

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

Рабочая программа дисциплины

Создание мультимедийных проектов

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

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 039CF0930035B466A44637ABV04B6AF49F
Владелец: ПОПОВ ВАСИЛИЙ ГАВРИИЛОВИЧ
Действителен: с 23.04.2026 до 23.07.2027

Москва
2026

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

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	—	ПК-1
Профессиональные	-	ПК-3
Профессиональные	-	ПК-8
Профессиональные	-	ПК-9

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1	Способен создавать медиаконтент для различных субъектов социальной и экономической деятельности с учетом их специфики и имеющегося отечественного и международного опыта	ПК-1.1. создает, обрабатывает, компонует информацию в различных средах и на различных носителях и платформах ПК-1.2. осуществляет распространение информации в различных средах и на различных носителях и платформах (размещение) ПК-1.3. Отбирает релевантную информацию из доступных источников ПК 1.4 Предлагает творческие решения с учетом имеющегося мирового и отечественного опыта
ПК-3	Способен обрабатывать и форматировать контент в соответствии с задачами и спецификой реализуемого медиакоммуникационного проекта	ПК-3.1. Способен осуществлять редакторскую деятельность, основываясь на знании технологических особенностей различных медиаплатформ ПК-3.2. Владеет навыками фактчекинга при редактировании медиатекста. ПК-3.3. Владеет основами редакционного менеджмента в создании медиатекстов. ПК-3.4. Способен участвовать в планировании и координировании процесса создания медиа текстов.
ПК-8	Способен создавать, обрабатывать и осуществлять распространение информации посредством использования соответствующих технических средств в различных средах и на различных платформах	ПК-8.1. Знает основные этапы производственного процесса и технического процесса создания медиапроектов. ПК-8.2. Умеет создавать визуальный контент для медиасообщений различных жанров и форматов. ПК-8.3. Владеет навыками применения цифровых технологий в работе над медиапроектом. ПК-8.4. использует соответствующие

		технические средства для создания, обработки, компоновки и распространение (размещения) информации для дальнейшего доведения её до аудитории
ПК-9	Способен при содействии дизайнеров, программистов, специалистов в сфере информационных технологий создавать современные актуальные медиапродукты разных форматов	ПК-9.1 Знает существующие форматы мультимедиа для создания мультимедийных проектов. ПК-9.2. Умеет разрабатывать концепции технологий совместно с дизайнерами, IT специалистами, программистами ПК – 9.3 Может принимать участие в Производственном процессе выпуска медиапроекта и (или) медиапродукта с применением современных мультимедийных технологий программных продуктов ПК-9.4. Владеет навыками проектирования информационных и программных продуктов

3. Описание планируемых 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-1		
	- знать особенности создания мультимедийных проектов	- создавать медиатексты, планировать процесс создания медиапродукта	- навыками планировании и координировании процесса создания медиапроектов
Код компетенции	ПК-3		
	- технологии подготовки медиатекста; - принципы работы современной редакции	- использовать современные технологии для подачи текстовой информации; - «переупаковывать» материал для более эффективного восприятия с помощью различных мультимедийных форматов	- навыками работы с применением современных редакционных технологий
Код	ПК-8		

компетенции			
	- знать основные этапы производственного процесса и технического процесса создания мультимедийных проектов	- создавать визуальный контент для журналистских и медиапродуктов	- навыками применения цифровых технологий в работе над медиапроектом
Код компетенции	ПК-9		
	об особенностях взаимодействия с дизайнерами, IT специалистами	- заниматься подбором визуальных компонентов для создания медиапродукта	- навыками командной работы при создании медиапродукта

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Создание мультимедийных проектов» относится к части обязательной учебного плана ОПОП.

Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как «Творческие студии (практикум по профессиональному мастерству)», «Мультимедийные технологии в медиа», «Основы визуализации медиаконтента».

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

Профиль (направленность) программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: Продюсирование цифрового контента.

5. Объем дисциплины

<i>Виды учебной работы</i>	<i>Формы обучения</i>		
	<i>Очная</i>	<i>Очно-заочная</i>	<i>Заочная или Очно-заочная с применением ДОТ</i>
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы	2/72	2/72	2/72
Контактная работа:			
Занятия лекционного типа	18	4	2
Занятия семинарского типа	36	8	2
Промежуточная аттестация: <i>зачет, зачет с оценкой; экзамен</i>	0,15	4	4
Самостоятельная работа (СРС)	53,85	56	64

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						Самос тоятел ьная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекц ии	Иные учебные заняти я	Практ ически е заняти я	Сем инар ы	Лабо рато рные раб.	Иные занят ия	
1.	Идея и замысел мультимедийных продуктов.	2			4			6
2.	Сценарий - общее понятие и его задачи. Создание сценария.	2			4			6
3.	Сторителлинг как формат мультимедийного повествования	2			4			6
4.	Трансмедийный сторителлинг	2			4			6
5.	Драматургия мультимедийного проекта	2			4			6
6.	Композиционное построение кадра	2			4			6
7.	Компьютерная обработка визуального контента	2			4			6
8.	Создание замысла будущего аудиовизуального произведения для воплощения цифровых аудиовизуальных проектов	2			4			6
9.	Разработка мультимедийного с использованием современных информационных средств и технологий	2			4			5,85
	Промежуточная аттестаций	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 заняти я	Практ ически е заняти я	Сем инар ы	Лабо рато рные раб.	Иные занят ия	
1.	Идея и замысел мультимедийных продуктов.	1			1			6
2.	Сценарий - общее понятие и его задачи. Создание сценария.				1			6
3.	Сторителлинг как формат мультимедийного повествования				1			6
4.	Трансмедийный сторителлинг	1			1			6
5.	Драматургия мультимедийного проекта				1			6
6.	Композиционное построение кадра	1			1			6
7.	Компьютерная обработка визуального контента				1			6
8.	Создание замысла будущего аудиовизуального произведения для воплощения цифровых аудиовизуальных проектов	1						6
9.	Разработка мультимедийного с использованием современных информационных средств и технологий				1			8
	Промежуточная аттестаций	4						
	Итого	4			8			56

6.1.3. Очная форма обучения с применением ДОТ

№ 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 заняти я	Практ ически е заняти я	Сем инар ы	Лабо рато рные раб.	Иные занят ия	
1.	Идея и замысел мультимедийных продуктов.	1						6
2.	Сценарий - общее понятие и его задачи. Создание сценария.				1			8
3.	Сторителлинг как формат мультимедийного повествования							6
4.	Трансмедийный сторителлинг							8
5.	Драматургия мультимедийного проекта							6
6.	Композиционное построение кадра							8
7.	Компьютерная обработка визуального контента							6
8.	Создание замысла будущего аудиовизуального произведения для воплощения цифровых аудиовизуальных проектов							8
9.	Разработка мультимедийного с использованием современных информационных средств и технологий	1			1			8
	Промежуточная аттестаций	4						
	Итого	2			2			64

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Идея и замысел мультимедийных продуктов.	Понятие «мультимедиа». Разновидности мультимедиа. Основные технические средства и решения в области построения мультимедийных систем. Логическое и смысловое деление мультимедиа. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа.
2.	Сценарий - общее понятие и его задачи. Создание сценария.	Литературный сценарий. Режиссерский сценарий. Разработка компоновок и раскадровок.
3.	Сторителлинг как формат мультимедийного повествования	Исторические предпосылки возникновения «культуры рассказывания». Сторителлинг как нарративная практика. Сторителлинг и медиа ориентированная культура: путь в публичное пространство. Сторителлинг как драматургический формат. Востребованные истории – те, в которых сочетается коллективная идентичность и стратегии борьбы, воспроизводство не спонтанного говорения, а насыщенного описания, выраженного в многомерном и эмоциональнонасыщенном повествовании. Сторителлинг как часть освободительного дискурса отдельных социальных групп, форма радикальной демократической практики. Сторителлинг в телевизионных в монологических программах, ток-шоу, кино, на радио. Сторителлинг в социальных медиа.
4.	Трансмедийный сторителлинг	Трансмедиа сторителлинг как технология, способ повествования, характеризующийся трансграничным, распространяющимся на разные платформы методом. «Вселенная истории» трансмедийного проекта. Ретроактивные и проактивные трансмедийные проекты. Три основных вида трансмедиа на основе критериев – количество нарративных пространств (герои, локации, время), количество медиаплатформ и способ их взаимодействия (последовательное, параллельное, синхронное, нелинейное), степень и тип вовлеченности аудитории – франшиза, портмонта, комплексное.
5.	Драматургия мультимедийного проекта	Трансформация репортажа в мультимедийном произведении с использованием сторителлинга. Субъективный репортаж: технология конструирования текста/содержания с использованием различных

		знаковых систем (фото, видео, печатный текст и др.). Драматургия – хроника, интонирование сторителлера, признаки субъективности как отражение мировоззренческой позиции. Репортажно-содержательный контент личностной истории
6.	Композиционное построение кадра	Образ мультимедиа ролика в целом и каждой статьи в частности. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.
7.	Компьютерная обработка визуального контента	Профессиональное редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием современных технологий.
8.	Создание замысла будущего аудиовизуального произведения для воплощения цифровых аудиовизуальных проектов	Реализация замысла будущего аудиовизуального произведения, развитие и обогащение его в процессе создания в сотрудничестве с другими участниками группы разработки, применение в работе над произведением разнообразных выразительных средств. Технологии аудиовизуального производства с учетом специализации - от написания режиссерского сценария до окончательной экранной версии произведения на материальном носителе, предназначенной для публичного использования. Технология создания по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"- ресурсов и веб-контента. Принципы режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев.
9.	Разработка мультимедийного с использованием современных информационных средств и технологий	Процесс разработки собственного мультимедийного произведения. Принципы формирования экранного пространства мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Идея и замысел мультимедийных продуктов.	Понятие «мультимедиа». Разновидности мультимедиа. Основные технические средства и решения в области построения мультимедийных систем. Логическое и смысловое деление мультимедиа. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа.

2.	Сценарий - общее понятие и его задачи. Создание сценария.	Литературный сценарий. Режиссерский сценарий. Разработка компоновок и раскадровок.
3.	Сторителлинг как формат мультимедийного повествования	Исторические предпосылки возникновения «культуры рассказывания». Сторителлинг как нарративная практика. Сторителлинг и медиа ориентированная культура: путь в публичное пространство. Сторителлинг как драматургический формат. Востребованные истории – те, в которых сочетается коллективная идентичность и стратегии борьбы, воспроизводство не спонтанного говорения, а насыщенного описания, выраженного в многомерном и эмоциональнонасыщенном повествовании. Сторителлинг как часть освободительного дискурса отдельных социальных групп, форма радикальной демократической практики. Сторителлинг в телевизионных в монологовых программах, ток-шоу, кино, на радио. Сторителлинг в социальных медиа.
4.	Трансмедийный сторителлинг	Трансмедиа сторителлинг как технология, способ повествования, характеризующийся трансграничным, распространяющимся на разные платформы методом. «Вселенная истории» трансмедийного проекта. Ретроактивные и проактивные трансмедийные проекты. Три основных вида трансмедиа на основе критериев – количество нарративных пространств (герои, локации, время), количество медиаплатформ и способ их взаимодействия (последовательное, параллельное, синхронное, нелинейное), степень и тип вовлеченности аудитории – франшиза, портмонта, комплексное.
5.	Драматургия мультимедийного проекта	Трансформация репортажа в мультимедийном произведении с использованием сторителлинга. Субъективный репортаж: технология конструирования текста/содержания с использованием различных знаковых систем (фото, видео, печатный текст и др.). Драматургия – хроника, интонирование сторителлера, признаки субъективности как отражение мировоззренческой позиции. Репортажно-содержательный контент личной истории
6.	Композиционное построение кадра	Образ мультимедиа ролика в целом и каждой статьи в частности. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.
7.	Компьютерная обработка визуального контента	Профессиональное редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием современных технологий.

8.	Создание замысла будущего аудиовизуального произведения для воплощения цифровых аудиовизуальных проектов	Реализация замысла будущего аудиовизуального произведения, развитие и обогащение его в процессе создания в сотрудничестве с другими участниками группы разработки, применение в работе над произведением разнообразных выразительных средств. Технологии аудиовизуального производства с учетом специализации - от написания режиссерского сценария до окончательной экранной версии произведения на материальном носителе, предназначенной для публичного использования. Технология создания по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"- ресурсов и веб-контента. Принципы режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев.
9.	Разработка мультимедийного с использованием современных информационных средств и технологий	Процесс разработки собственного мультимедийного произведения. Принципы формирования экранного пространства мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств

6.2.3. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Идея и замысел мультимедийных продуктов.	Понятие «мультимедиа». Разновидности мультимедиа. Основные технические средства и решения в области построения мультимедийных систем. Логическое и смысловое деление мультимедиа. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа.
2.	Сценарий - общее понятие и его задачи. Создание сценария.	Литературный сценарий. Режиссерский сценарий. Разработка компоновок и раскадровок.
3.	Сторителлинг как формат мультимедийного повествования	Исторические предпосылки возникновения «культуры рассказывания». Сторителлинг как нарративная практика. Сторителлинг и медиа ориентированная культура: путь в публичное пространство. Сторителлинг как драматургический формат. Востребованные истории – те, в которых сочетается коллективная идентичность и стратегии борьбы, воспроизводство не спонтанного говорения, а насыщенного описания, выраженного в многомерном

		и эмоционально насыщенном повествовании. Сторителлинг как часть освободительного дискурса отдельных социальных групп, форма радикальной демократической практики. Сторителлинг в телевизионных в монологовых программах, ток-шоу, кино, на радио. Сторителлинг в социальных медиа.
4.	Трансмедийный сторителлинг	Трансмедиа сторителлинг как технология, способ повествования, характеризующийся трансграничным, распространяющимся на разные платформы методом. «Вселенная истории» трансмедийного проекта. Ретроактивные и проактивные трансмедийные проекты. Три основных вида трансмедиа на основе критериев – количество нарративных пространств (герои, локации, время), количество медиаплатформ и способ их взаимодействия (последовательное, параллельное, синхронное, нелинейное), степень и тип вовлеченности аудитории – франшиза, портмонто, комплексное.
5.	Драматургия мультимедийного проекта	Трансформация репортажа в мультимедийном произведении с использованием сторителлинга. Субъективный репортаж: технология конструирования текста/содержания с использованием различных знаковых систем (фото, видео, печатный текст и др.). Драматургия – хроника, интонирование сторителлера, признаки субъективности как отражение мировоззренческой позиции. Репортажно-содержательный контент личностной истории
6.	Композиционное построение кадра	Образ мультимедиа ролика в целом и каждой статьи в частности. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.
7.	Компьютерная обработка визуального контента	Профессиональное редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием современных технологий.
8.	Создание замысла будущего аудиовизуального произведения для воплощения цифровых аудиовизуальных проектов	Реализация замысла будущего аудиовизуального произведения, развитие и обогащение его в процессе создания в сотрудничестве с другими участниками группы разработки, применение в работе над произведением разнообразных выразительных средств. Технологии аудиовизуального производства с учетом специализации - от написания режиссерского сценария до окончательной экранной версии произведения на материальном носителе, предназначенной для публичного использования. Технология создания по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"- ресурсов

		и веб-контента. Принципы режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев.
9.	Разработка мультимедийного с использованием современных информационных средств и технологий	Процесс разработки собственного мультимедийного произведения. Принципы формирования экранного пространства мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств

7. Текущий контроль по дисциплине (модулю) в рамках учебных занятий

В рамках текущего контроля преподаватель самостоятельно может проводить следующие мероприятия:

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Идея и замысел мультимедийных продуктов.	Опрос, проблемно-аналитическое задание, исследовательский проект, задание к интерактивному занятию.
2.	Сценарий - общее понятие и его задачи. Создание сценария.	Опрос, проблемно-аналитическое задание, исследовательский проект, тестирование.
3.	Сторителлинг как формат мультимедийного повествования	Опрос, проблемно-аналитическое задание, задание к интерактивному занятию, творческое задание.
4.	Трансмедийный сторителлинг	Опрос, проблемно-аналитическое задание, исследовательский проект, информационный проект, творческое задание.
5.	Драматургия мультимедийного проекта	Опрос, проблемно-аналитическое задание, информационный проект, творческое задание, тестирование.
6.	Композиционное построение кадра	Опрос, проблемно-аналитическое задание, задание к интерактивному занятию.
7.	Компьютерная обработка визуального контента	Опрос, проблемно-аналитическое задание, исследовательский проект.
8.	Создание замысла будущего аудиовизуального произведения для воплощения цифровых аудиовизуальных проектов	Опрос, проблемно-аналитическое задание, исследовательский проект.
9.	Разработка мультимедийного с использованием современных информационных средств и технологий	Опрос, проблемно-аналитическое задание, исследовательский проект.

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

8.1. Основная учебная литература

1. Дергачев В.А. Глобалистика [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям экономики и управления (060600), «Политология» (020200) и «Международные отношения» (350200)/ Дергачев В.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2017.— 303 с.— Режим доступа: .

2. Дзялошинский И.М. Российские медиа: проблемы вражды, агрессии, насилия [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Дзялошинский И.М.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2019.— 519 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/80925.html>.

3. Бобров А.А. Журналистика в социально-культурной сфере. Обществу и человеку [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Бобров А.А.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Вузовское образование, 2018.— 138 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76792.html>.

4. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений. Часть 1 : хрестоматия / Е. Ю. Светлакова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2010. — 206 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/22076.html>

8.2. Дополнительная учебная литература:

1 Колесниченко, А. В. Практическая журналистика: учебное пособие / А. В. Колесниченко. — М.: Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, 2010. — 192 с. — ISBN 978-5-211-05510-0. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/13304.html>

2 Образование как фактор социализации. Проблемы современности : монография / И. Г. Ершова, Матвеева А. И., С. Б. Овсянникова [и др.]. — Москва : Спутник +, Центр научной мысли, 2010. — 255 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/8994.html>.

8.3. Периодические издания

1. World of Media. Journal of Russian Media and Journalism Studies. ISSN 2307-1605. <http://worldofmedia.ru/>.

2. МедиаАльманах. ISSN 1992-4631. <http://mediaalmanah.ru/files/93/646.php>.

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. Федеральное хранилище «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов». <http://school-collection.edu.ru/> .

3. Интернет-портал «Союз журналистов России». <https://ruj.ru/> .

4. Электронно-библиотечная система «Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU» <https://www.elibrary.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.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

1. Работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
2. Внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;
3. Выполнение самостоятельных практических работ;
4. 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. 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:

1. Подготовка к экзамену (зачету) должна проводиться систематически, в течение всего семестра.
2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.
3. 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);

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 образовательной программой, 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, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк.

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, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк, Gimp, Paint.net, AnyLogic, Inkscape.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

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.

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 с инвалидностью 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**

Создание мультимедийных проектов

<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-1
Профессиональные	-	ПК-3
Профессиональные	-	ПК-8
Профессиональные	-	ПК-9

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1	Способен создавать медиаконтент для различных субъектов социальной и экономической деятельности с учетом их специфики и имеющегося отечественного и международного опыта	ПК-1.1. создает, обрабатывает, компоует информацию в различных средах и на различных носителях и платформах ПК-1.2. осуществляет распространение информации в различных средах и на различных носителях и платформах (размещение) ПК-1.3. Отбирает релевантную информацию из доступных источников ПК 1.4 Предлагает творческие решения с учетом имеющегося мирового и отечественного опыта
ПК-3	Способен обрабатывать и форматировать контент в соответствии с задачами и спецификой реализуемого медиакоммуникационного проекта	ПК-3.1. Способен осуществлять редакторскую деятельность, основываясь на знании технологических особенностей различных медиаплатформ ПК-3.2. Владеет навыками фактчекинга при редактировании медиатекста. ПК-3.3. Владеет основами редакционного менеджмента в создании медиатекстов. ПК-3.4. Способен участвовать в планировании и координировании процесса создания медиа текстов.
ПК-8	Способен создавать, обрабатывать и осуществлять распространение информации посредством использования соответствующих технических средств в различных средах и на различных платформах	ПК-8.1. Знает основные этапы производственного процесса и технического процесса создания медиапроектов. ПК-8.2. Умеет создавать визуальный контент для медиасообщений различных жанров и форматов. ПК-8.3. Владеет навыками применения цифровых технологий в работе над медиапроектом. ПК-8.4. использует соответствующие технические средства для создания, обработки, компоновки и распространение

		(размещения) информации для дальнейшего доведения её до аудитории
ПК-9	Способен при содействии дизайнеров, программистов, специалистов в сфере информационных технологий создавать современные актуальные медиапродукты разных форматов	ПК-9.1 Знает существующие форматы мультимедиа для создания мультимедийных проектов. ПК-9.2. Умеет разрабатывать концепции технологий совместно с дизайнерами, IT специалистами, программистами ПК – 9.3 Может принимать участие в Производственном процессе выпуска медиапроекта и (или) медиапродукта с применением современных мультимедийных технологий программных продуктов ПК-9.4. Владеет навыками проектирования информационных и программных продуктов

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

3.2. 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-1		
	- знать особенности создания мультимедийных проектов	- создавать медиатексты, планировать процесс создания медиапродукта	- навыками планировании и координировании процесса создания медиапроектов
Код компетенции	ПК-3		
	- технологии подготовки медиатекста; - принципы работы современной редакции	- использовать современные технологии для подачи текстовой информации; - «переупаковывать» материал для более эффективного восприятия с помощью различных мультимедийных форматов	- навыками работы с применением современных редакционных технологий
Код компетенции	ПК-8		
	- знать основные этапы производственного	- создавать визуальный контент	- навыками применения

	процесса и технического процесса создания мультимедийных проектов	для журналистских и медиапродуктов	цифровых технологий в работе над медиапроектом
Код компетенции	ПК-9		
	об особенностях взаимодействия с дизайнерами, ИТ специалистами	- заниматься подбором визуальных компонентов для создания медиапродукта	- навыками командной работы при создании медиапродукта

3.2. Критерии оценки знаний студентов

Шкала оценив ания	Индикаторы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
ОТЛИЧНО/Зачтено	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/Зачтено	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.
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/Зачтено	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.
НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/Не зачтено	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”.

При ответе на вопросы в рамках прохождения промежуточной аттестации (зачет/зачет с оценкой/ экзамен) допускается вольная формулировка ответа, по смыслу раскрывающая содержание ответа, указанного в фонде оценочных средств, в качестве верного ответа.

4. Типовые контрольные задания (закрытого, открытого и иного типа) для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки достижения компетенции, соотнесенной с результатами обучения по дисциплине

ТЕСТИРОВАНИЕ

ПК-1

7 СЕМЕСТР

1. На этапе инициации мультимедийного проекта в первую очередь необходимо:

- а) сразу приступить к съёмкам, чтобы не терять время;
- б) сформулировать цель, целевую аудиторию и ключевые метрики успеха;
- в) выбрать финальную платформу публикации без анализа задач.

Ответ: б

2. При формировании команды для мультимедийного проекта оптимально:

- а) назначить всех участников без учёта специализации;
- б) определить роли (продюсер, режиссёр, дизайнер, редактор, техспециалист) и зоны ответственности;
- в) делегировать подбор команды внешнему агентству без контроля.

Ответ: б

3. Критический путь в планировании мультимедийного проекта — это:

- а) список всех задач подряд без приоритизации;
- б) последовательность задач, определяющая минимальную длительность проекта;
- в) только творческие этапы, без учёта технических и административных.

Ответ: б

4. Бюджет мультимедийного проекта должен включать:

- а) только гонорары команде;
- б) гонорары, оборудование, лицензии, логистику, резервы на риски;
- в) исключительно стоимость продакшна без постпродакшна.

Ответ: б

5. Риск-менеджмент в мультимедийном проекте предполагает:

- а) игнорирование рисков ради скорости;
- б) идентификацию, оценку вероятности и влияния, планирование мер реагирования;
- в) перекладывание всех рисков на подрядчиков без фиксации.

Ответ: б

6. При работе с внешними подрядчиками важно:

- а) полагаться на устные договорённости;
- б) оформить бриф, ТЗ, договор, критерии приёмки и этапы;
- в) передавать задачи через личные сообщения без фиксации.

Ответ: б

7. Для контроля сроков в мультимедийном проекте используют:
- а) интуицию и неформальные напоминания;
 - б) календарно-сетевой план, вехи, регулярные статусы и корректировки;
 - в) один финальный дедлайн без промежуточных точек.

Ответ: б

8. Коммуникация в распределённой команде эффективнее всего строится через:
- а) единственный канал (например, только чат);
 - б) комбинацию инструментов (таск-трекер, календарь, чат, видео), чёткие правила и протоколы;
 - в) полное отсутствие регламентов ради «гибкости».

Ответ: б

9. При изменении требований заказчика в середине проекта продюсеру следует:
- а) молча вносить все правки, не фиксируя изменений;
 - б) зафиксировать изменения, оценить влияние на сроки/бюджет и согласовать корректировки;
 - в) отказать без обсуждения.

Ответ: б

10. Итоговый отчёт по мультимедийному проекту должен содержать:
- а) только список выполненных задач без анализа;
 - б) цели, результаты, отклонения, уроки и рекомендации для будущих проектов;
 - в) исключительно финансовые документы без выводов.

Ответ: б

ПК-3 7 СЕМЕСТР

1. При анализе требований заказчика первым шагом является:
- а) подбор референсов без уточнения задачи;
 - б) выявление целей, KPI, целевой аудитории и ограничений;
 - в) предложение готового шаблона без адаптации.

Ответ: б

2. Для определения целевой аудитории мультимедийного проекта используют:
- а) предположения без данных;
 - б) сегментацию, портреты пользователей, поведенческие и демографические данные;
 - в) усреднённый образ «всех людей».

Ответ: б

3. Концепция мультимедийного проекта включает:
- а) только синопсис без технических деталей;
 - б) цель, аудиторию, формат, структуру, драматургию, платформу, основные механики и референсы;
 - в) финальные макеты без обоснования.

Ответ: б

4. Драматургическая структура в мультимедийном контенте нужна для:

- а) формального соблюдения правил;
- б) удержания внимания, управления эмоциями и логичного раскрытия смыслов;
- в) увеличения хронометража.

Ответ: б

5. При выборе формата мультимедийного проекта (видео, лонгрид, подкаст, интерактив) ключевым фактором является:

- а) личные предпочтения продюсера;
- б) соответствие формата задаче, аудитории и платформе;
- в) текущие тренды без учёта цели.

Ответ: б

6. Референсы в концепции проекта служат для:

- а) копирования чужих работ;
- б) согласования визуального и смыслового направления с заказчиком и командой;
- в) заполнения презентации «для красоты».

Ответ: б

7. Пользовательский путь (user journey) в мультимедийном продукте проектируют, чтобы:

- а) усложнить интерфейс;
- б) обеспечить логичную навигацию, удержание и достижение целевого действия;
- в) соответствовать модным UX-трендам.

Ответ: б

8. При анализе платформы публикации (соцсеть, сайт, приложение) важно учитывать:

- а) только внешний вид интерфейса;
- б) технические ограничения, форматы, алгоритмы, поведение аудитории;
- в) мнение одного эксперта без проверки.

Ответ: б

9. Для проверки гипотез концепции используют:

- а) исключительно интуицию;
- б) прототипы, фокус-группы, А/В-тесты, опросы;
- в) копирование успешных проектов без адаптации.

Ответ: б

10. При формулировке KPI для мультимедийного проекта следует выбирать:

- а) любые метрики, которые легко измерить;
- б) показатели, напрямую связанные с целями проекта и измеримые в заданных условиях;
- в) максимально амбициозные цифры без обоснования.

Ответ: б

ПК-8 7 СЕМЕСТР

1. Для съёмки интервью в мультимедийном проекте оптимальным световым решением будет:

- а) снимать против окна без коррекции;
- б) использовать трёхточечную схему (ключевой, заполняющий, контровой свет) или её упрощённые аналоги;
- в) полагаться только на вспышку камеры.

Ответ: б

2. При записи звука на локации критически важно:

- а) использовать встроенный микрофон смартфона;
- б) применять направленный микрофон, контролировать уровень сигнала и шумовой фон;
- в) записывать звук отдельно от видео без синхронизации.

Ответ: б

3. Цветокоррекция в постпродакшне нужна для:

- а) максимального «усиления» цветов;
- б) достижения единого стиля, читаемости и соответствия замыслу;
- в) полного удаления цвета (чёрно-белый эффект).

Ответ: б

4. Для создания интерактивного лонгрида подходят инструменты:

- а) обычный текстовый редактор;
- б) Tilda, Readymag, Storyline, специализированные CMS с поддержкой интерактива;
- в) только PowerPoint.

Ответ: б

5. При подготовке графики и иллюстраций для цифрового контента важно учитывать:

- а) максимальный размер файлов без оптимизации;
- б) целевую платформу, разрешение, вес файла, читаемость на мобильных устройствах;
- в) исключительно художественную выразительность без технических ограничений.

Ответ: б

6. Для монтажа видео в профессиональном мультимедийном проекте применяют:

- а) только мобильные приложения;
- б) DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro;
- в) любые бесплатные онлайн-редакторы без учёта функционала.

Ответ: б

7. При работе с 3D-графикой и анимацией для веб-проекта целесообразно:

- а) экспортировать тяжёлые исходники;
- б) оптимизировать модели, использовать лёгкие форматы и учитывать производительность устройств;
- в) игнорировать ограничения браузеров и мобильных устройств.

Ответ: б

8. Для интеграции мультимедиа на сайт используют:

- а) «тяжёлые» файлы без сжатия;
- б) оптимизированные форматы, адаптивную верстку, CDN и корректные теги;
- в) размещать все файлы в одной папке без структуры.

Ответ: б

9. При работе с данными и инфографикой важно:

- а) показывать все собранные данные без отбора;
- б) отобрать релевантные данные, выбрать тип визуализации и обеспечить читаемость;

в) использовать максимально сложные диаграммы для «солидности».

Ответ: б

10. Для обеспечения доступности мультимедийного контента (accessibility) учитывают:

- а) только визуальную привлекательность;
- б) субтитры, описания изображений, контрастность, навигацию с клавиатуры;
- в) ориентироваться только на молодую аудиторию.

Ответ: б

ПК-9 7 СЕМЕСТР

• Качество мультимедийного продукта оценивают по:

- а) количеству лайков без анализа;
- б) соответствию целям, техническим стандартам, пользовательскому опыту и метрикам эффективности;
- в) личным ощущениям команды.

Ответ: б

• Метрики эффективности мультимедийного проекта должны:

- а) отражать любые доступные данные;
- б) быть привязаны к целям проекта и измеримы;
- в) выбираться только по принципу «чем больше, тем лучше».

Ответ: б

• Для анализа пользовательского поведения в цифровом продукте используют:

- а) только комментарии под публикацией;
- б) веб-аналитику, тепловые карты, воронки, опросы, юзабилити-тесты;
- в) предположения о поведении аудитории.

Ответ: б

• При оценке качества видео учитывают:

- а) только хронометраж;
- б) разрешение, битрейт, цветопередачу, звук, композицию кадра;
- в) количество спецэффектов.

Ответ: б

• Эффективность интерактивных элементов проверяют через:

- а) субъективные мнения без данных;
- б) клики, время взаимодействия, конверсии, обратную связь;
- в) сравнение с другими проектами без учёта контекста.

Ответ: б

• При анализе комментариев и обратной связи аудитории важно:

- а) реагировать только на позитивные отзывы;
- б) классифицировать по типам (функционал, контент, UX), выявлять повторяющиеся паттерны;

в) удалять негативные комментарии без анализа.

Ответ: б

• А/В-тестирование в мультимедийных проектах применяют для:

- а) создания большего количества контента;
- б) сравнения вариантов (заголовки, обложка, структура) и выбора более эффективного;
- в) формального отчёта без практического применения.

Ответ: б

• Оценка соответствия контента этическим и правовым нормам включает:

- а) игнорирование авторских прав и персональных данных;
- б) проверку лицензий, согласий, маркировки, соблюдения законодательства;
- в) полагаться на «общедоступность» материалов.

Ответ: б

• Пострелизный анализ проекта нужен для:

- а) закрытия задачи без выводов;
- б) фиксации результатов, отклонений, уроков и рекомендаций для следующих проектов;
- в) подготовки наградных документов.

Ответ: б

• Комплексная оценка мультимедийного продукта предполагает:

- а) оценку только по одному критерию (например, просмотры);
- б) сочетание количественных метрик, качественных оценок и пользовательских инсайтов;
- в) опору на мнение одного эксперта.

Ответ: б