технологии, ошибки в информации отсутствуют, дает полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 2 профессиональных терминов, достаточно использует информационные технологии, допускает не более 2 ошибок в изложении материала, дает полные или частично полные ответы на вопросы аудитории.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся, раскрывает вопрос (проблему) не полностью, представляет информацию не систематизировано и не совсем последовательно, использует 1-2 профессиональных термина, использует информационные технологии, допускает 3-4 ошибки в изложении материала, отвечает только на элементарные вопросы аудитории без пояснений.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если вопрос не раскрыт, представленная информация логически не связана, не используются профессиональные термины, допускает более 4 ошибок в изложении материала, не отвечает на вопросы аудитории.

8. Дискуссионные процедуры

Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты, мини-конференции являются средствами, позволяющими включить обучающихся в процесс обсуждения спорного вопроса, проблемы и оценить их умение аргументировать собственную точку зрения. Задание дается заранее, определяется круг вопросов для обсуждения, группы участников этого обсуждения.

Дискуссионные процедуры могут быть использованы для того, чтобы студенты:

– лучше поняли усвояемый материал на фоне разнообразных позиций и мнений, не обязательно достигая общего мнения;

– смогли постичь смысл изучаемого материала, который иногда чувствуют интуитивно, но не могут высказать вербально, четко и ясно, или конструировать новый смысл, новую позицию;

– смогли согласовать свою позицию или действия относительно обсуждаемой проблемы.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда все требования выполнены в полном объеме.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

9. Тестирование

Является одним из средств контроля знаний обучающихся по дисциплине.

Критерии оценивания – правильный ответ на вопрос.

Оценка «отлично» ставится в случае, если правильно выполнено 90-100% заданий.

Оценка «хорошо» ставится, если правильно выполнено 70-89% заданий.

Оценка «удовлетворительно» ставится в случае, если правильно выполнено 50-69% заданий.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если правильно выполнено менее 50% заданий.

10. Требование к письменному опросу (контрольной работе)

Оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение изложить письменно.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда соблюдены все критерии.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает практическую базу, но допускает несущественные погрешности.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся не отвечает на поставленные вопросы.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

8.1. Основная учебная литература

1. Сулейманов, М. Р. Культура медиапотребления: цифровой переход: монография / М. Р. Сулейманов. — Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2023. — 136 с. — ISBN 978-5-7433-3589-3. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/138055.html>

2. Дзялошинский, И. М. Информационно-коммуникационный универсум как система матриц текстовой деятельности: создание, восприятие и понимание медиатекстов: учебное пособие / И. М. Дзялошинский. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 649 с. — ISBN 978-5-4497-0952-3. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/103441.html>

3. Дзялошинский, И. М. Личностный мир человека: социальные и психологические проблемы текстовой деятельности: учебное пособие / И. М. Дзялошинский. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 884 с. — ISBN 978-5-4497-0773-4. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/99909.html>

8.2. Дополнительная учебная литература:

1. Жилавская, И. В. Виды медиа: типология и история: учебное пособие / И. В. Жилавская, К. К. Онучина. — Москва: Московский педагогический государственный университет, 2020. — 208 с. — ISBN 978-5-4263-0894-7. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/105892.html>

2. Матвеева, И. Ю. Медийная поддержка чтения: учебно-практическое пособие / И. Ю. Матвеева. — 2-е изд. — Челябинск: Челябинский государственный институт культуры, 2019. — 190 с. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/120581.html>

8.3. Периодические издания

1. Федеральный портал «Российское образование». <http://www.edu.ru/>
2. Социальные коммуникации. SSN 2221-6073. <http://soc-comm-vak.ru/>
3. World of Media. Journal of Russian Media and Journalism Studies. ISSN 2307-1605. <http://worldofmedia.ru/>

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. Федеральный портал «Российское образование» <http://www.edu.ru/>
2. Информационно-коммуникационные технологии в образовании: федеральный образовательный портал <http://ict.edu.ru/>
3. Интернет-университет информационных технологий (ИНТУИТ.ру) <http://www.intuit.ru/>
4. Федеральный портал «Российское образование». <http://www.edu.ru/>
5. Электронная библиотечная система «Консультант студента». <http://www.studentlibrary.ru/>
6. Сайт Информационного агентства РБК – Официальный сайт [Электронный ресурс]. – www.rbk.ru/

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

При реализации программы с применением ДОТ:

Все виды занятий проводятся в форме онлайн-вебинаров с использованием современных компьютерных технологий (наличие презентации и форума для обсуждения).

В процессе изучения дисциплины студенты выполняют практические задания и промежуточные тесты. Консультирование по изучаемым темам проводится в онлайн режиме во время проведения вебинаров и на форуме для консультаций.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;

внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;

выполнение самостоятельных практических работ;

подготовка к экзаменам (зачетам) непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. В течение семестра, необходимо подготовить рефераты (проекты) с использованием рекомендуемой основной и дополнительной литературы и сдать рефераты для проверки преподавателю. Важным составляющим в изучении данного курса является решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что предполагает знание соответствующей научной терминологии и т.д.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена (зачета) рекомендуется соблюдать следующие правила:

Подготовка к экзамену (зачету) должна проводиться систематически, в течение всего семестра.

Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.

Время непосредственно перед экзаменом (зачетом) лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Microsoft Windows Server;
2. Семейство ОС Microsoft Windows;
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс);
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (Система ГАРАНТ);
6. Электронная информационно-образовательная система ММУ: <https://elearn.mmu.ru/>

Перечень используемого программного обеспечения указан в п.12 данной рабочей программы дисциплины.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя, проектор, экран, колонки

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Windows 10, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Acrobat Reader DC, Google Chrome, LibreOffice, Skype, Zoom.

Подключение к сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

12.2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; колонки; проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Windows Server 2016, Windows 10, Microsoft Office, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Acrobat Reader DC, Google Chrome, LibreOffice, Skype, Zoom, Gimp, Paint.net, AnyLogic, Inkscape.

13. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины.

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор, микрофон, пакет программ Microsoft Office для демонстрации презентаций и медиафайлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

При реализации программы с применением ДОТ:

Все виды занятий проводятся в форме онлайн-вебинаров с использованием современных компьютерных технологий (наличие презентации и форума для обсуждения).

В процессе изучения дисциплины студенты выполняют практические задания и промежуточные тесты. Консультирование по изучаемым темам проводится в онлайн режиме во время проведения вебинаров и на форуме для консультаций.

13.1. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;
- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская работа);
- тестирование по основным темам дисциплины.

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: («мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.) используются следующие:

- диспут
- анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач
- ролевая игра;
- круглый стол;
- мини-конференция
- дискуссия
- беседа.

13.3. Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав. При обучении учитываются особенности их психофизического развития, индивидуальные возможности и при необходимости обеспечивается коррекция нарушений развития и социальная адаптация указанных лиц.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Сторителлинг в современных медиа

<i>Направление подготовки</i>	Медиакоммуникации
<i>Код</i>	42.03.05
<i>Направленность (профиль)</i>	Продюсирование цифрового контента
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-2

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-2	Способен создавать медиатексты, предназначенные для публичного распространения, руководствуясь правилами и нормами языка, функциональными стилями и адаптируя тексты для тех технологических каналов, по которым предполагается их распространение	ПК-2.1. Приводит текст и (или) продукт разных видов в соответствие с языковыми нормами умеет приводить мультимедийный материал в соответствие с языковыми нормами ПК-2.2. Контролирует соблюдение редакционных стандартов, форматов, жанров, стилей в журналистском тексте и (или) продукте Знает современные мультимедийные форматы и жанры. ПК-2.3. Контролирует соблюдение профессиональных этических норм в журналистском тексте и (или) продукте ПК-2.4. Учитывает технологические требования разных типов СМИ и других медиа при редактировании журналистского текста и (или) продукта

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1 Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ПК-2		
	особенности журналистской деятельности, связанные с подготовкой собственных публикаций и работой с другими участниками медиа производства.	оценивать профессиональные, этические и законодательные риски при сборе, обработке и распространении информации.	навыками редакционного обзора материалов определённого корпоративного, муниципального, регионального, федерального СМИ

3.2. Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценивания	Индикаторы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
ОТЛИЧНО	Знает:	- студент глубоко и всесторонне усвоил материал, уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - на основе системных научных знаний делает квалифицированные выводы и обобщения, свободно оперирует категориями и понятиями.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, используя научные понятия, ссылаясь на нормативную базу.
	Владеет:	- студент владеет рациональными методами (с использованием рациональных методик) решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; - При решении продемонстрировал навыки - выделения главного, - связкой теоретических положений с требованиями руководящих документов, - изложения мыслей в логической последовательности, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
ХОРОШО	Знает:	- студент твердо усвоил материал, достаточно грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - затрудняется в формулировании квалифицированных выводов и обобщений, оперирует категориями и понятиями, но не всегда правильно их верифицирует.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и в основном правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, не в полной мере используя научные понятия и ссылки на нормативную базу.
	Владеет:	- студент в целом владеет рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; - При решении смог продемонстрировать достаточность, но не глубинность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.

УДОВОЛЕТВИТЕЛЬНО	Знает:	- студент ориентируется в материале, однако затрудняется в его изложении; - показывает недостаточность знаний основной и дополнительной литературы; - слабо аргументирует научные положения; - практически не способен сформулировать выводы и обобщения; - частично владеет системой понятий.
	Умеет:	- студент в основном умеет решить учебно-профессиональную задачу или задание, но допускает ошибки, слабо аргументирует свое решение, недостаточно использует научные понятия и руководящие документы.
	Владеет:	- студент владеет некоторыми рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал недостаточность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
НЕУДОВОЛЕТВИТЕЛЬНО	Знает:	- студент не усвоил значительной части материала; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует квалифицированных выводов и обобщений; - не владеет системой понятий.
	Умеет:	студент не показал умение решать учебно-профессиональную задачу или задание.
	Владеет:	не выполнены требования, предъявляемые к навыкам, оцениваемым “удовлетворительно”.

4. Типовые контрольные задания и/или иные материалы для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки достижения компетенции, соотнесенной с результатами обучения по дисциплине

Тесты

- Что такое сторителлинг?
 - Искусство рассказывания историй
 - Написание научных статей
 - Разработка компьютерных игр
 - Производство фильмов
- Какой элемент является ключевым в сторителлинге?
 - Сюжет
 - Персонаж
 - Конфликт
 - Диалог
- Какую роль играет контекст в сторителлинге?
 - Определяет жанр истории

- Б) Не имеет значения
 - В) Помогает зрителям понять персонажей
 - Г) Устанавливает настроение истории
4. Что такое арка персонажа?
- А) Имя главного героя
 - Б) Траектория развития персонажа
 - В) Основной конфликт в истории
 - Г) Финальная сцена в истории
5. Как сторителлинг используется в брендинге?
- А) Для создания логотипа
 - Б) Для установления связи с аудиторией
 - В) Для увеличения цены товара
 - Г) Для упаковки продукта
6. Что такое трансмедийный сторителлинг?
- А) Рассказывание истории через один медиаканал
 - Б) Рассказывание истории с использованием различных медиаформатов
 - В) Рассказывание истории без слов
 - Г) Рассказывание истории в живую
7. Какие техники используются для создания эмоционального отклика в сторителлинге?
- А) Статистика и факты
 - Б) Метафоры и аналогии
 - В) Технические термины
 - Г) Графики и диаграммы
8. Что такое повествовательный крючок?
- А) Первая сцена в истории
 - Б) Элемент, который привлекает внимание аудитории
 - В) Конец истории
 - Г) Диалог между персонажами
9. Как важен конфликт в сторителлинге?
- А) Не важен
 - Б) Важен только в драме
 - В) Является основой для развития сюжета
 - Г) Используется только в комедиях
10. Что такое мета-история?
- А) История внутри истории
 - Б) История, рассказанная в обратном порядке
 - В) Основная история, которая объединяет серию отдельных историй
 - Г) Краткое содержание истории
11. Какой метод сторителлинга часто используется в рекламе?
- А) Повествование в хронологическом порядке
 - Б) Рассказывание истории через образы
 - В) Использование сложных научных терминов
 - Г) Прямая продажа
12. Что такое кросс-платформенный сторителлинг?
- А) Рассказывание одной истории на разных платформах
 - Б) Создание разных историй для каждой платформы
 - В) Использование только одной платформы для рассказывания истории
 - Г) Рассказывание истории без использования цифровых платформ
13. Какие элементы важны для создания убедительного сторителлинга?
- А) Яркие описания и детали
 - Б) Статистические данные
 - В) Общие фразы
 - Г) Технические характеристики продукта
14. Что такое визуальный сторителлинг?

- А) Рассказывание истории с помощью текста
 - Б) Рассказывание истории с использованием изображений и видео
 - В) Создание графиков и таблиц
 - Г) Рассказывание истории через музыку
15. Как влияет цифровая эра на сторителлинг?
- А) Уменьшает важность рассказывания историй
 - Б) Расширяет возможности для интерактивности
 - В) Ограничивает использование визуальных средств
 - Г) Упрощает язык историй
16. Что такое интерактивный сторителлинг?
- А) Рассказывание истории без взаимодействия с аудиторией
 - Б) Рассказывание истории с возможностью выбора сюжетных линий аудиторией
 - В) Использование только печатных изданий для рассказывания историй
 - Г) Рассказывание истории в формате новостей
17. Как социальные сети влияют на сторителлинг?
- А) Не оказывают влияния
 - Б) Позволяют быстро распространять истории
 - В) Ограничивают творческий процесс
 - Г) Запрещают использование личных историй
18. Что такое иммерсивный сторителлинг?
- А) Рассказывание истории с использованием только текста
 - Б) Рассказывание истории с погружением аудитории в виртуальную реальность
 - В) Рассказывание истории без звука
 - Г) Рассказывание истории с использованием только одного актера
19. Какие факторы важны при выборе платформы для сторителлинга?
- А) Цвет и дизайн платформы
 - Б) Аудитория и её предпочтения
 - В) Только стоимость использования платформы
 - Г) Скорость интернет-соединения
20. Что такое наратив?
- А) Музыкальное сопровождение истории
 - Б) Способ организации сюжетных линий
 - В) Инструмент для редактирования видео
 - Г) Жанр книг
21. Какой элемент не является частью структуры истории?
- А) Введение
 - Б) Кульминация
 - В) Заключение
 - Г) Содержание
22. Что такое "шоу, не говори" в контексте сторителлинга?
- А) Техника, при которой авторы показывают действие, а не описывают его словами
 - Б) Тип телевизионного шоу
 - В) Рассказывание истории без зрительных элементов
 - Г) Метод актерской игры
23. Как рассказывание историй может помочь в обучении?
- А) Увеличивает время, необходимое для изучения материала
 - Б) Не оказывает влияния на процесс обучения
 - В) Помогает лучше запоминать информацию и усваивать знания
 - Г) Только отвлекает учащихся
24. Что такое "повествовательный дуга"?
- А) Декорация для театральных постановок
 - Б) Способ организации сюжета в хронологическом порядке
 - В) Серия связанных событий, составляющих сюжет
 - Г) Особый вид литературного анализа

25. Какое значение имеет пауза в сторителлинге?
- А) Не имеет значения
 - Б) Позволяет аудитории переварить информацию
 - В) Используется только для создания напряжения
 - Г) Указывает на ошибки в рассказе
26. Что такое "повествовательный голос"?
- А) Голос рассказчика в аудиокниге
 - Б) Уникальный стиль и тон, которым автор рассказывает историю
 - В) Звуковой эффект в фильмах
 - Г) Голос персонажа в мультфильмах
27. Какой эффект имеет использование первого лица в сторителлинге?
- А) Создает дистанцию между рассказчиком и аудиторией
 - Б) Позволяет аудитории лучше понять мысли и чувства персонажа
 - В) Используется только в научной литературе
 - Г) Делает историю менее личной
28. Что такое "повествовательное напряжение"?
- А) Физическое состояние актера при исполнении роли
 - Б) Чувство ожидания и интереса, которое автор создает у читателя
 - В) Технический сбой во время показа фильма
 - Г) Спор между авторами истории
29. Как изменение точки зрения влияет на сторителлинг?
- А) Не влияет
 - Б) Позволяет показать события с разных сторон
 - В) Запутывает аудиторию
 - Г) Используется только в комедиях
30. Что такое "повествовательная дистанция"?
- А) Расстояние между сценой и зрителем в театре
 - Б) Степень близости рассказчика к событиям и персонажам истории
 - В) Разница во времени между событиями истории и настоящим
 - Г) Техника дыхания для актеров

Примерный список вопросов

1. Что такое сторителлинг и почему он важен для медиакommunikаций?
2. Какие элементы включает в себя хорошо структурированная история?
3. Какие основные жанры сторителлинга вы можете назвать?
4. Как структурировать сюжет для различных медиа-форматов?
5. Какую роль играют персонажи в сторителлинге?
6. Как создать убедительных и запоминающихся персонажей?
7. Какие техники можно использовать для создания эмоциональной связи с аудиторией?
8. Как визуальные элементы могут усилить эффект сторителлинга?
9. Как звуковое оформление влияет на восприятие истории?
10. Какие аспекты следует учитывать при адаптации истории для разных медиа-платформ?
11. Какие особенности сторителлинга в рекламе?
12. Как использовать сторителлинг в создании контента для социальных сетей?
13. Как структурировать текстовые истории для эффективного сторителлинга?
14. Какие практические методы можно использовать для развития навыков сторителлинга?
15. Как выбрать подходящий медиа-формат для вашей истории?
16. Как оценить эффективность сторителлингового проекта?
17. Какова роль сторителлинга в киноиндустрии?
18. Какие принципы использования сторителлинга в видеоиграх?

19. Какие элементы сторителлинга включаются в создание контента для блогов?
20. Какие особенности сторителлинга в радиоформатах?
21. Как описать аудиторию вашего сторителлингового проекта?
22. Как создать эффективный замысел для вашей истории?
23. Какова роль обратной связи в процессе разработки сторителлингового проекта?
24. Как использовать интригу для привлечения внимания аудитории?
25. Как поддерживать напряжение и интригу в ходе развития сюжета?
26. Как определить главный конфликт вашей истории?
27. Как создать эффективный поворот в сюжете?
28. Как использовать финальный поворот для создания удивления и удовлетворения у аудитории?
29. Какие техники можно использовать для развития сильных диалогов в истории?
30. Как выбрать подходящий стиль рассказа для вашей истории?
31. Как можно использовать эмоциональные пикантные моменты для привлечения внимания?
32. Как создать глубокую и убедительную мотивацию для ваших персонажей?
33. Как оценить потенциал вашей истории для адаптации в разные медиа-форматы?
34. Как использовать сюжетные хуки для удержания внимания аудитории?
35. Как можно использовать нелинейный подход к структуре сюжета?
36. Какие особенности сторителлинга в аудиоформатах?
37. Какие техники можно использовать для создания эмоционального напряжения в аудиоформатах?
38. Как поддерживать интерес аудитории в процессе длительного сторителлингового проекта?
39. Как можно использовать множественные точки зрения для обогащения сюжета?
40. Какие роли могут играть дополнительные персонажи в истории?

Темы исследовательских, информационных, творческих проектов

Подготовка исследовательских проектов по темам:

1. Влияние сторителлинга на формирование имиджа бренда в современных медиа.
2. Анализ эффективности сторителлинговых стратегий в рекламе и маркетинге.
3. Взаимосвязь сторителлинга и психологического воздействия на аудиторию.
4. Использование сторителлинга в политических кампаниях и общественном мнении.
5. Роль сторителлинга в формировании личного бренда и онлайн-присутствия.
6. Влияние сторителлинга на принятие решений и поведение потребителей.
7. Сравнительный анализ сторителлинга в кино и в видеоиграх.
8. Этические аспекты сторителлинга в медиа-пространстве: границы манипуляции и правдивости.
9. Структурные особенности сторителлинга в различных медиа-форматах: фильмы, сериалы, книги, социальные сети.
10. Исследование сюжетных мотивов и тематик в популярных сторителлинговых проектах.
11. Влияние сторителлинга на социокультурные идентификации и ценности аудитории.
12. Использование сторителлинга в образовательных целях: эффективность и перспективы развития.
13. Анализ влияния сторителлинга на формирование стереотипов и представлений о различных группах людей.
14. Роль сторителлинга в создании креативного контента и вдохновения в медиа-индустрии.
15. Влияние сторителлинга на понимание и интерпретацию истории и культурных наследий.

16. Эволюция сторителлинга в цифровой эпохе: новые форматы и технологии.
17. Сравнение сторителлинга в традиционных и современных медиа: изменение подходов и ценностей.
18. Роль сторителлинга в формировании общественного мнения и активизации общественной дискуссии.
19. Анализ успешных и неудачных сторителлинговых кампаний: факторы успеха и провала.
20. Влияние сторителлинга на развитие креативных индустрий и культурных движений.

Информационный проект

Подготовьте информационный проект (презентацию) по теме:

1. Создание видеоролика для YouTube, рассказывающего о вдохновляющих историях успеха из мира бизнеса.
2. Разработка подкаста, посвященного интересным историям о путешествиях и культурных открытиях.
3. Создание серии инфографиков для социальных сетей, повествующих о значимых событиях и фактах из истории мира.
4. Разработка интерактивной онлайн-игры, основанной на приключениях и фантастических сюжетах.
5. Создание аудио-книги с драматическим исполнением, рассказывающей о захватывающих историях из литературного мира.
6. Разработка серии кратких видеороликов для Instagram, демонстрирующих интересные факты и забавные анекдоты из истории и культуры.
7. Создание онлайн-журнала с интервью с известными личностями, рассказывающими свои истории успеха и достижений.
8. Разработка веб-сайта, посвященного исследованию и анализу интересных феноменов и явлений в современном обществе.
9. Создание документального фильма о важных событиях и людях, которые изменили мир.
10. Разработка серии аудио-подкастов, рассказывающих о важных исторических событиях и личностях.
11. Создание мультимедийной презентации о значимых культурных традициях и обычаях различных народов мира.
12. Разработка онлайн-курса, посвященного основам сторителлинга и созданию увлекательных рассказов.
13. Создание серии креативных рекламных роликов, рассказывающих о продукции или услугах компании через истории и сюжеты.
14. Разработка визуальной презентации для конференции, демонстрирующей ключевые моменты и достижения в различных областях.
15. Создание онлайн-галереи, посвященной искусству и культуре, с представлением интересных фактов и анализом произведений.
16. Разработка серии коротких видео-рассказов о знаменитых личностях и их вкладе в различные области жизни.
17. Создание цифровой выставки, посвященной важным историческим событиям и их отражению в искусстве и культуре.
18. Разработка мобильного приложения, предлагающего интерактивные истории и игры для развлечения и обучения.
19. Создание виртуального тура по местам исторического значения с интересными фактами и рассказами о каждом месте.
20. Разработка интерактивного сайта, позволяющего пользователям создавать и делиться своими собственными историями и рассказами.

Творческое задание

1. Создание сценария для короткометражного фильма на основе выбранной истории из современной литературы.
2. Разработка серии креативных афиш или постеров, иллюстрирующих известные сюжеты и персонажей.
3. Сценаризация интерактивного онлайн-квеста, в котором участники могут погрузиться в увлекательное приключение.
4. Создание аудио-сказок для детей, используя различные голоса и звуковые эффекты для оживления рассказов.
5. Разработка истории и персонажей для видеоигры, которая будет сочетать в себе элементы сторителлинга и геймификации.
6. Написание сценария для рекламного ролика, который будет передавать важное сообщение или идею через увлекательный сюжет.
7. Создание и анимация короткого комикса, рассказывающего о забавных приключениях героев.
8. Разработка текстового квеста или истории выбора с приключенческими элементами и разветвленным сюжетом.
9. Сценаризация виртуальной туристической прогулки по историческим местам, представленным в виде интересных рассказов и фактов.
10. Создание серии увлекательных историй для детских книг, которые будут вдохновлять и развивать воображение.
11. Разработка концепции и сценария для интерактивного мультимедийного выставочного экспоната, рассказывающего о культурных традициях.
12. Написание сценария для аудиовизуального арт-проекта, включающего в себя видео-арт, музыку и сторителлинг.
13. Создание серии креативных публикаций в социальных сетях, рассказывающих о интересных фактах и историях.
14. Разработка сценария для интерактивной инсталляции или выставки, позволяющей зрителям взаимодействовать с историей.
15. Написание сценария для мультсериала или анимационного фильма, который будет увлекательно рассказывать о приключениях персонажей.
16. Создание дидактической игры или тренажера, использующего элементы сторителлинга для обучения определенным навыкам или знаниям.
17. Разработка сценария для публичного выступления или театрального представления, которое будет комбинировать в себе элементы рассказа и актерского мастерства.
18. Создание серии аудио-рассказов или подкастов, рассказывающих о захватывающих историях и личностях.
19. Разработка концепции и сценария для музыкального видео, которое будет визуализировать историю и эмоции через музыку и образы.
20. Написание сценария для документального фильма или репортажа, освещающего актуальные события и проблемы с помощью сильного повествования.

Примерный перечень вопросов к промежуточной аттестации:

1. Что такое сторителлинг и какова его роль в современных медиа?
2. Какие основные элементы составляют эффективный рассказ?
3. Какие техники можно использовать для улучшения сторителлинга в визуальных медиа?
4. В чем разница между традиционным сторителлингом и цифровым сторителлингом?
5. Как социальные медиа изменили подход к рассказыванию историй?

6. Какие примеры успешного кросс-платформенного сторителлинга вы можете привести?
7. Как важность визуального сторителлинга отражается в современной рекламе?
8. Какие стратегии сторителлинга наиболее эффективны для вовлечения аудитории?
9. Какие инструменты цифрового сторителлинга наиболее популярны сегодня?
10. Какие вызовы стоят перед создателями контента при рассказывании историй в интерактивных медиа?
11. Какие факторы следует учитывать при выборе платформы для рассказывания историй?
12. Какие методы сторителлинга наиболее эффективны для образовательных целей?
13. Как рассказывание историй может способствовать личному брендингу?
14. Какие тенденции в сторителлинге наблюдаются в современном кинематографе?
15. Как влияет культурный контекст на рассказывание историй?
16. Какие примеры иммерсивного сторителлинга вы знаете?
17. Какие техники сторителлинга используются для создания эмоционального отклика у аудитории?
18. Какие преимущества и недостатки имеет использование первого лица в сторителлинге?
19. Как рассказывание историй влияет на укрепление сообщества?
20. Какие элементы необходимы для создания убедительного нарратива?
21. Как рассказывание историй может быть использовано в корпоративной коммуникации?
22. Какие технологии наиболее влияют на развитие сторителлинга сегодня?
23. Какие примеры эффективного сторителлинга в музыке вы можете привести?
24. Как рассказывание историй используется в политическом дискурсе?
25. Какие особенности сторителлинга характерны для видеоигр?
26. Какие методы сторителлинга наиболее эффективны в маркетинге?
27. Как рассказывание историй влияет на формирование общественного мнения?
28. Какие факторы влияют на выбор повествовательного голоса в истории?
29. Какие примеры сторителлинга в блогах вы можете привести?
30. Какие новые формы сторителлинга появились благодаря цифровым технологиям?

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов достижения компетенций

Специфика формирования компетенций и их измерение определяется структурированием информации о состоянии уровня подготовки обучающихся.

Алгоритмы отбора и конструирования заданий для оценки достижений в предметной области, техника конструирования заданий, способы организации и проведения стандартизированных оценочных процедур, методика шкалирования и методы обработки и интерпретации результатов оценивания позволяют обучающимся освоить компетентностно-ориентированные программы дисциплин.

Формирование компетенций осуществляется в ходе всех видов занятий, практики, а контроль их сформированности на этапе текущей, промежуточной и итоговой аттестации.

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- опросы: устный, письменный;
- задания для практических занятий;
- ситуационные задания;
- контрольные работы;
- коллоквиумы;
- написание реферата;
- написание эссе;

- решение тестовых заданий;
- экзамен.

Опросы по вынесенным на обсуждение темам

Устные опросы проводятся во время практических занятий и возможны при проведении аттестации в качестве дополнительного испытания при недостаточности результатов тестирования и решения заданий. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы. Устные опросы необходимо строить так, чтобы вовлечь в тему обсуждения максимальное количество обучающихся в группе, проводить параллели с уже пройденным учебным материалом данной дисциплины и смежными курсами, находить удачные примеры из современной действительности, что увеличивает эффективность усвоения материала на ассоциациях.

Основные вопросы для устного опроса доводятся до сведения студентов на предыдущем практическом занятии.

Письменные опросы позволяют проверить уровень подготовки к практическому занятию всех обучающихся в группе, при этом оставляя достаточно учебного времени для иных форм педагогической деятельности в рамках данного занятия. Письменный опрос проводится без предупреждения, что стимулирует обучающихся к систематической подготовке к занятиям. Вопросы для опроса готовятся заранее, формулируются узко, дабы обучающийся имел объективную возможность полноценно его осветить за отведенное время.

Письменные опросы целесообразно применять в целях проверки усвояемости значительного объема учебного материала, например, во время проведения аттестации, когда необходимо проверить знания обучающихся по всему курсу.

При оценке опросов анализу подлежит точность формулировок, связность изложения материала, обоснованность суждений.

Решение заданий (кейс-методы)

Решение кейс-методов осуществляется с целью проверки уровня навыков (владений) обучающегося по применению содержания основных понятий и терминов дисциплины вообще и каждой её темы в частности.

Обучающемуся объявляется условие задания, решение которого он излагает либо устно, либо письменно.

Эффективным интерактивным способом решения задания является сопоставления результатов разрешения одного задания двумя и более малыми группами обучающихся.

Задачи, требующие изучения значительного объема, необходимо относить на самостоятельную работу студентов, с непременно разбором результатов во время практических занятий. В данном случае решение ситуационных задач с глубоким обоснованием должно представляться на проверку в письменном виде.

При оценке решения заданий анализируется понимание обучающимся конкретной ситуации, правильность её понимания в соответствии с изучаемым материалом, способность обоснования выбранной точки зрения, глубина проработки рассматриваемого вопроса, умением выявить основные положения затронутого вопроса.

Решение заданий в тестовой форме

Проводится тестирование в течение изучения дисциплины

Не менее чем за 1 неделю до тестирования, преподаватель должен определить обучающимся исходные данные для подготовки к тестированию: назвать разделы (темы, вопросы), по которым будут задания в тестовой форме, теоретические источники (с точным указанием разделов, тем, статей) для подготовки.

При прохождении тестирования пользоваться конспектами лекций, учебниками, и иными материалами не разрешено.