

Рабочая программа дисциплины

Креативные технологии

<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
Универсальные	—	УК-2
Профессиональные	—	ПК-1

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
УК – 2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Участвует в разработке проекта, определении его конечной цели, исходя из действующих правовых норм УК-2.2. Решает поставленную перед ним подцель проекта, через формулирование конкретных задач УК-2.3. Учитывает при решении поставленных задач трудовые и материальные ресурсы, ограничения проекта - сроки, стоимость, содержание УК-2.4. Реализует внутренние и внешние взаимодействия, предупреждает и разрешает конфликты УК-2.5. Владеет навыками работы оформления документации, публично представляет результаты решения конкретной задачи проекта или проекта в целом
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

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

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

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	УК - 1		
	- основные научные подходы к исследуемому материалу; - основные методы научно-исследовательской деятельности в избранной профессиональной области.	- выделять и систематизировать основные идеи в научных текстах; критически оценивать любую поступающую информацию, вне зависимости от источника; избегать автоматического применения стандартных формул и приемов при решении задач; - анализировать альтернативные варианты решения исследовательских и практических задач и оценивать потенциальные выигрыши/проигрыши реализации этих вариантов; - при решении исследовательских и практических задач генерировать новые идеи.	- навыками сбора, обработки, анализа и систематизации информации по теме исследования; - навыками выбора методов и средств решения задач исследования; - навыками анализа методологических проблем, возникающих при решении исследовательских и практических задач, в том числе в междисциплинарных областях; - навыками критического анализа и оценки современных научных достижений и результатов деятельности по решению исследовательских и практических задач, в том числе в междисциплинарных областях.
Код компетенции	ПК-2		
	- знать особенности создания мультимедийных проектов - основы продвижения контента для различных субъектов социальной и экономической деятельности с учетом их специфики	- ориентироваться в жанрах, форматах, технологических платформах передачи медиапродукции и способностью выбирать их сообразно запросам аудитории.	- навыками планировании и координировании процесса создания медиапроектов - навыком создания контент-стратегии. - навыком обработки, компоновки информации в различных средах и на различных носителях и платформах

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Креативные технологии» относится к обязательной части учебного плана ОПОП. Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как «Методика создания медиатекста», «Основы теле- и радиожурналистики».

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	20	4	2
Занятия семинарского типа	20	4	2
Промежуточная аттестация: <i>зачет</i>	0,1	4	4
Самостоятельная работа (СРС)	31,9	60	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)						Самос тоятел ьная работ а
		Контактная работа						
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекци и	Иные учебны е занят ия	Практ ически е заняти я	Сем и нар ы	Лабо рато рные раб.	Ины е заня тия	
1.	Специфика обратной связи в онлайн-журналистике	2			2			4
2.	Комментирование журналистских материалов в условиях расцвета социальных сетей	4			4			4
3.	Теоретические аспекты	2			2			4

	креативности в условиях развития цифровых коммуникаций							
4.	Пользовательский контент в современной коммуникации	2			2			4
5.	Место и значение пользовательского контента в современной новостной журналистике	2			2			4
6.	Формы креативности	4			4			3
7.	Информационный повод и креативность в комментировании	2			2			3
8.	Реакция аудитории на креативное комментирование	2			2			5,9
	Промежуточная аттестация	0,1						
	Итого	20			20			31,9

6.1.2. Заочная форма обучения

№ п/ п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						Самос тоятел ьная работ а
		Контактная работа						
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекци и	Иные учебны е занят ия	Практ ически е заняти я	Сем и нар ы	Лаб орато рные раб.	Ины е заня тия	
1.	Специфика обратной связи в онлайн-журналистике	1						7
2.	Комментирование журналистских материалов в условиях расцвета социальных сетей				1			7
3.	Теоретические аспекты креативности в условиях развития цифровых коммуникаций				1			7
4.	Пользовательский контент в современной коммуникации	1						7
5.	Место и значение пользовательского контента в современной новостной журналистике				1			8
6.	Формы креативности				1			8

7.	Информационный повод и креативность в комментировании	1						8
8.	Реакция аудитории на креативное комментирование	1						8
	Промежуточная аттестация	4						
	Итого	4			4			60

6.1.3. Заочная форма обучения с применением ДОТ

№ п/ п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самос тоятел ьная работ а
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекци и	Иные учебны е занят ия	Практ ически е заняти я	Сем и нары	Лаборо рные раб.	Иные заня тия	
1.	Специфика обратной связи в онлайн-журналистике	1						8
2.	Комментирование журналистских материалов в условиях расцвета социальных сетей				1			8
3.	Теоретические аспекты креативности в условиях развития цифровых коммуникаций				1			8
4.	Пользовательский контент в современной коммуникации	1						8
5.	Место и значение пользовательского контента в современной новостной журналистике							8
6.	Формы креативности							8
7.	Информационный повод и креативность в комментировании							8
8.	Реакция аудитории на креативное комментирование							8
	Промежуточная аттестация	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.	Специфика обратной связи в онлайн-журналистике	Адресат и реальный читатель. Понятие читательской аудитории и деление произведений на «массовые»/популярные и элитарные/специализированные. Понятие автор и образ автора, вымышленный и реальный читатель. Роль автора в тексте. Демонстрация авторских стратегий и «скрытый» автор. Герменевтика как наука о восприятии; потенциал восприятия текста; взаимодействия воздействия (авторская стратегия) и восприятия (читательская рецепция).
2.	Комментирование журналистских материалов в условиях расцвета социальных сетей	Конструирование текста как речетворческой единицы, понимание закономерностей его развития, осознание внутритекстовых связей. Умение писать, как одно из наиболее важных в обучении (грамотность, креативность, точность изложения мысли).
3.	Теоретические аспекты креативности в условиях развития цифровых коммуникаций	Понимание творчества как процесса решения проблем и нестандартных задач. Естественные и искусственные методы решения творческих задач. Творческие технологии: эвристические приёмы и креатив-методы. Эвристические приёмы как описание действий и состояний, помогающие приблизиться к решению задачи (приём инверсии, приём аналогии, метод свободных ассоциаций, приём фокальных объектов).
4.	Пользовательский контент в современной коммуникации	Понятие интертекстуальности и прецедентного текста. Роль пресуппозиции в раскрытии смысла текста; фоновые знания (социальные, коллективные) как важнейшее условие успешной коммуникации; апелляция к индивидуальным фоновым знаниям как способ формирования «элитарной» аудитории. Аллюзия и реминисценция. Цитата, способы оформления цитат в тексте. «Текст в тексте» как композиционный прием и способы его реализации в художественных и нехудожественных текстах.
5.	Место и значение пользовательского контента в современной новостной журналистике	Аналитические креатив-методы как мыслительные действия, позволяющие структурировать задачу, найти решение. Методы генерирования идей.
6.	Формы креативности	Аналитические креатив-методы как мыслительные действия, позволяющие структурировать задачу, найти решение. Методы генерирования идей. Технологии, позволяющие за короткий промежуток времени получить большое количество вариантов и идей по решению творческой задачи (морфологический анализ, «мозговой шторм» и др.)

7.	Информационный повод и креативность в комментировании	Принтскрины. Мемы. Фотографии события или человека. Открытки, картинки по теме и оффтоп. Инфографика
8.	Реакция аудитории на креативное комментирование	Видео по теме поста (программы, нарезки высказываний и др.) спам, видео с места событий, клипы, фрагменты фильмов или программ, реклама (не какие-то отдельные фразы, а либо полностью, либо длительные фрагменты); юмор по теме поста.

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Специфика обратной связи в онлайн-журналистике	Адресат и реальный читатель. Понятие читательской аудитории и деление произведений на «массовые»/популярные и элитарные/специализированные. Понятие автор и образ автора, вымышленный и реальный читатель. Роль автора в тексте. Демонстрация авторских стратегий и «скрытый» автор. Герменевтика как наука о восприятии; потенциал восприятия текста; взаимодействия воздействия (авторская стратегия) и восприятия (читательская рецепция).
2.	Комментирование журналистских материалов в условиях расцвета социальных сетей	Конструирование текста как речетворческой единицы, понимание закономерностей его развития, осознание внутритекстовых связей. Умение писать, как одно их наиболее важных в обучении (грамотность, креативность, точность изложения мысли).
3.	Теоретические аспекты креативности в условиях развития цифровых коммуникаций	Понимание творчества как процесса решения проблем и нестандартных задач. Естественные и искусственные методы решения творческих задач. Творческие технологии: эвристические приёмы и креатив-методы. Эвристические приёмы как описание действий и состояний, помогающие приблизиться к решению задачи (приём инверсии, приём аналогии, метод свободных ассоциаций, приём фокальных объектов).
4.	Пользовательский контент в современной коммуникации	Понятие интертекстуальности и прецедентного текста. Роль пресуппозиции в раскрытии смысла текста; фоновые знания (социальные, коллективные) как важнейшее условие успешной коммуникации; апелляция к индивидуальным фоновым знаниям как способ формирования «элитарной» аудитории. Аллюзия и реминисценция. Цитата, способы оформления цитат в тексте. «Текст в тексте» как в композиционный прием и способы его реализации в художественных и нехудожественных текстах.
5.	Место и значение пользовательского контента в современной новостной журналистике	Аналитические креатив-методы как мыслительные действия, позволяющие структурировать задачу, найти решение. Методы генерирования идей.

6.	Формы креативности	Аналитические креатив-методы как мыслительные действия, позволяющие структурировать задачу, найти решение. Методы генерирования идей. Технологии, позволяющие за короткий промежуток времени получить большое количество вариантов и идей по решению творческой задачи (морфологический анализ, «мозговой штурм» и др.)
7.	Информационный повод и креативность в комментировании	Принтскрины. Мемы. Фотографии события или человека. Открытки, картинки по теме и оффтоп. Инфографика
8.	Реакция аудитории на креативное комментирование	Видео по теме поста (программы, нарезки высказываний и др.) спам, видео с места событий, клипы, фрагменты фильмов или программ, реклама (не какие-то отдельные фразы, а либо полностью, либо длительные фрагменты); юмор по теме поста.

6.2.3. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Специфика обратной связи в онлайн-журналистике	Адресат и реальный читатель. Понятие читательской аудитории и деление произведений на «массовые»/популярные и элитарные/специализированные. Понятие автор и образ автора, вымышленный и реальный читатель. Роль автора в тексте. Демонстрация авторских стратегий и «скрытый» автор. Герменевтика как наука о восприятии; потенциал восприятия текста; взаимодействия воздействия (авторская стратегия) и восприятия (читательская рецепция).
2.	Комментирование журналистских материалов в условиях расцвета социальных сетей	Конструирование текста как речетворческой единицы, понимание закономерностей его развития, осознание внутритекстовых связей. Умение писать, как одно из наиболее важных в обучении (грамотность, креативность, точность изложения мысли).
3.	Теоретические аспекты креативности в условиях развития цифровых коммуникаций	Понимание творчества как процесса решения проблем и нестандартных задач. Естественные и искусственные методы решения творческих задач. Творческие технологии: эвристические приёмы и креатив-методы. Эвристические приёмы как описание действий и состояний, помогающие приблизиться к решению задачи (приём инверсии, приём аналогии, метод свободных ассоциаций, приём фокальных объектов).
4.	Пользовательский контент в современной коммуникации	Понятие интертекстуальности и прецедентного текста. Роль пресуппозиции в раскрытии смысла текста; фоновые знания (социальные, коллективные) как важнейшее условие успешной коммуникации; апелляция к индивидуальным фоновым знаниям как способ формирования «элитарной» аудитории.

		Аллюзия и реминисценция. Цитата, способы оформления цитат в тексте. «Текст в тексте» как в композиционный прием и способы его реализации в художественных и нехудожественных текстах.
5.	Место и значение пользовательского контента в современной новостной журналистике	Аналитические креатив-методы как мыслительные действия, позволяющие структурировать задачу, найти решение. Методы генерирования идей.
6.	Формы креативности	Аналитические креатив-методы как мыслительные действия, позволяющие структурировать задачу, найти решение. Методы генерирования идей. Технологии, позволяющие за короткий промежуток времени получить большое количество вариантов и идей по решению творческой задачи (морфологический анализ, «мозговой штурм» и др.)
7.	Информационный повод и креативность в комментировании	Принтскрины. Мемы. Фотографии события или человека. Открытки, картинки по теме и оффтоп. Инфографика
8.	Реакция аудитории на креативное комментирование	Видео по теме поста (программы, нарезки высказываний и др.) спам, видео с места событий, клипы, фрагменты фильмов или программ, реклама (не какие-то отдельные фразы, а либо полностью, либо длительные фрагменты); юмор по теме поста.

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.	Специфика обратной связи в онлайн-журналистике	Опрос, проблемно-аналитическое задание, исследовательский проект. задачи, проблемные задачи.
2.	Комментирование журналистских материалов в условиях расцвета социальных сетей	Опрос, проблемно-аналитическое задание тестирование, творческий проект.
3.	Теоретические аспекты креативности в условиях развития цифровых коммуникаций	Опрос, проблемно-аналитическое задание, информационный проект.
4.	Пользовательский контент в современной коммуникации	Опрос, проблемно-аналитическое задание, задание к интерактивному занятию
5.	Место и значение пользовательского контента в современной новостной журналистике	Опрос, исследовательский проект, интерактивное задание.
6.	Формы креативности	Опрос, информационный проект, проблемно-аналитическое задание.
7.	Информационный повод и креативность в комментировании	Опрос, проблемно-аналитическое задание, творческий проект, задание к интерактивному занятию.

8.	Реакция аудитории на креативное комментирование	Опрос, тестирование.
----	---	----------------------

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

8.1. Основная учебная литература

1. Тихомирова, Т. Н. Интеллект и креативность в условиях социальной среды / Т. Н. Тихомирова. — Москва : Институт психологии РАН, 2010. — 230 с. — ISBN 978-5-9270-0200-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/15534.html>

2. Креативные индустрии в обществе: исторические аспекты культурного производства : коллективная монография / И. В. Хриптулов, Ю. В. Гнездова, И. Б. Мануйлова, Ю. В. Иванова ; под редакцией И. В. Хриптулова. — Москва : Научный консультант, 2018. — 126 с. — ISBN 978-5-907084-66-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/104960.html>

3. Кибальченко, И. А. Психология креативности, одаренности и гениальности : учебник / И. А. Кибальченко, Т. В. Эксакусто. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2021. — 237 с. — ISBN 978-5-9275-3949-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/121931.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 Мультимедийные технологии. Часть 1. Мультимедиа в современной социокультурной среде / составители О. В. Абалакова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2014. — 72 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/29686.html>.

3 Ульченко, Е. Н. Разработка интерактивных мультимедийных ресурсов при помощи социальных сервисов сети интернет : материалы научных исследований / Е. Н. Ульченко. — Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2012. — 64 с. — ISBN 978-5-9935-0277-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/21457.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 IPR BOOKS <https://www.iprbookshop.ru/>

5. 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**

Креативные технологии

<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
Универсальные	—	УК-2
Профессиональные	—	ПК-1

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
УК – 2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Участвует в разработке проекта, определении его конечной цели, исходя из действующих правовых норм УК-2.2. Решает поставленную перед ним подцель проекта, через формулирование конкретных задач УК-2.3. Учитывает при решении поставленных задач трудовые и материальные ресурсы, ограничения проекта - сроки, стоимость, содержание УК-2.4. Реализует внутренние и внешние взаимодействия, предупреждает и разрешает конфликты УК-2.5. Владеет навыками работы оформления документации, публично представляет результаты решения конкретной задачи проекта или проекта в целом
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

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

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

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	УК - 1		
	- основные научные подходы к исследуемому материалу; - основные методы научно-исследовательской деятельности в избранной профессиональной области.	- выделять и систематизировать основные идеи в научных текстах; - критически оценивать любую поступающую информацию, вне зависимости от источника; избегать автоматического применения стандартных формул и приемов при решении задач; - анализировать альтернативные варианты решения исследовательских и практических задач и оценивать потенциальные выигрыши/проигрыши реализации этих вариантов; - при решении исследовательских и практических задач генерировать новые идеи.	- навыками сбора, обработки, анализа и систематизации информации по теме исследования; - навыками выбора методов и средств решения задач исследования; - навыками анализа методологических проблем, возникающих при решении исследовательских и практических задач, в том числе в междисциплинарных областях; - навыками критического анализа и оценки современных научных достижений и результатов деятельности по решению исследовательских и практических задач, в том числе в междисциплинарных областях.
Код компетенции	ПК-2		
	- знать особенности создания мультимедийных проектов - основы продвижения контента для различных субъектов социальной и экономической деятельности с учетом их	- ориентироваться в жанрах, форматах, технологических платформах передачи медиапродукции и способностью выбирать их сообразно запросам аудитории.	- навыками планирования и координировании процесса создания медиапроектов - навыком создания контент-стратегии. - навыком обработки, компоновки информации в различных средах и на различных носителях и

	специфики		платформах
--	-----------	--	------------

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.

УДОВОЛЕТВОРИТЕЛЬНО/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.
НЕУДОВОЛЕТВОРИТЕЛЬНО/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

УК-2 2 СЕМЕСТР

1. Что такое креативные технологии в контексте медиакommunikаций?
 - А) Использование традиционных средств массовой информации
 - Б) Применение инновационных технических решений для создания контента
 - В) Разработка программного обеспечения
 - Г) Управление социальными сетями
2. Какие инструменты относятся к креативным технологиям в медиа?
 - А) Фотоаппараты и видеокамеры
 - Б) Софт для видеомонтажа
 - В) Платформы для стриминга
 - Г) Все перечисленное
3. Какие задачи решает специалист по креативным технологиям?
 - А) Создание рекламных кампаний
 - Б) Разработка мобильных приложений
 - В) Производство видео и аудиоконтента
 - Г) Все перечисленное
4. Какие навыки необходимы для работы в области креативных технологий?
 - А) Графический дизайн
 - Б) Программирование
 - В) Маркетинг и коммуникации
 - Г) Все перечисленное
5. Как влияют креативные технологии на развитие медиаиндустрии?
 - А) Увеличивают конкуренцию
 - Б) Повышают качество контента
 - В) Расширяют возможности дистрибуции
 - Г) Все перечисленное
6. Какие технологии используются для создания виртуальной реальности?
 - А) 3D-моделирование
 - Б) Моушн-кэпчер
 - В) Специализированное программное обеспечение
 - Г) Все перечисленное
7. Что такое геймификация в контексте медиакommunikаций?
 - А) Создание компьютерных игр
 - Б) Использование игровых элементов в негеймифицированных контекстах
 - В) Процесс проектирования игр
 - Г) Все перечисленное
8. Какие существуют способы монетизации медиаконтента?
 - А) Подписка
 - Б) Реклама
 - В) Донаты
 - Г) Все перечисленное

9. Что такое трансмедийное повествование?
- А) Передача истории через один медиаканал
 - Б) Рассказывание истории через различные платформы и форматы
 - В) Использование транслирующего оборудования
 - Г) Все перечисленное
10. Какие преимущества дают социальные сети для медиакommunikаций?
- А) Увеличение охвата аудитории
 - Б) Повышение узнаваемости бренда
 - В) Взаимодействие с целевой аудиторией
 - Г) Все перечисленное
11. Какие виды анимации используются в медиакommunikациях?
- А) Традиционная анимация
 - Б) Компьютерная анимация
 - В) Стоп-моушн
 - Г) Все перечисленные
12. Какие факторы важны при выборе платформы для стриминга?
- А) Количество пользователей
 - Б) Технические возможности
 - В) Стоимость услуг
 - Г) Все перечисленные
13. Что такое мультимедийный сторителлинг?
- А) Рассказывание историй с помощью текста
 - Б) Использование разных медиаформатов для повествования
 - В) Публикация историй в социальных сетях
 - Г) Все перечисленные
14. Какие технологии используются для улучшения пользовательского опыта в медиа?
- А) Искусственный интеллект
 - Б) Виртуальная реальность
 - В) Интерактивные элементы
 - Г) Все перечисленные
15. Какие методы используются для анализа аудитории медиапроектов?
- А) Опросы и голосования
 - Б) Аналитика в социальных сетях
 - В) Изучение поведения пользователей
 - Г) Все перечисленные

ПК-1
2 СЕМЕСТР

1. Какие преимущества предоставляет использование дополненной реальности в медиа?
- А) Улучшение визуализации контента
 - Б) Повышение интерактивности

- В) Расширение возможностей рекламы
 - Г) Все перечисленные
2. Что такое контент-маркетинг?
- А) Продажа контента
 - Б) Создание и распространение полезного контента для привлечения аудитории
 - В) Маркетинг в социальных сетях
 - Г) Все перечисленные
3. Какие существуют способы защиты авторских прав в медиа?
- А) Регистрация авторского права
 - Б) Использование водяных знаков
 - В) Лицензирование контента
 - Г) Все перечисленные
4. Какие факторы влияют на успех медиакампании?
- А) Качество контента
 - Б) Целевая аудитория
 - В) Бюджет кампании
 - Г) Все перечисленные
5. Что такое подкастинг?
- А) Ведение блога
 - Б) Создание аудиопрограмм для интернет-трансляции
 - В) Публикация видеороликов
 - Г) Все перечисленные
6. Какие стратегии используются для повышения уровня вовлеченности аудитории в социальных сетях?
- А) Регулярное публикование контента
 - Б) Интерактивные конкурсы и опросы
 - В) Персонализированный подход к подписчикам
 - Г) Все перечисленные
7. Что такое вирусный маркетинг?
- А) Распространение компьютерных вирусов
 - Б) Создание контента, который естественным образом становится популярным
 - В) Продажа антивирусного программного обеспечения
 - Г) Все перечисленные
8. Какие инструменты используются для создания интерактивных видео?
- А) Видеоредакторы
 - Б) Платформы для вебинаров
 - В) Специализированные программы для интерактивности
 - Г) Все перечисленные
9. Что такое цифровой сторителлинг?
- А) Рассказывание историй в цифровом формате
 - Б) Использование цифровых технологий для создания историй
 - В) Публикация историй в интернете
 - Г) Все перечисленные

10. Какие методы используются для повышения качества видеоконтента?
- А) Цветокоррекция
 - Б) Звуковое сопровождение
 - В) Спецэффекты
 - Г) Все перечисленные
11. Что такое кросс-платформенное распространение контента?
- А) Публикация контента только в одной социальной сети
 - Б) Распространение контента через разные платформы и устройства
 - В) Использование кроссовок при создании контента
 - Г) Все перечисленные
12. Какие преимущества предоставляет использование big data в медиакommunikациях?
- А) Повышение точности таргетинга
 - Б) Анализ больших объемов данных
 - В) Прогнозирование поведения аудитории
 - Г) Все перечисленные
13. Что такое мобильная журналистика?
- А) Ведение блога с мобильного телефона
 - Б) Создание новостного контента с использованием мобильных устройств
 - В) Чтение новостей на мобильном телефоне
 - Г) Все перечисленные
14. Какие технологии используются для защиты персональных данных в медиа?
- А) Шифрование
 - Б) Двухфакторная аутентификация
 - В) Политика конфиденциальности
 - Г) Все перечисленные
15. Какие тенденции в медиакommunikациях будут актуальны в ближайшем будущем?
- А) Использование искусственного интеллекта
 - Б) Развитие технологий виртуальной и дополненной реальности
 - В) Увеличение роли социальных сетей
 - Г) Все перечисленные