

Рабочая программа дисциплины

**Математические модели принятия решений
в кино и кинобизнесе**

<i>Специальность</i>	Продюсерство
<i>Код</i>	55.05.04
<i>Специализация</i>	Продюсер кино и телевидения
<i>Квалификация выпускника</i>	Продюсер кино и телевидения

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

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Универсальные	Системное и критическое мышление	УК-1

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
УК-1	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.5. умеет отбирать информационные ресурсы для поиска и сбора информации необходимой для анализа проблемных ситуаций и решения управленческих задач УК-1.6. владеет методом критического анализа УК-1.7. владеет навыками системного подхода к решению творческих задач

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

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

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

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код индикатора достижения компетенции	УК-1.5.	УК-1.5.	УК-1.5.
	- основные методы оптимизации сроков и ресурсов выполнения всего комплекса работ с учетом установленных объемов финансирования	- создавать простые и иерархические базы данных; уверенно работать на компьютере в текстовом редакторе; уверенно работать в электронных таблицах; пользоваться информационным	- владеть арсеналом приемов и методов проведения планово-прогнозных и финансово-экономических расчетов в аудиовизуальной сфере

		пространством для получения информации и связи; определять сроки и сметную стоимость производства, продвижения и рекламы фильма; оценивать степень возможных рисков;	
Код индикатора достижения компетенции	УК-1.6.	УК-1.6.	УК-1.6.
	- количественные модели принятия продюсером решений, вызванных совместными действиями нескольких участников (игроков) и конфликтом между их предпочтениями;	- организовывать комплекс мероприятий по изучению и мониторингу кинорынка с целью создания аудиовизуальной продукции на основе имеющегося спроса и эффективного продвижения готового фильма потребителю	- методами планирования и управления творческо-производственным процессом производства;
Код индикатора достижения компетенции	УК-1.7.	УК-1.7.	УК-1.7.
	- стратегическое планирование ситуации, в том числе не всегда формализуемого, но помогающего осуществить более качественный, строгий и полный ее анализ	-решать практические задачи, связанные с использованием экономико-математических методов при организации кино-, телебизнеса	- сетевым планированием кинопроцесса с целью рационального использования ресурсов.

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Математические модели принятия решений в кино и кинобизнесе» является дисциплиной обязательной части учебного плана ОПОП.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с такими дисциплинами, как: «Математика», «Финансовое обеспечение продюсерской деятельности», «Мастерство продюсера», «Управление рисками в продюсерской деятельности» и др.

В рамках освоения программы специалитета выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: художественно-творческий, организационно-производственный.

Специализация программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: Продюсер кино и телевидения.

5. Объем дисциплины.

Виды учебной работы		Формы обучения
		Очная
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы		4/ 144
Контактная работа:		96
	Занятия лекционного типа	32
	Занятия семинарского типа, в т.ч. лабораторные занятия	64
	Промежуточная аттестация: зачет с оценкой	0,15
Самостоятельная работа (СРС)		47,85

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						Самосто ятельная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	Иные учебные занятия	Практи ческие занятия	Семи нары	Лабор аторн ые раб.	Иные занятия	
1.	Линейное программирование в кино-, телебизнесе.	2		6		2		6
2.	Транспортная задача в кино-, телебизнесе.	4		6		2		4
3.	Сетевое планирование в кино-, телебизнесе.	2		6		2		4
4.	Матричные игры в кино-, телебизнесе	4		6		2		6
5.	Решение игры в смешанных стратегиях. Игры с природой.	4		6		2		4
6.	Компьютерный практикум. Обработка текстовых документов	4		6		2		6
7.	Программное обеспечение информационных технологий.	4		4		2		4

8.	Информационная безопасность.	4		4		1		6
9.	Компьютерные сети. Интернет.	4		4		1		7,85
	Промежуточная аттестация	0,15						
	Итого	32		48		16		47,85

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Линейное программирование в кино-, телебизнесе	Линейное программирование для определения оптимального распределения дефицитных ресурсов при наличии конкурирующих между собой потребностей. Применение графического и симплекс-метода
2.	Транспортная задача в кино-, телебизнесе	Виды транспортных задач. Открытые и закрытые задачи. Контрольные работы выполняются на компьютерах.
3.	Сетевое планирование в кино-, телебизнесе	Составление и оптимизация плана выполнения работ по временным или стоимостным параметрам. Диаграммы Ганта. Оптимизация временных параметров.
4.	Матричные игры в кино-телебизнесе	Множественность участников, конфликт, неопределенность исхода, стратегии. Формальное описание игры. Развернутая форма игры, дерево игры. Примеры ситуаций в кинопроцессе, описываемых в терминах теории игр. Платёжная матрица и платёжная функция. Составление платёжных матриц игр чет-нечет, блеф, распределение кинорекламы. Общие и отличия этих игр.
5.	Решение игры в смешанных стратегиях. Игры с природой	Решение игры в доминирующих стратегиях. Понятие гарантированного результата. Принцип минимакса. Нижнее и верхнее значение игры. Равновесие в чистых стратегиях. Седловая точка. Решение игры в чистых стратегиях. Равновесие по Нэшу. Теорема о равенстве верхнего и нижнего значений игры как необходимом и достаточном условии равновесия по Нэшу. Понятие о смешанных стратегиях. Нижнее и верхнее значения игры в смешанных стратегиях. Значение игры. Решение игры в смешанных стратегиях. Свойства решения игры в смешанных стратегиях. Задача о решении в смешанных стратегиях как двойственная задача линейного программирования. Планирование тематики кинофильмов. Экономический смысл смешанных стратегий. Неантагонистические бескоалиционные игры. Графическое решение биматричной игры
6.	Компьютерный практикум. Обработка текстовых документов	Обработка текстовых документов с помощью текстового процессора Microsoft Word (на примере Microsoft Word 2010). Обзор меню текстового процессора Microsoft Word. Работа с пунктами меню "Файл", "Правка", "Вид". Форматирование и оформление текста. Работа с таблицами

		в текстовом процессоре Word. Проверка правописания, расстановка переносов, нумерация страниц, вставка сносок, работа с окнами. Работа со стилями, колонтитулами и оглавлением.
7.	Программное обеспечение информационных технологий.	Основы работы с операционной системой Windows (на примере Windows XP). Основные принципы организации и функционирования операционной системы Windows. Работа с файлами в операционной системе Windows. Диспетчеры файлов (на примере Windows Commander)
8.	Информационная безопасность	Основные понятия информационной безопасности. Классификация угроз. Классификация средств защиты информации. Методы и средства организационно-правовой защиты информации. Методы и средства инженерно-технической защиты. Программные и программно-аппаратные методы и средства обеспечения информационной безопасности
9	Компьютерные сети. Интернет	Работа с программой Internet Explorer 6.0. Поиск информации в World Wide Web. Средства работы с электронной почтой (на примере Outlook Express 6.0)

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Линейное программирование в кино-, телебизнесе	Линейное программирование для определения оптимального распределения дефицитных ресурсов при наличии конкурирующих между собой потребностей. Применение графического и симплекс-метода
2.	Транспортная задача в кино-, телебизнесе	Виды транспортных задач. Открытые и закрытые задачи. Контрольные работы выполняются на компьютерах.
3.	Сетевое планирование в кино-, телебизнесе	Составление и оптимизация плана выполнения работ по временным или стоимостным параметрам. Диаграммы Ганта. Оптимизация временных параметров.
4.	Матричные игры в кино-телебизнесе	Множественность участников, конфликт, неопределенность исхода, стратегии. Формальное описание игры. Развернутая форма игры, дерево игры. Примеры ситуаций в кинопроцессе, описываемых в терминах теории игр. Платёжная матрица и платёжная функция. Составление платёжных матриц игр чет-нечет, блеф, распределение кинорекламы. Общие и отличия этих игр.
5.	Решение игры в смешанных стратегиях. Игры с природой	Решение игры в доминирующих стратегиях. Понятие гарантированного результата. Принцип минимакса. Нижнее и верхнее значение игры. Равновесие в чистых стратегиях. Седловая точка. Решение игры в чистых стратегиях. Равновесие по Нэшу. Теорема о равенстве верхнего и нижнего значений игры как необходимом и достаточном условии равновесия по Нэшу. Понятие о смешанных стратегиях. Нижнее и верхнее значения игры в смешанных стратегиях. Значение игры. Решение игры в смешанных стратегиях. Свойства решения игры в смешанных

		стратегиях. Задача о решении в смешанных стратегиях как двойственная задача линейного программирования. Планирование тематики кинофильмов. Экономический смысл смешанных стратегий. Неантагонистические бескоалиционные игры. Графическое решение биматричной игры
6.	Компьютерный практикум. Обработка текстовых документов	Обработка текстовых документов с помощью текстового процессора Microsoft Word (на примере Microsoft Word 2010). Обзор меню текстового процессора Microsoft Word. Работа с пунктами меню “Файл”, “Правка”, “Вид”. Форматирование и оформление текста. Работа с таблицами в текстовом процессоре Word. Проверка правописания, расстановка переносов, нумерация страниц, вставка сносок, работа с окнами. Работа со стилями, колонтитулами и оглавлением.
7.	Программное обеспечение информационных технологий.	Основы работы с операционной системой Windows (на примере Windows XP). Основные принципы организации и функционирования операционной системы Windows. Работа с файлами в операционной системе Windows. Диспетчеры файлов (на примере Windows Commander)
8.	Информационная безопасность	Основные понятия информационной безопасности. Классификация угроз. Классификация средств защиты информации. Методы и средства организационно-правовой защиты информации. Методы и средства инженерно-технической защиты. Программные и программно-аппаратные методы и средства обеспечения информационной безопасности
9.	Компьютерные сети. Интернет	Работа с программой Internet Explorer 6.0. Поиск информации в World Wide Web. Средства работы с электронной почтой (на примере Outlook Express 6.0)

6.2.3 Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Линейное программирование в кино-, телебизнесе	Линейное программирование для определения оптимального распределения дефицитных ресурсов при наличии конкурирующих между собой потребностей. Применение графического и симплекс-метода
2.	Транспортная задача в кино-, телебизнесе	Виды транспортных задач. Открытые и закрытые задачи. Контрольные работы выполняются на компьютерах.
3.	Сетевое планирование в кино-, телебизнесе	Составление и оптимизация плана выполнения работ по временным или стоимостным параметрам. Диаграммы Ганта. Оптимизация временных параметров.
4.	Матричные игры в кино-телебизнесе	Множественность участников, конфликт, неопределенность исхода, стратегии. Формальное описание игры. Развернутая форма игры, дерево игры. Примеры ситуаций в кинопроцессе, описываемых в терминах теории игр. Платёжная матрица и платёжная функция. Составление платёжных матриц игр чет-нечет, блеф,

		распределение кинорекламы. Общее и отличия этих игр.
5.	Решение игры в смешанных стратегиях. Игры с природой	Решение игры в доминирующих стратегиях. Понятие гарантированного результата. Принцип минимакса. Нижнее и верхнее значение игры. Равновесие в чистых стратегиях. Седловая точка. Решение игры в чистых стратегиях. Равновесие по Нэшу. Теорема о равенстве верхнего и нижнего значений игры как необходимом и достаточном условии равновесия по Нэшу. Понятие о смешанных стратегиях. Нижнее и верхнее значения игры в смешанных стратегиях. Значение игры. Решение игры в смешанных стратегиях. Свойства решения игры в смешанных стратегиях. Задача о решении в смешанных стратегиях как двойственная задача линейного программирования. Планирование тематики кинофильмов. Экономический смысл смешанных стратегий. Неантагонистические бескоалиционные игры. Графическое решение биматричной игры
6.	Компьютерный практикум. Обработка текстовых документов	Обработка текстовых документов с помощью текстового процессора Microsoft Word (на примере Microsoft Word 2010). Обзор меню текстового процессора Microsoft Word. Работа с пунктами меню “Файл”, “Правка”, “Вид”. Форматирование и оформление текста. Работа с таблицами в текстовом процессоре Word. Проверка правописания, расстановка переносов, нумерация страниц, вставка сносок, работа с окнами. Работа со стилями, колонтитулами и оглавлением.
7.	Программное обеспечение информационных технологий.	Основы работы с операционной системой Windows (на примере Windows XP). Основные принципы организации и функционирования операционной системы Windows. Работа с файлами в операционной системе Windows. Диспетчеры файлов (на примере Windows Commander)
8.	Информационная безопасность	Основные понятия информационной безопасности. Классификация угроз. Классификация средств защиты информации. Методы и средства организационно-правовой защиты информации. Методы и средства инженерно-технической защиты. Программные и программно-аппаратные методы и средства обеспечения информационной безопасности
9.	Компьютерные сети. Интернет	Работа с программой Internet Explorer 6.0. Поиск информации в World Wide Web. Средства работы с электронной почтой (на примере Outlook Express 6.0)

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

Предусмотрены следующие виды контроля качества освоения конкретной дисциплины:

- текущий контроль успеваемости
- промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

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

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

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

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Линейное программирование в кино-, телебизнесе.	Опрос, проблемно-аналитическое задание
2.	Транспортная задача в кино-, телебизнесе.	Опрос, проблемно-аналитическое задание, тестирование
3.	Сетевое планирование в кино-, телебизнесе.	Опрос, проблемно-аналитическое задание, эссе
4.	Матричные игры в кино-, телебизнесе	Опрос, проблемно-аналитическое задание, эссе
5.	Решение игры в смешанных стратегиях. Игры с природой.	Опрос, эссе, тестирование
6.	Компьютерный практикум. Обработка текстовых документов	Опрос, проблемно-аналитические задания
7.	Программное обеспечение информационных технологий.	Опрос, проблемно-аналитическое задание
8.	Информационная безопасность.	Опрос, вопросы к контрольной работе, тестирование
9.	Компьютерные сети. Интернет	Опрос, проблемно-аналитическое задание

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

Типовые вопросы

1. Конфликтная ситуация. Антагонистическая игра. Платежная матрица.
2. Платежная матрица игры «чет-нечет».
3. Платежная матрица игры «блеф».
4. Платежная матрица игры «распределение кинорекламы».
5. Смешанная стратегия игрока.
6. Чистая стратегия игрока на языке смешанных стратегий.
7. Платежная функция. Седловая точка.
8. Решение матричной антагонистической игры в чистых стратегиях.
9. Доминирующие стратегии.
10. Критерий решения игры. Теорема фон Неймана.
11. Определение решения игры.
12. Сведение матричной игры к паре двойственных задач оптимизации.
13. Алгоритм решения матричной игры.
14. Решение игры «чет-нечет».
15. Решение игры «блеф».
16. Решение игры «распределение кинорекламы».

17. Решение игры «планирование тематики кинофильмов».
18. Игра с ненулевой суммой (дилемма заключенного).
19. Кооперативная игра. Решение Нэша.
20. Игра «Семейный спор». Ее решение.
21. Позиционные игры. Дерево решений.
22. Игра «Вступление на кинорынок» (2 версии).
23. Решение биматричной игры.
24. Сетевой план в подготовительном периоде кинопроизводства.
25. Понятие информации, ее виды.
26. Свойства и характеристики информации.
27. Способы измерения информации: объемный и энтропийный.
28. Понятие и структура информационного процесса.
29. Передача сигналов в информационном процессе.
30. Понятие данных. Основные операции с данными.
31. Методы кодирования данных.
32. Кодирование текстовых данных.
33. Кодирование графических данных.
34. Основные структуры данных: линейные, табличные, иерархические.
35. Понятие информатики как науки. Ее предмет, задачи и предпосылки возникновения.
36. Основные направления информатики.
37. Классификация компьютеров по назначению.
38. Классификация компьютеров по уровню специализации и по размерам.
39. Конфигурация персонального компьютера.
40. Внутренние устройства персонального компьютера.
41. Устройства ввода данных.
42. Устройства вывода данных.
43. Дополнительные устройства хранения данных.
44. Устройства обмена данным

Информационный проект

Подготовьте информационный проект (презентацию) по теме:

1. Количественные модели.
2. Линейное программирование.
3. Графический способ определения дефицитных ресурсов.
4. Методы определения временных параметров создания фильма.
5. «Рамочные условия» реализации проекта, их влияние на сроки производства и время запуска фильма в производство.
6. Методы оптимизации временных параметров.
7. Диаграммы Ганта. Примеры.
8. Особенности формирования календарно-постановочного плана и бюджета производства художественных фильмов. Примеры.
9. Когнитивное моделирование. Построение когнитивных карт.

.

Типовые вопросы к контрольным работам.

Контрольные работы выполняются на компьютерах.

1. Решение задач методом линейного программирования. Линейное программирование для определения оптимального распределения дефицитных ресурсов при наличии конкурирующих между собой потребностей. Применение графического и

симплекс-метода.

2. Транспортная задача. Виды транспортных задач. Открытые и закрытые задачи.
3. Сетевое планирование. Составление и оптимизация плана выполнения работ по временным или стоимостным параметрам. Диаграммы Ганта. Оптимизация временных параметров.
4. Основные типы игр. Множественность участников, конфликт, неопределенность исхода, стратегии. Формальное описание игры.
5. Развернутая форма игры, дерево игры. Примеры ситуаций в кинопроцессе, описываемых в терминах теории игр. Платёжная матрица и платёжная функция. Составление платёжных матриц игр чет-нечет, блеф, распределение кинорекламы. Общее и отличия этих игр.
6. Игры против природы. Планирование тематики кинофильмов.
7. Экономический смысл смешанных стратегий. Неантагонистические бескоалиционные игры. Графическое решение биматричной игры.
8. Решение игры в доминирующих стратегиях. Понятие гарантированного результата. Принцип минимакса. Нижнее и верхнее значение игры. Равновесие в чистых стратегиях. Седловая точка.

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

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

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

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

1.Требование к теоретическому устному ответу

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

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

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

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

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

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

2. Творческие задания

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. Интерактивные задания

Механизм проведения диспут-игры (ролевой (деловой) игры как нового медиа-и/или коммуникационного проекта).

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

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

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

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

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

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

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

5. Комплексное проблемно-аналитическое задание

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

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

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

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

Критерий оценивания - оценка учитывает: понимание проблемы, уровень раскрытия поставленной проблемы в плоскости теории изучаемой дисциплины, умение

формулировать и аргументировано представлять собственную точку зрения, выполнение всех этапов работы.

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

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

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

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

6. Исследовательский проект

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

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

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

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

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

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

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

7. Информационный проект (презентация)

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

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

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

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся полностью раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 5 профессиональных терминов, широко

использует информационные технологии, ошибки в информации отсутствуют, дает полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

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

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

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

8. Дискуссионные процедуры

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

Дискуссионные процедуры могут быть использованы для того, чтобы студенты:

- лучше поняли усвояемый материал на фоне разнообразных позиций и мнений, не обязательно достигая общего мнения;
- смогли постичь смысл изучаемого материала, который иногда чувствуют интуитивно, но не могут высказать вербально, четко и ясно, или конструировать новый смысл, новую позицию;
- смогли согласовать свою позицию или действия относительно обсуждаемой проблемы.

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

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

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

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

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

9. Тестирование

Является одним из средств контроля знаний, обучающихся по дисциплине.

Критерии оценивания – правильный ответ на вопрос

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

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

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

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

10. Требование к письменному опросу (контрольной работе)

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

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

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

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

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

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

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

8.1 Основная литература

1. Горюшкин А.П. Математическая логика и теория алгоритмов: учебник / Горюшкин А.П. — Саратов: Вузовское образование, 2022. — 499 с. — ISBN 978-5-4487-0808-4. — Текст: электронный // IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/117296.html>
2. Дзялошинский И.М. Медиатизация культуры в цифровой цивилизации: учебное пособие / Дзялошинский И.М. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 477 с. — ISBN 978-5-4497-1594-4. — Текст: электронный // IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/119113.html>

8.2 Дополнительная литература:

1. Продюсерство. Экономико-математические методы и модели: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Продюсерство кино и телевидения», «Продюсерство» и другим кинематографическим специальностям / О. В. Браилова, В. Г. Горчакова, С. С. Есионова [и др.]; под редакцией Ю. В. Кривоуцкого, Л. А. Фунберга. — Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 319 с. — ISBN 978-5-238-02724-1. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/83067.html>
2. Ахмадиев, Ф. Г. Математическое моделирование и методы оптимизации: учебное пособие / Ф. Г. Ахмадиев, Р. М. Гильфанов. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 178 с. — ISBN 978-5-4497-1383-4. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/116448.html>

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. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» <http://window.edu.ru/>
3. Электронно-библиотечная система «Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU» <https://www.elibrary.ru> /
4. Электронно-библиотечная система ЛАНЬ <https://e.lanbook.com/>
5. Электронно-библиотечная система IPR BOOKS <https://www.iprbookshop.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:

- 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:

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);
6. Антивирусная система NOD 32;
7. Adobe Acrobat Reader.

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

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

Специализированная мебель:

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

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 10, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Антивирус NOD32.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

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

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 на 5 посадочных мест, в том числе для лиц с ограниченными возможностями здоровья 2 посадочных места.

Технические средства обучения:

компьютеры в сборе для обучающихся; телевизор Sharp; беспроводная клавиатура Clevey с большими ярко окрашенными кнопками и разделителем для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата; роллер, заменяющий компьютерную мышь, для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата; видеоувеличитель электронный ручной, позволяющий читать слабовидящим людям плоскочечатный текст на мониторе (экране) с возможностью увеличения текста; портативный дисплей Брайля Focus 14 Blue,

включающий точечную клавиатуру, возможность подключения к ПК, руководство пользователя шрифтом Брайля; клавиатура со шрифтом Брайля; наушники; колонки.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Windows 10, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Антивирус NOD32.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

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

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 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.

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

Математические модели принятия решений в кино и кинобизнесе

<i>Специальность</i>	Продюсерство
<i>Код</i>	55.05.04
<i>Специализация</i>	Продюсер кино и телевидения
<i>Квалификация выпускника</i>	Продюсер кино и телевидения

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

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Универсальные	Системное и критическое мышление	УК-1

15. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
УК-1	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.5. умеет отбирать информационные ресурсы для поиска и сбора информации необходимой для анализа проблемных ситуаций и решения управленческих задач УК-1.6. владеет методом критического анализа УК-1.7. владеет навыками системного подхода к решению творческих задач

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

16.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

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

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	УК-1.5.	УК-1.5.	УК-1.5.
	- основные методы оптимизации сроков и ресурсов выполнения всего комплекса работ с учетом установленных объемов финансирования	- создавать простые и иерархические базы данных; уверенно работать на компьютере в текстовом редакторе; уверенно работать в электронных таблицах; пользоваться информационным пространством для получения	- владеть арсеналом приемов и методов проведения планово-прогнозных и финансово-экономических расчетов в аудиовизуальной сфере

		информации и связи; определять сроки и сметную стоимость производства, продвижения и рекламы фильма; оценивать степень возможных рисков;	
Код компетенции	УК-1.6.	УК-1.6.	УК-1.6.
	- количественные модели принятия продюсером решений, вызванных совместными действиями нескольких участников (игроков) и конфликтом между их предпочтениями;	- организовывать комплекс мероприятий по изучению и мониторингу кинорынка с целью создания аудиовизуальной продукции на основе имеющегося спроса и эффективного продвижения готового фильма потребителю	- методами планирования и управления творческо- производственным процессом производства;
Код компетенции	УК-1.7.	УК-1.7.	УК-1.7.
	- стратегическое планирование ситуации, в том числе не всегда формализуемого, но помогающего осуществить более качественный, строгий и полный ее анализ	-решать практические задачи, связанные с использованием экономико- математических методов при организации кино-, телебизнеса	- сетевым планированием кинопроцесса с целью рационального использования ресурсов.

16.2. Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценив ания	Индикатор ы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
ОТЛИЧН О/ЗАЧТЕ НО	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.
Компетенция не достигнута		
НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/НЕЗАЧТЕНО	Знает:	- студент не усвоил значительной части материала; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует квалифицированных выводов и обобщений; - не владеет системой понятий.
	Умеет:	студент не показал умение решать учебно-профессиональную задачу или задание.
	Владеет:	не выполнены требования, предъявляемые к навыкам, оцениваемым “удовлетворительно”.

4. Типовые контрольные задания и/или иные материалы для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и/или опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Типовые вопросы

45. Конфликтная ситуация. Антагонистическая игра. Платежная матрица.
46. Платежная матрица игры «чет-нечет».
47. Платежная матрица игры «блеф».
48. Платежная матрица игры «распределение кинорекламы».
49. Смешанная стратегия игрока.
50. Чистая стратегия игрока на языке смешанных стратегий.
51. Платежная функция. Седловая точка.
52. Решение матричной антагонистической игры в чистых стратегиях.
53. Доминирующие стратегии.
54. Критерий решения игры. Теорема фон Неймана.
55. Определение решения игры.
56. Сведение матричной игры к паре двойственных задач оптимизации.
57. Алгоритм решения матричной игры.
58. Решение игры «чет-нечет».
59. Решение игры «блеф».
60. Решение игры «распределение кинорекламы».
61. Решение игры «планирование тематики кинофильмов».
62. Игра с ненулевой суммой (дилемма заключенного).
63. Кооперативная игра. Решение Нэша.
64. Игра «Семейный спор». Ее решение.
65. Позиционные игры. Дерево решений.
66. Игра «Вступление на кинорынок» (2 версии).
67. Решение биматричной игры.
68. Сетевой план в подготовительном периоде кинопроизводства.
69. Понятие информации, ее виды.
70. Свойства и характеристики информации.

71. Способы измерения информации: объемный и энтропийный.
72. Понятие и структура информационного процесса.
73. Передача сигналов в информационном процессе.
74. Понятие данных. Основные операции с данными.
75. Методы кодирования данных.
76. Кодирование текстовых данных.
77. Кодирование графических данных.
78. Основные структуры данных: линейные, табличные, иерархические.
79. Понятие информатики как науки. Ее предмет, задачи и предпосылки возникновения.
80. Основные направления информатики.
81. Классификация компьютеров по назначению.
82. Классификация компьютеров по уровню специализации и по размерам.
83. Конфигурация персонального компьютера.
84. Внутренние устройства персонального компьютера.
85. Устройства ввода данных.
86. Устройства вывода данных.
87. Дополнительные устройства хранения данных.
88. Устройства обмена данным

Информационный проект

Подготовьте информационный проект (презентацию) по теме:

10. Количественные модели.
11. Линейное программирование.
12. Графический способ определения дефицитных ресурсов.
13. Методы определения временных параметров создания фильма.
14. «Рамочные условия» реализации проекта, их влияние на сроки производства и время запуска фильма в производство.
15. Методы оптимизации временных параметров.
16. Диаграммы Ганта. Примеры.
17. Особенности формирования календарно-постановочного плана и бюджета производства художественных фильмов. Примеры.
18. Когнитивное моделирование. Построение когнитивных карт.

Типовые вопросы к контрольным работам.

Контрольные работы выполняются на компьютерах.

9. Решение задач методом линейного программирования. Линейное программирование для определения оптимального распределения дефицитных ресурсов при наличии конкурирующих между собой потребностей. Применение графического и симплекс-метода.
10. Транспортная задача. Виды транспортных задач. Открытые и закрытые задачи.
11. Сетевое планирование. Составление и оптимизация плана выполнения работ по временным или стоимостным параметрам. Диаграммы Ганта. Оптимизация временных параметров.
12. Основные типы игр. Множественность участников, конфликт, неопределенность исхода, стратегии. Формальное описание игры.
13. Развернутая форма игры, дерево игры. Примеры ситуаций в кинопроцессе, описываемых в терминах теории игр.
14. Платёжная матрица и платёжная функция. Составление платёжных матриц игр чет-нечет, блеф, распределение кинорекламы. Общее и отличия этих игр.

15. Игры против природы. Планирование тематики кинофильмов.
16. Экономический смысл смешанных стратегий. Неантагонистические бескоалиционные игры. Графическое решение биматричной игры.
17. Решение игры в доминирующих стратегиях.
18. Понятие гарантированного результата. Принцип минимакса. Нижнее и верхнее значение игры. Равновесие в чистых стратегиях. Седловая точка.

Примерный перечень вопросов к промежуточной аттестации

1. Концепции и парадигмы разработки решений.
2. Общие постановки задач оптимального управления. Факторы, определяющие эффективность решений.
3. Классификация задач принятия решений.
4. Обзор методов оптимизации для принятия решения
5. Имитационное моделирование в принятии решений.
6. Метод критического пути
7. Метод оценки и обзора программ
8. Оптимизация сетевой модели
9. Модель экономического роста Солоу-Свэна.
10. Модели расширяющейся экономики. Модель фон Неймана.
11. Метод экономического анализа «затраты – выпуск» В.В. Леонтьева.
12. Модель равновесия Л. Вальраса.
13. Модели поведения потребителя
14. Модели производителя
15. Модель Эванса
16. Задачи многокритериального выбора. Критерии решения задачи.
17. Принцип и множество Эджворта-Парето
18. Метод анализа иерархий
19. Обзор развития теории игр.
20. Выбор решения при неопределенности как игра с природой
21. Что следует понимать под решением игры со строгим соперничеством.
22. Связь теории игр с линейным программированием.
23. Кооперационные и некооперационные игры.
24. Экспертные методы принятия решений

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

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

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

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

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

- опросы: устный, письменный;
- задания для практических занятий;
- ситуационные задания;
- контрольные работы;
- коллоквиумы;
- написание реферата;
- написание эссе;
- решение тестовых заданий;
- экзамен.

Опросы по вынесенным на обсуждение темам

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

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

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

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

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

Решение заданий (кейс-методы)

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

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

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

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

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

Решение заданий в тестовой форме

Проводится тестирование в течение изучения дисциплины

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

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