Рабочая программа дисциплины

Экранное искусство

<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 компетенций
Профессиональные		ПК-10

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-10	Способен применять современные технологии для создания и продвижения медиапродуктов	<p>ПК-10.1 Знает инструменты для анализа эффективности медиапродуктов и рекламных кампаний.</p> <p>ПК-10.2 Умение разрабатывать и производить различные типы медиаконтента.</p> <p>ПК-10.3 Умение оптимизировать медиапродукты для различных платформ и форматов.</p> <p>ПК-10.4 Умеет проводить исследование целевой аудитории и анализировать конкурентную среду.</p> <p>ПК-10.5 Владеет современными программами для редактирования и создания медиапродуктов.</p>

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-10		
	-принципы создания медиапродуктов -современные методы продвижения медиапродуктов, включая SEO, SMM и контент-маркетинг.	-разрабатывать и производить различные типы медиаконтента -проводить исследование целевой аудитории и анализировать конкурентную среду.	-современными программами для редактирования и создания медиапродуктов -навыками управления проектами

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: Продюсирование цифрового контента.

5. Объем дисциплины

Виды учебной работы	Формы обучения	
	Очная	Заочная
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы	4/144	4/144
Контактная работа:	32,1	12
Занятия лекционного типа	16	4
Занятия семинарского типа	16	8
Консультации	0,1	
Промежуточная аттестация: зачет		4
Самостоятельная работа (СРС)	111,9	128

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)						Самостоятельная работа
		Контактная работа						
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	Иные учебные занятия	Практически занятия	Семинары	Лабораторные раб.	Иные занятия	
1.	Экранное искусство	2		2				11,9
2.	Элементы сценарного мастерства	2		2				20
3.	Техники режиссуры и постановки съемок	2		4				20
4.	Монтаж и звуковое	4		4				20

	оформление							
5.	Жанры и стили в кино и телевидении	4		2				20
6.	Социальные и этические аспекты в экранном искусстве	2,1		2				20
	Промежуточная аттестация							
	Итого	16,1		16				111,9

6.1.2. Заочная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						Самостоятельная работа
		Контактная работа						
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	Иные учебные занятия	Практические занятия	Семинары	Лабораторные раб.	Иные занятия	
1.	Экранное искусство	1		2				20
2.	Элементы сценарного мастерства	1		2				20
3.	Техники режиссуры и постановки съемок	1		2				20
4.	Монтаж и звуковое оформление	1		2				20
5.	Жанры и стили в кино и телевидении							24
6.	Социальные и этические аспекты в экранном искусстве	6,1		6				24
	Промежуточная аттестация							
	Итого	4		8				128

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Экранное искусство	Основы кинематографа и телевизионного искусства История развития кино и телевидения Технические аспекты съемки и монтажа
2.	Элементы сценарного мастерства	Основы сценарного письма Структура сюжета и персонажи Диалоги и невербальная коммуникация

3.	Техники режиссуры и постановки съемок	Режиссерские приемы и методы Кадровые решения и композиция кадра Работа с актерами и командой съемки
4.	Монтаж и звуковое оформление	Основы монтажа видео Звуковое сопровождение и монтаж аудиоматериалов Цветокоррекция и визуальные эффекты
5.	Жанры и стили в кино и телевидении	Жанровая классификация Особенности жанровых подходов Анализ примеров фильмов и телепрограмм разных жанров
6.	Социальные и этические аспекты в экранном искусстве	Представление социокультурных аспектов в кино и телевидении Этика и ответственность в создании медиаконтента Влияние экранного искусства на общество и культуру

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Экранное искусство	Практическое занятие: Знакомство с камерой и ее функциями. Практическое занятие: Основы монтажа видео на компьютере. Практическое занятие: Создание короткометражного фильма без слов.
2.	Элементы сценарного мастерства	Практическое занятие: Написание сценария для короткометражного фильма. Практическое занятие: Разработка персонажей и диалогов для сценария. Практическое занятие: Работа с сценарными арками и структурой сюжета.
3.	Техники режиссуры и постановки съемок	Практическое занятие: Постановка съемок и выбор ракурсов. Практическое занятие: Работа с актерами и направление сцены. Практическое занятие: Организация съемочного процесса.
4.	Монтаж и звуковое оформление	Практическое занятие: Монтаж видео материалов в программе для монтажа. Практическое занятие: Добавление звуковых эффектов и музыкального сопровождения. Практическое занятие: Работа с цветокоррекцией и визуальными эффектами.
5.	Жанры и стили в кино и телевидении	Практическое занятие: Имитация стилей разных киножанров. Практическое занятие: Создание видео-эссе по изученному жанру. Практическое занятие: Использование жанровых приемов в собственном проекте.
6.	Социальные и этические аспекты в экранном искусстве	Практическое занятие: Дискуссии и анализ фильмов на этические темы. Практическое занятие: Создание медиапроекта с социальной направленностью.

	Практическое занятие: Презентация и обсуждение завершённых проектов.
--	--

6.2.3. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Экранное искусство	Реферат на тему введения в экранное искусство
2.	Элементы сценарного мастерства	Составление сценария и его последующая реализация
3.	Техники режиссуры и постановки съёмок	Изучение техник и съёмка по сценарию
4.	Монтаж и звуковое оформление	Добавление и наложение звука
5.	Жанры и стили в кино и телевидении	Реферат на тему жанров и стилей в экранном искусстве
6.	Социальные и этические аспекты в экранном искусстве	Реферат на тему этики в экранном искусстве

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 управление персоналом в медиаиндустр	Опрос, ситуационная задача, информационный проект, тестирование.
2.	Процесс найма и подбора персонала в медиакомпани	Опрос, ситуационная задача, проблемно-аналитическое задание, тестирование.
3.	Мотивация и стимулирование персонала в медиаиндустрии	Опрос, ситуационная задача, проблемная задача, проблемно-аналитическое задание, тестирование.
4.	Управление конфликтами и коммуникациями в медиакомпани	Опрос, ситуационная задача, проблемная задача, проблемно-аналитическое задание, информационный проект, тестирование.
5.	Развитие персонала и обучение в медиаиндустрии	Опрос, проблемная задача, проблемно-аналитическое задание, тестирование.
6.	Оценка и управление производительностью в	Опрос, ситуационная задача, проблемно-аналитическое задание, информационный

медиакомпания	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. Какие основные элементы входят в композицию кадра?
2. Что такое "продолжительный план" в кинематографии?
3. Какие основные жанры кино существуют?
4. Каковы особенности жанра драмы?
5. Каким образом можно создать атмосферу напряжения в сцене?
6. Какие принципы монтажа видео можно применить для создания эффекта быстроты действия?
7. Какое значение имеет звук в кино и телевидении?
8. Какие методы звукового оформления могут использоваться для создания настроения в сцене?
9. Каким образом можно использовать свет для выделения объекта на экране?
10. Какие основные этапы производства фильма существуют?
11. Какова роль режиссера в съемочном процессе?
12. Какие методы постановки съемок используются для передачи эмоций персонажей?
13. Какие основные этапы включает в себя работа с сценарием?
14. Каким образом можно создать хорошо развитого персонажа в сценарии?
15. Какие основные компоненты включают в себя анализ кинофильма?
16. Каким образом можно оценить качество сценария?
17. Какие основные технические аспекты необходимо учитывать при съемке на открытом воздухе?
18. Как можно использовать английский язык в кино и телевидении для создания эффектов?
19. Какие техники монтажа можно использовать для создания сюжетной динамики?
20. Каким образом можно использовать цветовую палитру для передачи эмоций?
21. Какие технические аспекты необходимо учитывать при съемке в помещении?
22. Какие средства выразительности может использовать оператор при съемке?
23. Каким образом можно использовать камеру для создания атмосферы в сцене?
24. Какова роль монтажера в создании фильма?
25. Какие элементы включают в себя кинематографический язык?
26. Какие основные элементы могут быть включены в видеоролик для социальных сетей?
27. Какие жанровые элементы характерны для комедии?
28. Каким образом можно использовать звуковые эффекты для создания напряжения?
29. Какие особенности сценария могут использоваться для создания сюжетных поворотов?
30. Как можно использовать музыку для подчеркивания эмоций в сцене?
31. Какие методы сценарного мастерства могут использоваться для создания интересных диалогов?
32. Как можно создать эффект присутствия в сцене при съемке на зеленом фоне?
33. Каким образом можно использовать различные ракурсы для передачи точки зрения персонажа?
34. Какие основные этапы включает в себя монтаж видео материалов?

35. Каким образом можно использовать графические эффекты для создания фантастических сцен?
36. Как можно использовать тайминг для усиления эмоционального воздействия сцены?
37. Какие основные этапы процесса подготовки к съемкам?
38. Каким образом можно использовать камеру для передачи внутреннего состояния персонажа?
39. Каким образом можно использовать эффект "глубины резкости" для акцентирования важных элементов в кадре?
40. Какие основные элементы включает в себя художественный образ?
41. Каким образом можно использовать тайминг для создания эффекта юмора в сцене?
42. Как можно использовать звуковые эффекты для создания атмосферы в сцене?
43. Каким образом можно использовать движение камеры для передачи динамики событий?
44. Какие методы монтажа можно использовать для создания эффекта неожиданного поворота сюжета?
45. Каким образом можно использовать камеру для создания эффекта таинственности в сцене?
46. Как можно использовать ритм монтажа для передачи настроения в сцене?
47. Какие основные техники монтажа используются для передачи временных переходов?
48. Какие методы монтажа используются для передачи эмоциональных состояний персонажей?
49. Каким образом звуковое оформление может влиять на восприятие сюжета и персонажей?
50. Какие основные этапы процесса создания анимационного фильма?

Темы исследовательских, информационных, творческих проектов

Подготовка исследовательских проектов по темам:

1. Анализ влияния корпоративной культуры на эффективность работы сотрудников в медиакомпании.
2. Исследование методов мотивации и стимулирования персонала в медиаиндустрии: лучшие практики и вызовы.
3. Роль лидерства в управлении творческими сотрудниками в медиакомпании: стратегии и методы.
4. Анализ влияния оценки производительности на мотивацию и результативность работы сотрудников в медиаиндустрии.
5. Исследование проблем и вызовов управления персоналом в онлайн-медиа: особенности и эффективные стратегии решения.
6. Влияние диверсификации сотрудников на инновационные процессы и конкурентоспособность медиакомпаний.
7. Роль внутренней коммуникации в управлении персоналом в медиаиндустрии: оптимизация процессов и инструменты.
8. Исследование влияния обучения и развития на удовлетворенность и лояльность персонала в медиакомпаниях.
9. Развитие soft skills сотрудников в медиаиндустрии: методы, преимущества и вызовы.
10. Анализ влияния гибких форм занятости на производительность и мотивацию сотрудников в медиакомпаниях.
11. Разработка и внедрение программы управления диверсификацией сотрудников в медиаиндустрии: опыт и рекомендации.
12. Исследование проблем и вызовов управления проектами в медиакомпаниях:

- оптимизация процессов и методы управления.
13. Влияние виртуальных команд на эффективность работы и удовлетворенность сотрудников в медиакомпаниях: анализ лучших практик.
 14. Анализ влияния корпоративных образовательных программ на профессиональное развитие сотрудников в медиаиндустрии.
 15. Развитие системы обратной связи с сотрудниками в медиакомпаниях: улучшение процессов и инструменты.

Информационный проект

Подготовьте информационный проект (презентацию) по теме:

1. Создание онлайн-портала о лучших практиках управления персоналом в медиаиндустрии.
2. Разработка видеокурса о методах мотивации персонала в медиакомпаниях.
3. Интерактивная презентация о важности развития soft skills у сотрудников в медиаиндустрии.
4. Веб-сайт о принципах лидерства и их применении в управлении персоналом в медиаиндустрии.
5. Онлайн-журнал о последних тенденциях в управлении конфликтами в медиакомпаниях.
6. Разработка мобильного приложения для оценки удовлетворенности сотрудников и выявления проблемных ситуаций в медиакомпаниях.
7. Создание видеоблога о лучших практиках обучения и развития персонала в медиаиндустрии.
8. Подготовка аудиоподкаста о роли внутренней коммуникации в медиакомпаниях и ее влиянии на эффективность работы.
9. Создание электронной книги о стратегиях управления проектами в медиакомпаниях.
10. Разработка онлайн-квиза о тенденциях и вызовах управления персоналом в медиаиндустрии.
11. Информационная презентация о влиянии гибких форм занятости на организационную культуру и производительность в медиакомпаниях.
12. Создание вебинара о методах управления изменениями в медиакомпаниях с целью минимизации сопротивления персонала.
13. Подготовка видеоролика о роли HR-аналитики в управлении персоналом в медиаиндустрии.
14. Разработка онлайн-платформы для обмена опытом и идеями по управлению персоналом между профессионалами в медиакоммуникациях.
15. Создание блога о современных тенденциях и новых подходах в управлении персоналом в медиаиндустрии.

Творческое задание

1. Создание короткометражного фильма о типичных ситуациях управления персоналом в медиакомпаниях.
2. Разработка серии комиксов о забавных и необычных случаях управления персоналом в медиаиндустрии.
3. Составление игрового сценария для ролевой игры, смоделированной на ситуациях управления персоналом в медиакомпаниях.
4. Создание интерактивной доски объявлений с заданиями и кейсами по управлению персоналом в медиаиндустрии.
5. Организация творческого конкурса на лучший дизайн инновационной системы мотивации сотрудников в медиакомпаниях.

6. Проведение творческой встречи-брейншторма для разработки новых идей по управлению персоналом в медиаиндустрии.
7. Создание коллекции мультимедийных презентаций о ключевых аспектах управления персоналом в медиакомпании.
8. Разработка инновационной игры с элементами геймификации для обучения основам управления персоналом в медиаиндустрии.
9. Организация творческого проекта по созданию плакатов с мотивационными цитатами для сотрудников медиакомпании.
10. Проведение творческого конкурса на лучший рекламный ролик о значимости командной работы в медиаиндустрии.
11. Разработка интерактивного веб-приложения для самооценки профессиональных компетенций в области управления персоналом в медиакомпании.
12. Создание арт-инсталляции, отражающей идеи и принципы эффективного управления персоналом в медиакомпании.
13. Организация творческого мастер-класса по созданию мотивационных видео для сотрудников медиакомпании.
14. Проведение креативного соревнования на разработку дизайна и содержания внутреннего информационного портала для сотрудников медиакомпании.
15. Создание театрализованной постановки, иллюстрирующей ситуации управления персоналом в медиакомпании и способы их решения.
16. Разработка творческого проекта по созданию графических рассказов о успешных кейсах управления персоналом в медиаиндустрии.
17. Организация киноклуба для просмотра и обсуждения фильмов и сериалов, иллюстрирующих особенности управления персоналом в медиакомпании.
18. Проведение творческого конкурса на создание логотипа и слогана для программы обучения и развития персонала в медиаиндустрии.
19. Создание коллекции творческих открыток с пожеланиями и вдохновляющими сообщениями для сотрудников медиакомпании.
20. Разработка инновационного проекта по созданию виртуальной реальности для обучения основам управления персоналом в медиаиндустрии.

Типовые тесты

1. Какой из перечисленных элементов не является частью композиции кадра?

- а) Свет
 - б) Звук
 - в) Расположение объектов
- Что такое "продолжительный план"?

- а) Специальный вид монтажа
- б) Кадр, на котором показано много действий
- в) Длинный съемочный план, не имеющий разрывов

2. Какой жанр характеризуется наличием юмора и комических ситуаций?

- а) Драма
- б) Комедия
- в) Триллер

3. Какой метод монтажа используется для создания эффекта быстроты действия?

- а) Продолжительный план
- б) Быстрый монтаж
- в) Замедленное воспроизведение

4. Что такое "глубина резкости"?

- а) Эффект, при котором передний и задний планы снимка находятся в фокусе
- б) Эффект, при котором все объекты в кадре находятся в фокусе
- в) Эффект, при котором только передний план снимка находится в фокусе

5. Какие аспекты монтажа используются для передачи временных переходов?

- а) Долгие кадры
- б) Переходы
- в) Частые обрывы

6. Какой из перечисленных элементов является частью создания анимационного фильма?

- а) Монтаж
- б) Звуковое оформление
- в) Анимация

7. Что такое "ритм монтажа"?

- а) Скорость смены кадров в фильме
- б) Интервал между съемками
- в) Последовательность действий персонажей

8. Какие техники анимации используются для передачи движения и эмоций персонажей?

- а) Изменение цвета фона
- б) Перемещение объектов
- в) Изменение формы персонажей

9. Каким образом можно использовать английский язык в кино и телевидении для создания эффектов?

- а) Добавление субтитров
- б) Озвучка перевода
- в) Использование диалогов на английском языке

10. Какие технологии виртуальной и дополненной реальности могут быть использованы для создания инновационных медиапроектов?

- а) 3D-моделирование
- б) Интерактивные приложения
- в) Виртуальные очки и шлемы

11. Что такое "тайминг"?

- а) Продолжительность сцены

- б) Последовательность действий персонажей
- в) Ритмичность монтажа

12. Какие основные элементы входят в композицию кадра?

- а) Освещение и актеры
- б) Цвет и фон
- в) Ритм и контрастность

13. Какие методы режиссуры используются для направления актеров на съемочной площадке?

- а) Расстановка света
- б) Подбор костюмов
- в) Работа с эмоциями и инструкции по действию

14. Каким образом можно использовать звуковые эффекты для создания атмосферы в сцене?

- а) Добавление музыкального сопровождения
- б) Использование диалогов персонажей
- в) Добавление звуков природы и фоновых звуков

15. Каким образом можно использовать движение камеры для передачи динамики событий?

- а) Плавные панорамы
- б) Фиксация камеры на одном месте
- в) Использование вибрации камеры

16. Каким образом звуковое оформление может влиять на восприятие сюжета и персонажей?

- а) Создание атмосферы и поддержание эмоционального напряжения
- б) Изменение цветовой гаммы сцен
- в) Раскрытие характеров персонажей через диалоги

17. Какие техники анимации используются для передачи движения и эмоций персонажей?

- а) Изменение скорости анимации
- б) Изменение масштаба персонажей
- в) Использование различных выражений лица и жестов

18. Каким образом можно использовать монтаж видео материалов для создания сюжетной динамики?

- а) Увеличение продолжительности кадров
- б) Частое изменение ракурсов и кадров
- в) Использование черно-белой гаммы

19. Какие технические аспекты необходимо учитывать при съемке в помещении?

- а) Освещение и выбор места съемки
- б) Погода и климатические условия
- в) Препятствия на улице

20. Каким образом можно использовать звуковые эффекты для создания напряжения?

- а) Использование громких звуков
- б) Добавление тишины в ключевые моменты
- в) Изменение темпа речи персонажей

21. Какие методы монтажа можно использовать для создания эффекта неожиданного поворота сюжета?
- а) Добавление анимации и спецэффектов
 - б) Изменение порядка сцен
 - в) Увеличение продолжительности кадров
22. Каким образом можно использовать камеру для передачи внутреннего состояния персонажа?
- а) Изменение ракурсов и фокуса
 - б) Использование разных цветowych фильтров
 - в) Постоянное движение камеры
23. Какие основные этапы включает в себя работа с сценарием?
- а) Написание сценария и его монтаж
 - б) Подбор локаций и актеров
 - в) Разработка и анализ сюжета и персонажей
24. Каким образом свет может быть использован для выделения объекта на экране?
- а) Изменение яркости всего кадра
 - б) Применение контрового света
 - в) Добавление дополнительных объектов на заднем плане
25. Какие основные жанры кино существуют?
- а) Фэнтези, драма, ужасы
 - б) Фантастика, мелодрама, документальный
 - в) Боевик, комедия, триллер
26. Что такое "аудиовизуальная композиция"?
- а) Визуальное изображение с дополнительным озвучиванием
 - б) Сочетание звука и картинки в едином комплексе
 - в) Процесс сведения музыки к видеоряду
27. Какова роль звукорежиссера в процессе создания фильма?
- а) Создание спецэффектов
 - б) Отбор музыки
 - в) Организация и обработка звукового материала
28. Каким образом можно использовать цветовую палитру для передачи эмоций?
- а) Использование ярких цветов для создания напряжения
 - б) Применение холодных оттенков для подчеркивания тепла и уюта
 - в) Ограничение цветовой гаммы для усиления драматизма
29. Что такое "крейн" в кинематографии?
- а) Персонал на съемочной площадке
 - б) Мобильный кран для плавных камерных движений
 - в) Специальный монтажный инструмент
30. Какие основные элементы монтажа помогают создать динамичную сцену?
- а) Длинные кадры и медленный монтаж
 - б) Быстрый монтаж и смена ракурсов
 - в) Постоянная фокусировка на одном объекте

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 навыков. 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. Кириллова, Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества / Н. Б. Кириллова. — Москва : Академический проект, 2016. — 157 с. — ISBN 978-5-8291-1973-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL:

<https://www.iprbookshop.ru/60126.html>

2. Кириллова, Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества : учебное пособие / Н. Б. Кириллова. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 152 с. — ISBN 978-5-7996-1046-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL:

<https://www.iprbookshop.ru/68422.html>

3. Макки, Р. Персонаж: искусство создания образа на экране, в книге и на сцене / Р. Макки ; перевод М. Десятова ; под редакцией О. Нижельской. — Москва : Альпина нон-фикшн, 2022. — 408 с. — ISBN 978-5-00139-548-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL:

<https://www.iprbookshop.ru/131623.html>

8.2. Дополнительная учебная литература:

1. Электронная культура и экранное творчество / составители К. Э. Разлогов. — Москва : Академический Проект, 2006. — 392 с. — ISBN 5-8291-0806-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/36661.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 студентами-инвалидами и студентами 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**

Экранное искусство

<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-10

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-10	Способен применять современные технологии для создания и продвижения медиапродуктов	<p>ПК-10.1 Знает инструменты для анализа эффективности медиапродуктов и рекламных кампаний.</p> <p>ПК-10.2 Умение разрабатывать и производить различные типы медиаконтента.</p> <p>ПК-10.3 Умение оптимизировать медиапродукты для различных платформ и форматов.</p> <p>ПК-10.4 Умеет проводить исследование целевой аудитории и анализировать конкурентную среду.</p> <p>ПК-10.5 Владеет современными программами для редактирования и создания медиапродуктов.</p>

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-10		
	-принципы создания медиапродуктов -современные методы продвижения медиапродуктов, включая SEO, SMM и контент-маркетинг.	-разрабатывать и производить различные типы медиаконтента -проводить исследование целевой аудитории и анализировать конкурентную среду.	-современными программами для редактирования и создания медиапродуктов -навыками управления проектами

3.2. Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценивания	Индикаторы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
ОТЛИЧНО	Знает:	<ul style="list-style-type: none"> - 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:	<ul style="list-style-type: none"> - 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:	<ul style="list-style-type: none"> - 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:	<ul style="list-style-type: none"> - 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:	<ul style="list-style-type: none"> - 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:	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО	Знает:	<ul style="list-style-type: none"> - 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:	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬ НО	Знает:	<ul style="list-style-type: none"> - 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, соотношенной с результатами обучения по дисциплине

Тесты

1. Что такое мизансцен в кинематографе?
 - А) Монтажный прием
 - В) Работа с актерами
 - С) Расстановка элементов в кадре
 - Д) Осветительный прием
2. Какой прием используется для создания ощущения движения камеры в пространстве?
 - А) Панорамирование
 - В) Тильт
 - С) Зум
 - Д) Долли
3. Что такое диегетический звук в кино?
 - А) Звук, исходящий из источника внутри мира фильма

- В) Звук, добавленный на этапе постпродакшн
 - С) Музыкальное сопровождение
 - Д) Шумовые эффекты
4. Как называется техника, при которой один кадр плавно переходит в другой?
- А) Кроссфейд
 - В) Кат
 - С) Вайп
 - Д) Джамп-кат
5. Что такое фольга в кинематографе?
- А) Тип осветительного оборудования
 - В) Прием контрастного сравнения персонажей
 - С) Материал для создания декораций
 - Д) Специальный эффект
6. Какой элемент не является частью кинематографического языка?
- А) Сюжет
 - В) Монтаж
 - С) Грим
 - Д) Кадрирование
7. Что такое "четвертая стена" в кино?
- А) Физическая стена на съемочной площадке
 - В) Невидимая граница между актерами и зрителями
 - С) Элемент декораций
 - Д) Специальный экран для проекции
8. Как называется процесс добавления звука после съемок фильма?
- А) Саунд-дизайн
 - В) Фоли
 - С) Дубляж
 - Д) АДР (автоматическая диалоговая замена)
9. Что такое глубина резкости в кинематографе?
- А) Уровень громкости звука
 - В) Расстояние между ближайшим и самым дальним объектами в фокусе
 - С) Интенсивность цвета
 - Д) Четкость изображения
10. Какой термин описывает изменение фокуса с одного объекта на другой во время съемки?
- А) Рекфокус
 - В) Зум
 - С) Трекинг
 - Д) Панорамирование
11. Какой стиль кинематографа характеризуется использованием натурального освещения и импровизацией?
- А) Новая волна
 - В) Нуар
 - С) Вестерн
 - Д) Мюзикл
12. Что такое "макгаффин" в кинематографе?
- А) Главный герой фильма

- В) Предмет, движущий сюжет, но не имеющий значимой ценности
 - С) Специальный эффект
 - Д) Жанр кино
13. Как называется кадр, захватывающий актера от головы до ног?
- А) Крупный план
 - В) План ансамбль
 - С) Полноростовый план
 - Д) Средний план
14. Что такое "блокбастер" в кинематографе?
- А) Фильм с низким бюджетом
 - В) Фильм, провалившийся в прокате
 - С) Кассовый хит с большим бюджетом
 - Д) Независимый фильм
15. Какой термин описывает последовательность кадров, показывающих прохождение времени?
- А) Монтаж
 - В) Монтажная склейка
 - С) Таймлапс
 - Д) Секвенция
16. Что такое "кинематографическая грамотность"?
- А) Умение читать и писать сценарии
 - В) Знание истории кино
 - С) Способность анализировать и понимать визуальный язык фильмов
 - Д) Навыки работы с кинокамерой
17. Как называется эффект, когда камера движется вперед или назад относительно объекта?
- А) Зум
 - В) Долли
 - С) Трекинг
 - Д) Кран
18. Что такое "постмодернизм" в кинематографе?
- А) Стил, характеризующийся смешением жанров
 - В) Движение, призывающее к возвращению к классическому кино
 - С) Техника съемки на пленку
 - Д) Метод актерской игры
19. Какой элемент является ключевым в создании саспенса?
- А) Комедийные моменты
 - В) Неожиданные повороты сюжета
 - С) Романтические сцены
 - Д) Музыкальное сопровождение
20. Что такое "инди-кино"?
- А) Фильмы, снятые в Индии
 - В) Фильмы с независимым финансированием
 - С) Киноиндустрия штата Индиана
 - Д) Жанр, включающий элементы индийской культуры
21. Как называется процесс добавления звука к фильму после его съемки?
- А) Синхронизация

- В) Дубляж
 - С) Фоли
 - Д) Микширование
22. Что такое "диежесис" в кинематографе?
- А) Сюжетная линия
 - В) Внутренний мир представленный в фильме
 - С) Разрыв в повествовании
 - Д) Главный конфликт
23. Какой прием используется для показа мыслей персонажа?
- А) Голос за кадром
 - В) Монолог
 - С) Внутренний монолог
 - Д) Диалог
24. Что означает термин "мизансцен"?
- А) Расположение актеров на сцене
 - В) Музыкальное сопровождение
 - С) Освещение сцены
 - Д) Декорации
25. Какой эффект создается при использовании крупного плана?
- А) Усиление драматизма
 - В) Показ общего плана событий
 - С) Ускорение действия
 - Д) Отдаление от сюжета
26. Что такое "стоп-кадр"?
- А) Замедление движения в кадре
 - В) Временная остановка изображения
 - С) Ускоренное воспроизведение сцены
 - Д) Перемотка назад
27. Как называется техника, при которой камера остается неподвижной, а объекты движутся в кадре?
- А) Панорамирование
 - В) Тилт
 - С) Статичный кадр
 - Д) Зум
28. Что такое "глубина резкости"?
- А) Четкость переднего плана
 - В) Расстояние между ближайшим и самым дальним объектами в кадре, которые выглядят резко
 - С) Интенсивность цвета
 - Д) Уровень освещенности
29. Какой термин описывает изменение фокуса с одного объекта на другой во время съемки?
- А) Рэк-фокус
 - В) Зум
 - С) Панорамирование
 - Д) Тилт
30. Что такое "фильм-нуар"?

- A) Комедийный жанр
- B) Жанр, характеризующийся циничными персонажами, мрачной атмосферой и криминальным сюжетом
- C) Музыкальный фильм
- D) Научно-фантастический жанр

Примерный список вопросов

1. Какие основные элементы входят в композицию кадра?
2. Что такое "продолжительный план" в кинематографии?
3. Какие основные жанры кино существуют?
4. Каковы особенности жанра драмы?
5. Каким образом можно создать атмосферу напряжения в сцене?
6. Какие принципы монтажа видео можно применить для создания эффекта быстроты действия?
7. Какое значение имеет звук в кино и телевидении?
8. Какие методы звукового оформления могут использоваться для создания настроения в сцене?
9. Каким образом можно использовать свет для выделения объекта на экране?
10. Какие основные этапы производства фильма существуют?
11. Какова роль режиссера в съемочном процессе?
12. Какие методы постановки съемок используются для передачи эмоций персонажей?
13. Какие основные этапы включает в себя работа с сценарием?
14. Каким образом можно создать хорошо развитого персонажа в сценарии?
15. Какие основные компоненты включают в себя анализ кинофильма?
16. Каким образом можно оценить качество сценария?
17. Какие основные технические аспекты необходимо учитывать при съемке на открытом воздухе?
18. Как можно использовать английский язык в кино и телевидении для создания эффектов?
19. Какие техники монтажа можно использовать для создания сюжетной динамики?
20. Каким образом можно использовать цветовую палитру для передачи эмоций?
21. Какие технические аспекты необходимо учитывать при съемке в помещении?
22. Какие средства выразительности может использовать оператор при съемке?
23. Каким образом можно использовать камеру для создания атмосферы в сцене?
24. Какова роль монтажера в создании фильма?
25. Какие элементы включают в себя кинематографический язык?
26. Какие основные элементы могут быть включены в видеоролик для социальных сетей?
27. Какие жанровые элементы характерны для комедии?
28. Каким образом можно использовать звуковые эффекты для создания напряжения?
29. Какие особенности сценария могут использоваться для создания сюжетных поворотов?
30. Как можно использовать музыку для подчеркивания эмоций в сцене?
31. Какие методы сценарного мастерства могут использоваться для создания интересных диалогов?
32. Как можно создать эффект присутствия в сцене при съемке на зеленом фоне?
33. Каким образом можно использовать различные ракурсы для передачи точки зрения персонажа?

34. Какие основные этапы включает в себя монтаж видео материалов?
35. Каким образом можно использовать графические эффекты для создания фантастических сцен?
36. Как можно использовать тайминг для усиления эмоционального воздействия сцены?
37. Какие основные этапы процесса подготовки к съемкам?
38. Каким образом можно использовать камеру для передачи внутреннего состояния персонажа?
39. Каким образом можно использовать эффект "глубины резкости" для акцентирования важных элементов в кадре?
40. Какие основные элементы включает в себя художественный образ?
41. Каким образом можно использовать тайминг для создания эффекта юмора в сцене?
42. Как можно использовать звуковые эффекты для создания атмосферы в сцене?
43. Каким образом можно использовать движение камеры для передачи динамики событий?
44. Какие методы монтажа можно использовать для создания эффекта неожиданного поворота сюжета?
45. Каким образом можно использовать камеру для создания эффекта таинственности в сцене?
46. Как можно использовать ритм монтажа для передачи настроения в сцене?
47. Какие основные техники монтажа используются для передачи временных переходов?
48. Какие методы монтажа используются для передачи эмоциональных состояний персонажей?
49. Каким образом звуковое оформление может влиять на восприятие сюжета и персонажей?
50. Какие основные этапы процесса создания анимационного фильма?

Темы исследовательских, информационных, творческих проектов

Подготовка исследовательских проектов по темам:

1. Анализ влияния корпоративной культуры на эффективность работы сотрудников в медиакомпаниях.
2. Исследование методов мотивации и стимулирования персонала в медиаиндустрии: лучшие практики и вызовы.
3. Роль лидерства в управлении творческими сотрудниками в медиакомпаниях: стратегии и методы.
4. Анализ влияния оценки производительности на мотивацию и результативность работы сотрудников в медиаиндустрии.
5. Исследование проблем и вызовов управления персоналом в онлайн-медиа: особенности и эффективные стратегии решения.
6. Влияние диверсификации сотрудников на инновационные процессы и конкурентоспособность медиакомпаний.
7. Роль внутренней коммуникации в управлении персоналом в медиаиндустрии: оптимизация процессов и инструменты.
8. Исследование влияния обучения и развития на удовлетворенность и лояльность персонала в медиакомпаниях.
9. Развитие soft skills сотрудников в медиаиндустрии: методы, преимущества и вызовы.
10. Анализ влияния гибких форм занятости на производительность и мотивацию сотрудников в медиакомпаниях.
11. Разработка и внедрение программы управления диверсификацией сотрудников в

- медиаиндустрии: опыт и рекомендации.
12. Исследование проблем и вызовов управления проектами в медиакомпаниях: оптимизация процессов и методы управления.
 13. Влияние виртуальных команд на эффективность работы и удовлетворенность сотрудников в медиакомпаниях: анализ лучших практик.
 14. Анализ влияния корпоративных образовательных программ на профессиональное развитие сотрудников в медиаиндустрии.
 15. Развитие системы обратной связи с сотрудниками в медиакомпаниях: улучшение процессов и инструменты.

Информационный проект

Подготовьте информационный проект (презентацию) по теме:

1. Создание онлайн-портала о лучших практиках управления персоналом в медиаиндустрии.
2. Разработка видеокурса о методах мотивации персонала в медиакомпаниях.
3. Интерактивная презентация о важности развития soft skills у сотрудников в медиаиндустрии.
4. Веб-сайт о принципах лидерства и их применении в управлении персоналом в медиаиндустрии.
5. Онлайн-журнал о последних тенденциях в управлении конфликтами в медиакомпаниях.
6. Разработка мобильного приложения для оценки удовлетворенности сотрудников и выявления проблемных ситуаций в медиакомпаниях.
7. Создание видеоблога о лучших практиках обучения и развития персонала в медиаиндустрии.
8. Подготовка аудиоподкаста о роли внутренней коммуникации в медиакомпаниях и ее влиянии на эффективность работы.
9. Создание электронной книги о стратегиях управления проектами в медиакомпаниях.
10. Разработка онлайн-квиза о тенденциях и вызовах управления персоналом в медиаиндустрии.
11. Информационная презентация о влиянии гибких форм занятости на организационную культуру и производительность в медиакомпаниях.
12. Создание вебинара о методах управления изменениями в медиакомпаниях с целью минимизации сопротивления персонала.
13. Подготовка видеоролика о роли HR-аналитики в управлении персоналом в медиаиндустрии.
14. Разработка онлайн-платформы для обмена опытом и идеями по управлению персоналом между профессионалами в медиакоммуникациях.
15. Создание блога о современных тенденциях и новых подходах в управлении персоналом в медиаиндустрии.

Творческое задание

1. Создание короткометражного фильма о типичных ситуациях управления персоналом в медиакомпаниях.
2. Разработка серии комиксов о забавных и необычных случаях управления персоналом в медиаиндустрии.
3. Составление игрового сценария для ролевой игры, смоделированной на ситуациях управления персоналом в медиакомпаниях.
4. Создание интерактивной доски объявлений с заданиями и кейсами по управлению персоналом в медиаиндустрии.

5. Организация творческого конкурса на лучший дизайн инновационной системы мотивации сотрудников в медиакомпании.
6. Проведение творческой встречи-брейншторма для разработки новых идей по управлению персоналом в медиаиндустрии.
7. Создание коллекции мультимедийных презентаций о ключевых аспектах управления персоналом в медиакомпании.
8. Разработка инновационной игры с элементами геймификации для обучения основам управления персоналом в медиаиндустрии.
9. Организация творческого проекта по созданию плакатов с мотивационными цитатами для сотрудников медиакомпании.
10. Проведение творческого конкурса на лучший рекламный ролик о значимости командной работы в медиаиндустрии.
11. Разработка интерактивного веб-приложения для самооценки профессиональных компетенций в области управления персоналом в медиакомпании.
12. Создание арт-инсталляции, отражающей идеи и принципы эффективного управления персоналом в медиакомпании.
13. Организация творческого мастер-класса по созданию мотивационных видео для сотрудников медиакомпании.
14. Проведение креативного соревнования на разработку дизайна и содержания внутреннего информационного портала для сотрудников медиакомпании.
15. Создание театрализованной постановки, иллюстрирующей ситуации управления персоналом в медиакомпании и способы их решения.
16. Разработка творческого проекта по созданию графических рассказов о успешных кейсах управления персоналом в медиаиндустрии.
17. Организация киноклуба для просмотра и обсуждения фильмов и сериалов, иллюстрирующих особенности управления персоналом в медиакомпании.
18. Проведение творческого конкурса на создание логотипа и слогана для программы обучения и развития персонала в медиаиндустрии.
19. Создание коллекции творческих открыток с пожеланиями и вдохновляющими сообщениями для сотрудников медиакомпании.
20. Разработка инновационного проекта по созданию виртуальной реальности для обучения основам управления персоналом в медиаиндустрии.

Примерный перечень вопросов к промежуточной аттестации:

1. Какие основные этапы производства фильма?
2. Что такое монтаж и какова его роль в кинематографе?
3. Какие существуют типы кадров в кино и как они влияют на восприятие зрителя?
4. В чем разница между диалогом и мизансценом?
5. Какие функции выполняет музыка в кино?
6. Что такое глубина резкости и как она используется в кинематографе?
7. Какие приемы используются для создания напряжения и драматизма в сцене?
8. Каковы особенности жанра фильм-нуар?
9. Какие техники используются для создания комедийного эффекта в кино?
10. Как влияет цветокоррекция на общее впечатление от фильма?
11. Какие техники освещения используются для создания различных атмосфер в фильмах?

12. Каковы основные различия между классическим голливудским монтажом и монтажом в стиле "новой волны"?
13. Какие функции выполняет цвет в кинематографе и как он может влиять на настроение сцены?
14. Каково значение костюмов и грима в создании образа персонажа?
15. Какие существуют способы адаптации литературных произведений для экрана?
16. В чем заключается роль звукового дизайна в кино?
17. Какие приемы используются для создания иллюзии пространства и глубины в кадре?
18. Каковы особенности документального кино по сравнению с художественным?
19. Какие существуют методы работы с актерами в процессе съемок?
20. Как технологии виртуальной реальности влияют на современное кинопроизводство?
21. Какие существуют основные теории кино и как они влияют на анализ фильмов?
22. В чем заключается роль продюсера в процессе создания фильма?
23. Какие существуют способы и техники создания спецэффектов в кино?
24. Каковы особенности сценарного мастерства и как оценивается качество сценария?
25. Какие факторы влияют на выбор локаций для съемок?
26. Какие существуют методы и стили кинорежиссуры?
27. Каковы особенности постпродакшн и какие этапы он включает?
28. Какие существуют жанровые конвенции в кино и как они формируются?
29. Какие техники используются для создания эффекта присутствия зрителя в сцене?
30. Каковы особенности использования анимации и CGI в современном кинематографе?

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 непременным 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.