

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Рабочая программа дисциплины

Производство цифрового контента

<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-5
Профессиональные	—	ПК-7

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-5	Способен участвовать в проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов и их реализации	ПК-5.1. Умеет создавать индивидуальные и коллективные медиапроекты определенного формата в соответствии с потребностями целевой аудиторией СМИ ПК-5.2. Владеет навыками работы в команде при разработке коллективных медиапроектов. ПК-5.3 Способен создавать медиапроекты различной тематической направленности с использованием мультимедийных средств.
ПК-7	Способен организовывать и координировать процесс создания мультимедийного контента	ПК-7.1. Знает основы структурирования медиаорганизаций и принципы взаимодействия медиаорганизаций со внешней средой ПК-7.2. Умеет координировать работу технических, управленческих, творческих подразделений медиаорганизаций ПК-7.3. Владеет навыками выстраивания взаимодействия медиаорганизации со внешней средой

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-5		
	- технологию подготовки журналистского текста; - принципы работы современной редакции	- использовать современные технологии для подачи текстовой информации; - «переупаковывать» материал для более эффективного восприятия с	- навыками работы с применением современных редакционных технологий

		помощью различных мультимедийных форматов	
Код компетенции	ПК-7		
	- основы структурирования медиаорганизаций и принципы взаимодействия медиаорганизаций со внешней средой	-координировать работу технических, управленческих, творческих подразделений медиаорганизаций	-навыками коммуникации при взаимодействии с внешней средой

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина является дисциплиной по выбору части учебного плана ОПОП формируемой участниками образовательных отношений.

Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как «Социальные медиа», «Медиамаркетинг», «Тайм-менеджмент».

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

Виды учебной работы		Формы обучения	
		Очная	Заочная
Общая трудоемкость часы (зачетные единицы):		4/144	4/144
Контактная работа:		54	12
	Занятия лекционного типа	18	4
	Занятия семинарского типа	36	8
	Промежуточная аттестация: зачет	0,1	4
Самостоятельная работа (СРС)		89,9	128

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

6.1. Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)							Самосто- ятельная работ а
		Контактная работа							
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа					
		Лекции	Иные	Практи	Семи	Лабора	Иные		

			учебные занятия	ческие заняти я	нары	торные раб.	заняти я	
1.	Планирование и организация производства цифрового контента	4			8			18
2.	Технологии и инструменты создания цифрового контента	4			8			18
3.	Управление командой разработчиков и креативных специалистов	4			8			18
4.	Контроль качества и оценка эффективности контента	4			8			18
5.	Тренды и перспективы в производстве цифрового контента	2			4			17,9
6.	Промежуточная аттестация	0,1						
7.	Итого	18			36			89,9

6.1.2. Заочная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						Само стоят ельна я работ а
		Контактная работа						
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	Иные учебные занятия	Практи ческие заняти я	Семи нары	Лабора торные раб.	Иные заняти я	
1.	Планирование и организация производства цифрового контента	1			2			26
2.	Технологии и инструменты создания цифрового контента	1			2			26
3.	Управление командой разработчиков и креативных специалистов	1			2			26
4.	Контроль качества и оценка эффективности контента	1			2			26
5.	Тренды и перспективы в производстве цифрового контента							24
6.	Промежуточная	4						

	аттестация							
7.	Итого	4			8			128

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Планирование и организация производства цифрового контента	Разработка плана проекта по созданию цифрового контента Формулирование целей и задач Постановка целей проекта. Определение конкретных задач и результатов. Создание структуры разбивки работ (WBS) Что такое WBS и зачем он нужен. Примеры структурирования задач в WBS. Определение и оценка необходимых ресурсов Человеческие ресурсы: роли и компетенции. Технические ресурсы: оборудование и программное обеспечение. Финансовые ресурсы: бюджетирование и смета расходов.
2.	Технологии и инструменты создания цифрового контента	Новые технологии в производстве цифрового контента Обзор современных технологий: виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), искусственный интеллект (AI) и др. Примеры использования новых технологий в создании контента. Перспективы и возможности применения технологий в будущем.
3.	Управление командой разработчиков и креативных специалистов	Управление командой разработчиков и креативных специалистов. Роли и обязанности членов команды (редактор, дизайнер, видеограф, менеджер и др.). Методы постановки задач и распределения обязанностей. Организация взаимодействия и коммуникации в команде
4.	Контроль качества и оценка эффективности контента	Контроль качества цифрового контента. Основные критерии и стандарты качества. Методы проверки и оценки качества. Инструменты контроля качества и примеры их использования
5.	Тренды и перспективы в производстве цифрового контента	Тренды и перспективы в производстве цифрового контента. Основные тенденции в индустрии цифрового контента. Влияние новых медиа и технологий на производство и потребление контента. Прогнозы и перспективы развития отрасли

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
-------	---	----------------------------------

1.	Планирование и организация производства цифрового контента	Разработка плана проекта по созданию цифрового контента Создание структуры разбивки работ (WBS). Расчет ресурсов и составление бюджета проекта. Разработка календарного плана с использованием Gantt Chart.
2.	Технологии и инструменты создания цифрового контента	Анализ и выбор инструментов для создания цифрового контента Обзор и тестирование программ для создания текстового контента. Сравнение графических редакторов (например, Adobe Photoshop vs. GIMP). Анализ инструментов для видеомонтажа (например, Adobe Premiere Pro vs. Final Cut Pro). Выбор оптимальных инструментов для конкретного проекта.
3.	Управление командой разработчиков и креативных специалистов	Управление командой и распределение задач Формирование команды и распределение ролей. Постановка задач и определение сроков выполнения. Использование инструментов для управления задачами (например, Trello, Asana). Проведение командного совещания и обсуждение прогресса.
4.	Контроль качества и оценка эффективности контента	Контроль качества цифрового контента Разработка критериев качества для различных типов контента. Проверка и анализ созданного контента по заданным критериям. Использование инструментов контроля качества (например, Grammarly для текстов, Photoshop для графики). Документирование результатов проверки и предложений по улучшению.
5.	Тренды и перспективы в производстве цифрового контента	Завершающее занятие и презентация проектов Подготовка презентаций по выполненным проектам. Презентация и защита проектов перед аудиторией. Обсуждение результатов и обмен опытом.

6.2.3. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Планирование и организация производства цифрового контента	Планирование и управление проектом Разработать детализированный план проекта по созданию цифрового контента, включая WBS, распределение ресурсов и календарный план. Оценить возможные риски и предложить методы их минимизации. Подготовить отчет о планировании проекта.

2.	Технологии и инструменты создания цифрового контента	Исследование инструментов для создания цифрового контента Изучить и протестировать различные инструменты для создания текстового, графического и видеоконтента. Сравнить их функционал, преимущества и недостатки. Написать обзор инструментов с рекомендациями по их использованию.
3.	Управление командой разработчиков и креативных специалистов	Разработка стратегии продвижения контента Разработать стратегию продвижения созданного цифрового контента. Определить целевые платформы и методы продвижения. Описать план по измерению эффективности стратегии.
4.	Контроль качества и оценка эффективности контента	Метрики и аналитика цифрового контента Изучить основные метрики для оценки эффективности цифрового контента. Собрать данные о метриках для собственного опубликованного контента. Проанализировать собранные данные и подготовить аналитический отчет с выводами и рекомендациями.
5.	Тренды и перспективы в производстве цифрового контента	Анализ успешных проектов создания цифрового контента Найти и проанализировать три успешных проекта создания цифрового контента в различных областях (маркетинг, образование, развлечение и др.). Подготовить сравнительный анализ стратегий, использованных в этих проектах. Сделать выводы о ключевых факторах успеха.

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.	Планирование и организация производства цифрового контента	Опрос, тестирование, задание к интерактивному занятию, творческий проект, проблемно-аналитическое задание
2.	Технологии и инструменты создания цифрового контента	Опрос, тестирование, дискуссионные процедуры, задание к интерактивному занятию, исследовательский проект, информационный проект, проблемно-аналитическое задание
3.	Управление командой разработчиков и креативных специалистов	Опрос, тестирование, задание к интерактивному занятию, исследовательский проект, творческий проект, проблемно-аналитические задания

4.	Контроль качества и оценка эффективности контента	Опрос, исследовательский проект, информационный проект, проблемно-аналитическое задание
5.	ренды и перспективы в производстве цифрового контента	Опрос, исследовательский проект, дискуссионные процедуры, информационный проект, тестирование

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

8.1 Основная учебная литература

1. Боброва, Е. И. Репрезентация научных и учебных изданий в процессе производства и распространения цифрового и печатного контента: практическое руководство / Е. И. Боброва. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2015. — 32 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : <https://www.iprbookshop.ru/55810.html> [сайт]. — URL: (дата обращения: 10.07.2024)

2. Круглова, Л. А. Онлайн-видео: структура, контент, монетизация: учебное пособие для студентов вузов / Л. А. Круглова, К. В. Чобанян, Г. Г. Щепилова ; под редакцией Г. Г. Щепиловой. — Москва : Аспект Пресс, 2020. — 112 с. — ISBN 978-5-7567-1091-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : <https://www.iprbookshop.ru/104475.html> [сайт]. — URL: (дата обращения: 10.07.2024)

3. Климович, Н. Г. Контент: топовые техники SEO-продвижения / Н. Г. Климович. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2021. — 320 с. — ISBN 978-5-9729-0597-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/114923.html>

(дата обращения: 10.07.2024)

8.2 Дополнительная учебная литература:

1. Шацкая, А. Д. Телеконтент в новых медиа: работа телевизионных каналов с эфирным контентом в Интернете : монография / А. Д. Шацкая, М. И. Макеев. — Москва : Аспект Пресс, 2022. — 144 с. — ISBN 978-5-7567-1161-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/116201.html>

(дата обращения: 10.07.2024)

2. Малышев, С. Л. Управление электронным контентом : учебное пособие / С. Л. Малышев. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 124 с. — ISBN 978-5-4497-2490-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : <https://www.iprbookshop.ru/133990.html>

[сайт]. — URL: (дата обращения: 10.07.2024)

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. Инвестиционный консалтинг. www.i-con.ru.
4. Сайт РосБизнесКонсалтинг (РБК – ведущий мультимедийный холдинг России).

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

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

При реализации программы с применением ДОТ:

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

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

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

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

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

выполнение самостоятельных практических работ;

подготовка к экзаменам (зачетам) непосредственно перед ними.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. Microsoft Windows Server;
 2. Семейство ОС Microsoft Windows;
 3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;
 4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс);
 5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (Система ГАРАНТ);
 6. Электронная информационно-образовательная система ММУ: <https://elearn.mmu.ru/>
- Перечень используемого программного обеспечения указан в п.12 данной рабочей программы дисциплины.

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

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

Специализированная мебель:

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

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя, проектор, экран, колонки

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

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

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

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

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

12.2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:

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

Технические средства обучения:

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

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

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

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

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

13.Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины.

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

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

При реализации программы с применением ДОТ:

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

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

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

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

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Производство цифрового контента

<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-5
Профессиональные	—	ПК-7

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-5	Способен участвовать в проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов и их реализации	ПК-5.1. Умеет создавать индивидуальные и коллективные медиапроекты определенного формата в соответствии с потребностями целевой аудиторией СМИ ПК-5.2. Владеет навыками работы в команде при разработке коллективных медиапроектов. ПК-5.3 Способен создавать медиапроекты различной тематической направленности с использованием мультимедийных средств.
ПК-7	Способен организовывать и координировать процесс создания мультимедийного контента	ПК-7.1. Знает основы структурирования медиаорганизаций и принципы взаимодействия медиаорганизаций со внешней средой ПК-7.2. Умеет координировать работу технических, управленческих, творческих подразделений медиаорганизаций ПК-7.3. Владеет навыками выстраивания взаимодействия медиаорганизации со внешней средой

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-5		
	- технологию подготовки журналистского текста; - принципы работы современной редакции	- использовать современные технологии для подачи текстовой информации; - «переупаковывать» материал для более эффективного восприятия с	- навыками работы с применением современных редакционных технологий

		помощью различных мультимедийных форматов	
Код компетенции	ПК-7		
	- основы структурирования медиаорганизаций и принципы взаимодействия медиаорганизаций со внешней средой	-координировать работу технических, управленческих, творческих подразделений медиаорганизаций	-навыками коммуникации при взаимодействии с внешней средой

3.2. Критерии оценки знаний студентов

Шкала оценивания	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. - связи 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. - связи 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

1. Какой этап производства цифрового контента является наиболее критичным для определения целевой аудитории?
 - А) Планирование
 - Б) Создание
 - В) Распространение
 - Г) Анализ отклика
2. Какие инструменты аналитики используются для оценки эффективности цифрового контента?
 - А) Google Analytics
 - Б) Яндекс.Метрика
 - В) Facebook Insights
 - Г) Все вышеперечисленные
3. Какие методы повышения вовлеченности аудитории считаются наиболее эффективными?
 - А) Интерактивный контент
 - Б) Персонализированные предложения
 - В) Регулярное обновление контента
 - Г) Все вышеперечисленные
4. Какие факторы влияют на SEO-оптимизацию цифрового контента?
 - А) Ключевые слова
 - Б) Качество контента

- В) Скорость загрузки страницы
 - Г) Все вышеперечисленные
5. Какие стратегии монетизации цифрового контента являются наиболее прибыльными?
- А) Реклама
 - Б) Подписка
 - В) Одноразовые покупки
 - Г) Все вышеперечисленные
6. Какие технологии используются для защиты авторских прав в цифровом контенте?
- А) DRM (Digital Rights Management)
 - Б) Водяные знаки
 - В) Шифрование
 - Г) Все вышеперечисленные
7. Какие критерии важны при выборе платформы для размещения цифрового контента?
- А) Аудитория платформы
 - Б) Функциональность и удобство интерфейса
 - В) Стоимость использования
 - Г) Все вышеперечисленные
8. Какие подходы к контент-маркетингу считаются наиболее эффективными?
- А) Статьи и блоги
 - Б) Видеоконтент
 - В) Инфографика
 - Г) Все вышеперечисленные
9. Какие методы оценки качества цифрового контента используются в индустрии?
- А) Пользовательские отзывы
 - Б) Количество просмотров и лайков
 - В) Анализ конверсии
 - Г) Все вышеперечисленные
10. Какие тенденции в производстве цифрового контента наблюдаются в последнее время?
- А) Использование искусственного интеллекта
 - Б) Виртуальная и дополненная реальность
 - В) Автоматизация контент-маркетинга
 - Г) Все вышеперечисленные
11. Какие методы анализа контента используются для определения его релевантности целевой аудитории?
- А) Контент-анализ
 - Б) A/B тестирование
 - В) Изучение поведения пользователей на сайте
 - Г) Все вышеперечисленные
12. Какие факторы необходимо учитывать при создании вирусного контента?
- А) Эмоциональный отклик
 - Б) Оригинальность
 - В) Социальная значимость
 - Г) Все вышеперечисленные
13. Какие платформы предпочтительнее для распространения видеоконтента?

А) YouTube

Б) Instagram

В) TikTok

Г) Все вышеперечисленные

14. Какие инструменты используются для создания интерактивного контента?

А) Adobe Captivate

Б) Articulate Storyline

В) H5P

Г) Все вышеперечисленные

15. Какие методы используются для увеличения охвата аудитории?

А) SEO

Б) Контекстная реклама

В) SMM

Г) Все вышеперечисленные

16. Какие подходы к созданию контента помогают улучшить его восприятие пользователями?

А) Использование ярких визуальных элементов

Б) Создание структурированного контента

В) Подача контента в форме историй

Г) Все вышеперечисленные

17. Какие стратегии контент-маркетинга эффективны для B2B сегмента?

А) Кейсы и исследования

Б) Вебинары и обучающие курсы

В) Белые книги и электронные книги

Г) Все вышеперечисленные

18. Какие инструменты используются для оптимизации графического контента?

А) Adobe Photoshop

Б) Canva

В) Sketch

Г) Все вышеперечисленные

19. Какие методы сбора обратной связи наиболее эффективны для улучшения качества цифрового контента?

А) Опросы и анкетирование

Б) Комментарии и отзывы

В) Анализ поведения пользователей

Г) Все вышеперечисленные

20. Какие технологии будущего могут оказать влияние на производство цифрового контента?

А) Искусственный интеллект и машинное обучение

Б) Блокчейн

В) Интернет вещей (IoT)

Г) Все вышеперечисленные

21. Какие критерии важны при оценке юзабилити цифрового контента?

А) Удобство навигации

- Б) Скорость загрузки
 - В) Читабельность текста
 - Г) Все вышеперечисленные
22. Какие методы используются для повышения конверсии в цифровом маркетинге?
- А) Лендинги с высокой конверсией
 - Б) E-mail маркетинг
 - В) Ретаргетинг
 - Г) Все вышеперечисленные
23. Какие инструменты помогают в создании контента для социальных сетей?
- А) Adobe Spark
 - Б) Buffer
 - В) Hootsuite
 - Г) Все вышеперечисленные
24. Какие факторы необходимо учитывать при международном контент-маркетинге?
- А) Культурные особенности
 - Б) Языковые различия
 - В) Правовые нормы
 - Г) Все вышеперечисленные
25. Какие техники сторителлинга эффективны для удержания внимания аудитории?
- А) Использование архетипов
 - Б) Построение сюжетной дуги
 - В) Вовлечение героя-пользователя
 - Г) Все вышеперечисленные
26. Какие показатели KPI используются для оценки успеха контент-стратегии?
- А) Трафик на сайте
 - Б) Время на сайте
 - В) Количество подписчиков
 - Г) Все вышеперечисленные
27. Какие методы монетизации подходят для мобильных приложений?
- А) Встроенные покупки
 - Б) Подписки
 - В) Реклама
 - Г) Все вышеперечисленные
28. Какие стратегии помогают в управлении репутацией бренда в цифровой среде?
- А) Активное ведение социальных сетей
 - Б) Ответы на отзывы пользователей
 - В) Контент-маркетинг
 - Г) Все вышеперечисленные
29. Какие инструменты используются для автоматизации контент-маркетинга?
- А) Marketo
 - Б) HubSpot
 - В) Mailchimp
 - Г) Все вышеперечисленные
30. Какие технологии влияют на будущее контент-маркетинга?

- А) Искусственный интеллект
- Б) Большие данные (Big Data)
- В) Машинное обучение
- Г) Все вышеперечисленные