



КГЭУ

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КГЭУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Директор _____ ИЦТЭ _____

_____ Р.Р. Зайнуллин

«24» _____ 02 _____ 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДЭ.01.02.02 Продюсирование видеоматериалов

Направление подготовки

38.04.02 Менеджмент

Направленность

Media project production and game design /
Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн

Квалификация

Магистр

г. Казань, 2026

Программу разработал:

Наименование кафедры	Должность, уч.степень, уч.звание	ФИО разработчика
ФМК	Доцент, к.фил.н., доцент	Федорова Ж.В.

Согласование	Наименование подразделения	Дата	№ протокола	Подпись
Одобрена	ФМК	17.02.2026	2	_____ Зав.каф., д.ф.н., проф.Миннуллина Э.Б.
Согласована	ФМК	17.02.2026	2	_____ Зав.каф., д.ф.н., проф.Миннуллина Э.Б.
Согласована	Учебно-методический совет ИЦТЭ	24.02.2026	6	_____ Директор ИЦТЭ, к.ф-м.н., доц. Зайнуллин Р.Р.
Одобрена	Ученый совет ИЦТЭ	24.02.2026	6	_____ Директор ИЦТЭ, к.ф-м.н., доц. Зайнуллин Р.Р.

1. Цель, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью дисциплины является формирование представлений об организации и координации создания визуальной составляющей медиаконтента.

Задачами дисциплины является:

- формирование теоретических знаний о продюсировании;
- изучение методик и технологий организации и управления в сфере создания видеопродукции;
- формирование навыков создания видеопроекта в рамках бюджета, сроков и качества.

Компетенции, формируемые обучающимися, запланированные результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с индикаторами достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора	Запланированные результаты обучения по дисциплине (знать, уметь, владеть)
Профессиональные компетенции (ПК)		
ПК-1	ПК-1.3	
Способен разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции, производить творческие пилотные проекты.	Создает востребованные обществом и индустрией игровые и (или) медиа-продукты	Знать: методики и технологии организации и управления в области создания видео контента (31). Уметь: разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции (У1). Владеть: навыками производства творческих пилотных проектов (В1).

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Продюсирование видеоматериалов» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана по направлению подготовки 38.04.02 Менеджмент.

Код компетенции	Предшествующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.	Последующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.
ПК-1.1, ПК-3.2.	Бизнес-модели игровых проектов	Левел-дизайн

ПК-1.1, ПК-3.1, ПК-3.2.	Продюсирование медиапроектов.	Производственная практика (информационно-аналитическая).
ПК-1.1, ПК-3.1.	Управление креативными командами.	Производственная практика (преддипломная).

Для освоения дисциплины обучающийся должен
 знать:
 основные теоретические положения менеджмента;
 уметь:
 руководить коллективом;
 владеть:
 навыками создания создавать бизнес-плана и брифа.

3. Структура и содержание дисциплины

3.1. Структура дисциплины

Для очной формы обучения

Вид учебной работы	Всего ЗЕ	Всего часов	Семестр(ы)		
			3		
ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ	6	216	216		
КОНТАКТНАЯ РАБОТА	-	42	42		
АУДИТОРНАЯ РАБОТА	1,2	42	42		
Лекции	0,5	18	18		
Практические (семинарские) занятия	0,7	24	24		
Лабораторные работы	-	-	-		
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ	4,8	174	174		
Проработка учебного материала	3,5	138	138		
Курсовой проект	-	-	-		
Курсовая работа	-	-	-		
Подготовка к промежуточной аттестации	1	36	36		
Промежуточная аттестация:			Э		

3.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам и видам занятий

Разделы дисциплины	Всего часов	Распределение трудоемкости по видам учебной работы	Формы и вид	Индексы индикаторов формируемых
-----------------------	----------------	--	----------------	------------------------------------

		лекции	лаб. раб.	пр. зан.	сам. раб.	контроля	компетенций
Раздел 1.	48	4		4	40	ТК1	ПК-1.3.3
Раздел 2.	80	8		14	58	ТК2	ПК-1.3.У
Раздел 3.	52	6		6	40	ТК3	ПК-1.3.В
Экзамен	36				36	ОМ 1	
Итого за 3 семестр							
ИТОГО	216	18		24	174		

3.3. Содержание дисциплины

Раздел 1. Специфика продюсирования как направления креативной индустрии.

Тема 1.1 Понятие продюсирования, его цель, задачи. Области продюсирования.

Тема 1.2. Функциональные обязанности продюсера (генеральный продюсер, исполнительный продюсер, креативный продюсер). Специализация продюсеров.

Тема 1.3. Основные навыки продюсера видеоконтента (владение гибкими методологиями (Agile/Scrum, Kanban), понимание основ геймдизайна, создания нарратива, баланса и UX/UI, умение проводить декомпозицию и конкурентный анализ игр, навыки коммуникации и умение вести переговоры, креативность, стрессоустойчивость).

Раздел 2. Планирование организации и координации создания видеоматериалов.

Тема 2.1 Разработка концепции видеопроекта (цель, задачи, ключевые идеи, стратегия реализации).

Тема 2.2. Формирование команды, подбор специалистов. Организация рабочих процессов между департаментами (геймдизайн, разработка, арт, маркетинг). Взаимодействие с разработчиками, художниками, дизайнерами, тестировщиками.

Тема 2.3. Планирование и контроль сроков, создание графика, координация этапов реализации. Управление бюджетом (составление сметы, контроль затрат, распределение ресурсов). Продвижение проекта (разработка маркетинговой стратегии).

Раздел 3. Оценка эффективности видеопроекта.

Тема 3.1. Анализ достигнутых целей. Получение обратной связи.

Тема 3.2. Анализ метрик: просмотры и уникальные просмотры, время просмотра и удержание внимания, вовлеченность целевой аудитории, конверсия, показатель кликабельности (CTR), рост числа подписчиков. Инструменты аналитики: встроенные, специализированные, сторонние.

3.4. Тематический план практических занятий

Но мер раздела дисципли ны	Темы практических занятий	Трудоемкость, час.
1	Продюсирование как направление медиаменеджмента.	2
1	Специфика кинопродюсирования, музыкального продюсирования, медиапродюсирования, игрового продюсирования.	2
2	Концептуальный анализ видеоконтента.	2
2	Особенности организации процесса производства видеоконтента.	2
2	Планирование работы. Маркетинговый анализ.	2
2	Конкурентный анализ (SWOT, PEST, сравнительный, анализ пяти сил Портера).	2
2	Особенности потребительского поведения целевой аудитории видеоконтента.	2
2	Неслучайное и случайное обращения к видеоконтенту, методика расчета.	2
2	Доходы/расходы видеопроекта.	2
3	Инструменты аналитики: встроенные инструменты аналитики (YouTube Analytics).	2
3	Инструменты аналитики: специализированные платформы (Vidooly, Socialbakers, Tubular Insights).	2
3	Инструменты аналитики: сторонние аналитические инструменты (Google Analytics, Яндекс Метрика).	2
Всего		24

3.5. Тематический план лабораторных работ

Данный вид работы не предусмотрен учебным планом.

3.6. Курсовой проект /курсовая работа

Данный вид работы не предусмотрен учебным планом.

4. Оценивание результатов обучения

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в рамках текущего контроля и промежуточной аттестации, проводимых по балльно-рейтинговой системе (БРС).

Шкала оценки результатов обучения по дисциплине:

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине	Уровень сформированности индикатора компетенции			
			Высокий	Средний	Ниже среднего	Низкий
			от 85 до 100	от 70 до 84	от 55 до 69	от 0 до 54
			Шкала оценивания			
			отлично	хорошо	удовлетворительно	неудовлетворительно
			зачтено		не зачтено	
ПК-1	ПК-1.3 Создает востребованные обществом и индустрией игровые и (или) медиа-продукты	знать:				
		методики и технологии организации и управления в области создания видеоконтента, не допускает ошибок.	Знает методики и технологии организации и управления в области создания видеоконтента, допускает негрубые ошибки.	Знает методики и технологии организации и управления в области создания видеоконтента, допускает негрубые ошибки.	Плохо знает методики и технологии организации и управления в области создания видеоконтента, при ответе может допустить множество мелких ошибок.	Уровень знаний ниже минимального требования, допускает грубые ошибки.
		уметь:				
		разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции	демонстрирует умение разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции	демонстрирует умение разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции, допускает негрубые ошибки.	в целом демонстрирует умение разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции, задание выполнено не в полном объеме.	не демонстрирует умение разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции, задание не выполнено
		владеть:				
		навыками производства творческих пилотных проектов	продемонстрированы навыки производства творческих пилотных проектов	продемонстрированы базовые навыки производства творческих пилотных проектов, есть	имеется минимальный набор навыков производства творческих пилотных проектов, задание	не продемонстрированы базовые навыки производства творческих пилотных проектов,

				ряд мелких ошибок.	выполнено не в полном объеме.	допущены грубые ошибки.

Оценочные материалы для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации приведены в Приложении к рабочей программе дисциплины.

Полный комплект заданий и материалов, необходимых для оценивания результатов обучения по дисциплине, хранится на кафедре разработчика.

5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

5.1. Учебно-методическое обеспечение

5.1.1. Основная литература

1. Проектный менеджмент: базовый курс: учебник / О.В. Астафьева, И.В. Корнеева, А.Г. Коряков [и др.]; под ред. С.А. Полевого. Москва: Кнорус, 2023. 191 с. URL: <https://book.ru/book/945960>. ISBN 978-5-406-10617-4. Текст: электронный.

2. Аржанова К.А. Продюсирование PR-мероприятий: учебное пособие / К.А. Аржанова. Москва: Русайнс, 2025. 194 с. URL: <https://book.ru/books/960493>. ISBN 978-5-466-10470-7. Текст: электронный.

5.1.2. Дополнительная литература

1. Основы проектного менеджмента: учебное пособие / Б.А. Тхориков, Н.А. Маматова, О.А. Герасименко [и др.]. Белгород: ИД "БелГУ" НИУ "БелГУ", 2020. 223 с. URL: <https://e.lanbook.com/book/329315>. ISBN 978-5-9571-2860-1. Текст: электронный.

2. Интернет-предпринимательство: практика применения дизайна в создании проекта: учебно-практическое пособие / Е.В. Васильева, Н.Ф. Алтухова, А.А. Громова [и др.]; под ред. Е.В. Васильевой. Москва: Кнорус, 2025. 306 с. URL: <https://book.ru/books/955983>. ISBN 978-5-406-13595-2. Текст: электронный.

5.2. Информационное обеспечение

5.2.1. Электронные и интернет-ресурсы

Энциклопедии, словари, справочники <http://www.rubricon.com>

Портал "Открытое образование" <http://npoad.ru>

Единое окно доступа к образовательным ресурсам <http://window.edu.ru>

5.2.2. Профессиональные базы данных / Информационно-справочные системы

- 1 Официальный интернет-портал правовой информации
<http://pravo.gov.ru>
- 2 Справочная правовая система «Консультант Плюс»
<http://consultant.ru>
- 3 Справочно-правовая система по законодательству РФ
<http://garant.ru>
- 4 Научная электронная библиотека <http://elibrary.ru/>
- 5 Российская государственная библиотека <http://www.rsl.ru/>
- 6 Образовательный портал <http://www.ucheba.com/>

5.2.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение дисциплины

1	Windows 7 Профессиональная (Starter)	Пользовательская операционная система	ЗАО "СофтЛайнТрейд" №2011.25486 от 28.11.2011 Неискл. право. Бессрочно
2	Office Standard 2007 Russian OLP NL AcademicEdition+	Пакет программных продуктов содержащий в себе необходимые офисные программы	ЗАО "СофтЛайнТрейд"
3	Браузер Chrome	Система поиска информации в сети интернет (включая русскоязычный интернет).	Свободная лицензия Неискл. право. Бессрочно
4	Adobe Acrobat	Пакет программ для создания и просмотра файлов формата PDF	Свободная лицензия Неискл. право. Бессрочно
5	LMS Moodle	ПО для эффективного онлайн- взаимодействия преподавателя и студента	Свободная лицензия Неискл. право. Бессрочно

6. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Наименование вида учебной работы	Наименование учебной аудитории, специализированной лаборатории	Перечень необходимого оборудования и технических средств обучения
Лекции	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа.	Специализированная учебная мебель, технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории (мультимедийный проектор, компьютер (ноутбук), экран), демонстрационное оборудование, учебно-

		наглядные пособия
Практические работы	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.	Специализированная учебная мебель, технические средства обучения (мультимедийный проектор, компьютер (ноутбук), экран) и др.
Самостоятельная работа	Компьютерный класс с выходом в Интернет В-600а	Специализированная учебная мебель на 30 посадочных мест, 30 компьютеров, технические средства обучения (мультимедийный проектор, компьютер (ноутбук), экран), видеокамеры, программное обеспечение
	Читальный зал Библиотеки.	Специализированная мебель, компьютерная техника с возможностью выхода в Интернет и обеспечением доступа в ЭИОС, экран, мультимедийный проектор, программное обеспечение

7. Особенности организации образовательной деятельности для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Лица с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и инвалиды имеют возможность беспрепятственно перемещаться из одного учебно-лабораторного корпуса в другой, подняться на все этажи учебно-лабораторных корпусов, заниматься в учебных и иных помещениях с учетом особенностей психофизического развития и состояния здоровья.

Для обучения лиц с ОВЗ и инвалидов, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата, обеспечены условия беспрепятственного доступа во все учебные помещения. Информация о специальных условиях, созданных для обучающихся с ОВЗ и инвалидов, размещена на сайте университета www//kgeu.ru. Имеется возможность оказания технической помощи ассистентом, а также услуг сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Для адаптации к восприятию лицами с ОВЗ и инвалидами с нарушенным слухом справочного, учебного материала по дисциплине обеспечиваются следующие условия:

- для лучшей ориентации в аудитории, применяются сигналы оповещения о начале и конце занятия (слово «звонок» пишется на доске);
- внимание слабослышащего обучающегося привлекается педагогом жестом (на плечо кладется рука, осуществляется нерезкое похлопывание);
- разговаривая с обучающимся, педагогический работник смотрит на него, говорит ясно, короткими предложениями, обеспечивая возможность чтения по губам.

Компенсация затруднений речевого и интеллектуального развития

слабослышащих обучающихся проводится путем:

- использования схем, диаграмм, рисунков, компьютерных презентаций с гиперссылками, комментирующими отдельные компоненты изображения;
- регулярного применения упражнений на графическое выделение существенных признаков предметов и явлений;
- обеспечения возможности для обучающегося получить адресную консультацию по электронной почте по мере необходимости.

Для адаптации к восприятию лицами с ОВЗ и инвалидами с нарушениями зрения справочного, учебного, просветительского материала, предусмотренного образовательной программой по выбранному направлению подготовки, обеспечиваются следующие условия:

- ведется адаптация официального сайта в сети Интернет с учетом особых потребностей инвалидов по зрению, обеспечивается наличие крупношрифтовой справочной информации о расписании учебных занятий;

- педагогический работник, его собеседник (при необходимости), присутствующие на занятии, представляются обучающимся, при этом каждый раз называется тот, к кому педагогический работник обращается;

- действия, жесты, перемещения педагогического работника коротко и ясно комментируются;

- печатная информация предоставляется крупным шрифтом (от 18 пунктов), тотально озвучивается;

- обеспечивается необходимый уровень освещенности помещений;

- предоставляется возможность использовать компьютеры во время занятий и право записи объяснений на диктофон (по желанию обучающихся).

Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов определяется педагогическим работником в соответствии с учебным планом. При необходимости обучающемуся с ОВЗ, инвалиду с учетом их индивидуальных психофизических особенностей дается возможность пройти промежуточную аттестацию устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п., либо предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

8. Методические рекомендации для преподавателей по организации воспитательной работы с обучающимися.

Методическое обеспечение процесса воспитания обучающихся выступает одним из определяющих факторов высокого качества образования. Преподаватель вуза, демонстрируя высокий профессионализм, эрудицию, четкую гражданскую позицию, самодисциплину, творческий подход в решении профессиональных задач, в ходе образовательного процесса способствует формированию гармоничной личности.

При реализации дисциплины преподаватель может использовать следующие методы воспитательной работы:

- методы формирования сознания личности (беседа, диспут, внушение, инструктаж, контроль, объяснение, пример, самоконтроль, рассказ, совет, убеждение и др.);

- методы организации деятельности и формирования опыта поведения (задание, общественное мнение, педагогическое требование, поручение, приучение, создание воспитывающих ситуаций, тренинг, упражнение, и др.);

- методы мотивации деятельности и поведения (одобрение, поощрение социальной активности, порицание, создание ситуаций успеха, создание ситуаций для эмоционально-нравственных переживаний, соревнование и др.)

При реализации дисциплины преподаватель должен учитывать следующие направления воспитательной деятельности:

Гражданское и патриотическое воспитание:

- формирование у обучающихся целостного мировоззрения, российской идентичности, уважения к своей семье, обществу, государству, принятым в семье и обществе духовно-нравственным и социокультурным ценностям, к национальному, культурному и историческому наследию, формирование стремления к его сохранению и развитию;

- формирование у обучающихся активной гражданской позиции, основанной на традиционных культурных, духовных и нравственных ценностях российского общества, для повышения способности ответственно реализовывать свои конституционные права и обязанности;

- развитие правовой и политической культуры обучающихся, расширение конструктивного участия в принятии решений, затрагивающих их права и интересы, в том числе в различных формах самоорганизации, самоуправления, общественно-значимой деятельности;

- формирование мотивов, нравственных и смысловых установок личности, позволяющих противостоять экстремизму, ксенофобии, дискриминации по социальным, религиозным, расовым, национальным признакам, межэтнической и межконфессиональной нетерпимости, другим негативным социальным явлениям.

Духовно-нравственное воспитание:

- воспитание чувства достоинства, чести и честности, совестливости, уважения к родителям, учителям, людям старшего поколения;

- формирование принципов коллективизма и солидарности, духа милосердия и сострадания, привычки заботиться о людях, находящихся в трудной жизненной ситуации;

- формирование солидарности и чувства социальной ответственности по отношению к людям с ограниченными возможностями здоровья, преодоление психологических барьеров по отношению к людям с ограниченными возможностями;

- формирование эмоционально насыщенного и духовно возвышенного отношения к миру, способности и умения передавать другим свой эстетический опыт.

Культурно-просветительское воспитание:

- формирование эстетической картины мира;

- формирование уважения к культурным ценностям родного города, края, страны;

- повышение познавательной активности обучающихся.

Научно-образовательное воспитание:

- формирование у обучающихся научного мировоззрения;
- формирование умения получать знания;
- формирование навыков анализа и синтеза информации, в том числе в профессиональной области.

Вносимые изменения и утверждения на новый учебный год

№ п/п	№ раздела внесения изменений	Дата внесения изменений	Содержание изменений	«Согласовано» Зав. каф. реализующей дисциплину	«Согласовано» председатель УМК института (факультета), в состав которого входит выпускающая
1	2	3	4	5	6
1					
2					
3					

*Приложение к рабочей
программе дисциплины*



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КГЭУ»)**

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
по дисциплине**

Б1.В.ДЭ.01.02.02 Продюсирование видеоматериалов

Направление подготовки

38.04.02 Менеджмент

Направленность

Media project production and game design /
Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн

Квалификация

Магистр

г. Казань, 2026

Оценочные материалы по дисциплине Продюсирование видеоматериалов предназначены для оценивания результатов обучения на соответствие индикаторам достижения компетенций.

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в рамках текущего контроля (ТК) и промежуточной аттестации, проводимых по балльно-рейтинговой системе (БРС).

1. Технологическая карта

Семестр 3

Наименование раздела	Формы и вид контроля	Рейтинговые показатели							
		I текущий контроль	Дополнительные баллы к ТК1	II текущий контроль	Дополнительные баллы к ТК2	III текущий контроль	Дополнительные баллы к ТК3	Итого	Промежуточная аттестация
Раздел 1. «Специфика продюсирования как направления креативной индустрии».	ТК1	15	0-15					15-30	15-30
Реферат		5							
Контрольная работа		5							
Собеседование		5							
Раздел 2. «Планирование организации и координации создания видеоматериалов».	ТК2			15	0-15			15-30	15-30
Контрольная работа				5					
Собеседование				5					
Творческое задание				5					
Раздел 3. «Оценка эффективности видеопроекта».	ТК3					25	0-15	25-40	25-40
Тест						7			
Творческое задание						8			
Творческое задание						10			
Промежуточная аттестация (экзамен)	ОМ								0-45
В письменной форме по билетам									0-45

2. Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации

Шкала оценки результатов обучения по дисциплине:

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине	Уровень сформированности индикатора компетенции			
			Высокий	Средний	Ниже среднего	Низкий
			от 85 до 100	от 70 до 84	от 55 до 69	от 0 до 54
			Шкала оценивания			
			отлично	хорошо	удовлетворительно	неудовлетворительно
			зачтено			не зачтено
ПК-1	ПК-1.3 Создает востребованные обществом и индустрией игровые и (или) медиа-продукты	знать:				
		методики и технологии организации и управления в области создания видеоконтента	Знает методики и технологии организации и управления в области создания видеоконтента, не допускает ошибок.	Знает методики и технологии организации и управления в области создания видеоконтента, допускает негрубые ошибки.	Плохо знает методики и технологии организации и управления в области создания видеоконтента, при ответе может допустить множество мелких ошибок.	Уровень знаний ниже минимального требования, допускает грубые ошибки.
		уметь:				
		разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции	демонстрирует умение разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции	демонстрирует умение разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции, допускает негрубые ошибки.	в целом демонстрирует умение разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции, задание выполнено не в полном объеме.	не демонстрирует умение разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции, задание не выполнено
		владеть:				
		навыками производства творческих пилотных проектов	продемонстрированы навыки производства творческих пилотных проектов	продемонстрированы базовые навыки производства творческих пилотных проектов, есть ряд мелких ошибок.	имеется минимальный набор навыков производства творческих пилотных проектов, задание выполнено не в полном объеме.	не продемонстрированы базовые навыки производства творческих пилотных проектов, допущены грубые ошибки.

Оценка **«отлично»** выставляется за полные и содержательные ответы на вопросы билета (теоретическое и практическое задание);

Оценка **«хорошо»** выставляется за ответы на вопросы билета (теоретическое или практическое задание);

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется за выполнение письменных работ в семестре и тестовых заданий;

Оценка **«неудовлетворительно»** выставляется за слабое и неполное выполнение письменных работ в семестре и тестовых заданий.

3. Перечень оценочных средств

Краткая характеристика оценочных средств, используемых при текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине:

Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Описание оценочного средства
Собеседование (Сбс)	Средство контроля, организованное как специальная беседа преподавателя с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, и рассчитанное на выяснение объема знаний обучающегося по определенному разделу, теме, проблеме и т.п.	Вопросы по разделам дисциплины
Контрольная работа (Кнтр)	Средство проверки умений применять полученные знания для решения задач определенного типа по теме или разделу	Комплект контрольных заданий по вариантам
Тест (Тест)	Система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося	Комплект тестовых заданий
Реферат (Рфр)	Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой краткое изложение в письменном виде полученных результатов теоретического анализа определенной научной (учебно-исследовательской) темы	Темы рефератов
Творческое задание (ТЗ)	Частично регламентированное задание, имеющее нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся	Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий

4. Перечень контрольных заданий или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения дисциплины

Для текущего контроля ТК1:

Проверяемая компетенция: ПК1.33

Темы рефератов

1. Виды продюсирования, их характеристики.
2. Понятие информационного маркетинга.
3. Понятие коммуникационного аудита.

4. Определение понятия «продюсерская кампания». Признаки кампании.
5. Классификация продюсерских кампаний (по времени, по сферам применения, по масштабу).

Комплект контрольных заданий

1 вариант

Охарактеризуйте тактическое и стратегическое планирование в продюсировании.

2 вариант

Охарактеризуйте содержание медиапланирования и финансового (бюджетного) планирования в деятельности продюсера.

Вопросы для собеседования

1. Основные причины, создающие потребность в продюсировании.
2. Классификация продюсерских кампаний (по географическому признаку, целям, характеру).
3. Специфика управления проектами в области видеоконтента.
4. Функции продюсера.
5. Основные этапы разработки и реализации видеопродукта.
6. Исследование проблемы и формулировка основных целей и задач продюсерской кампании.

Для текущего контроля ТК2:

Проверяемая компетенция: ПК1.3У

Комплект контрольных заданий

1 вариант

Охарактеризуйте типологию продюсерских кампаний:

- в зависимости от типов решаемых проблем,
- от продолжительности их проведения,
- от содержания

2 вариант

Охарактеризуйте цель, задачи продюсерской кампании. Определите значение целевой аудитории и средства воздействия на неё

Вопросы для собеседования

1. Общая концепция продюсерской кампании, определение ключевых проблем и профилей целевых аудиторий.
2. Концептуальный этап продюсерской кампании: задачи, содержание, ступени, итоговый документ.
3. Концепция видеопродукта как замысел.
4. Определение целевых аудиторий, их классификация, подходы к описанию целевых групп.

5. Формирование измеряемых целей. Рабочий план и план-график. Бриф.

6. Классификация продюсерских кампаний (по времени, по сферам применения, по масштабу).

Тема творческого задания

Разработать продюсерскую кампанию для российского бренда видеоигр «Бука»:

- провести ребрендинг,
- определить УТП, идею-концепцию, целевую аудиторию, каналы коммуникации,
- сформулировать логотип, слоган проекта,
- просчитать бюджет проекта.

Для текущего контроля ТКЗ:

Проверяемая компетенция: ПК1.3В

Комплект тестов.

1. Особенность спонсируемых мероприятий:

а) спонсор может быть титульным, генеральным и официальным, благотворитель – только генеральным;

б) спонсорство осуществляется только финансовыми ресурсами, а благотворительность может оказываться и другими материальными ценностями;

в) договор о спонсорстве мероприятия должен включать пункты о публичном освещении вклада спонсора, договор о благотворительности может только предполагать публичное освещение роли благотворителя;

г) благотворительность исключает публичность, а спонсорство – обязательно подразумевает упоминание спонсора.

2. Пример внутрикорпоративного мероприятия:

а) собрание, посвященное юбилею организации;

б) инструктаж по технике безопасности;

в) собрание для новых сотрудников;

г) совещание руководства.

3. К рекламным акциям можно отнести:

а) предложение о встрече с потенциальным деловым партнером;

б) запрос о цене на рекламную продукцию;

в) выступление на семинаре другой организации;

г) письмо вышестоящему руководителю своей организации.

4. Использование баз данных предопределяет:

- а) составление списка клиентов, сделавших определенные покупки;
- б) напоминание о необходимости внести очередной взнос за товар или услугу;
- в) анализ тенденции роста или снижение количества обращений;
- г) рассылку информационных буклетов для существующих и потенциальных клиентов.

5. Анализ эффективности проекта может включать оценку:

- а) прибыли организации по итогам года;
- б) количества переданных и опубликованных сообщений, количества охваченных коммуникацией лиц;
- в) рост заработной платы;
- г) изменение численности персонала организации.

6. Систематический сбор, отображение и анализ информации для решения маркетинговых проблем проекта – это:

- а) маркетинг;
- б) маркетинговые исследования;
- в) формирование имиджа;
- г) база данных.

7. Объектом маркетинговых исследований является:

- а) потребитель;
- б) конкуренты;
- в) все участники рынка;
- г) поставщики.

Тема творческого задания

Разработать план проекта видеоигры.

Определить название, цель, задачи, идею-концепцию, целевую аудиторию, процедуру реализации, команду. Обосновать (при необходимости) суть медиаплана проекта. Провести оценку эффективности.

Тема творческого задания

Разработать рекламную кампанию для новой видеоигры с заданной визуальной составляющей.

Для промежуточной аттестации:

Вопросы к экзамену:

1. Структура видеопроекта.
2. Характерные признаки видеопродукта.

3. Видеопродукт как форма производства.
4. Экономическая оценка видеопроектов.
5. Методы для оценки экономической эффективности видеопроекта.

Измерение эффективности.

6. Типология продюсерских кампаний.
7. План продюсерской кампании.
8. Определение, аспекты SWOT-анализа.
9. Оценка эффективности продюсерской кампании.
10. Показатели видов эффективности.
11. Типы эффективности видеопроекта.
12. Критерии коммуникационной эффективности видеопроекта.
13. Правила малобюджетной продюсерской кампании.
14. Понятие «специальные события» в продвижении видеоконтента. Основные специальные события.
15. Типовая процедура продюсерской кампаний в области видеоигр.