



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

УТВЕРЖДАЮ

Директор _____ ИЦТЭ _____

_____ Р.Р. Зайнуллин

«24» _____ 02 _____ 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.04 Проектирование медиа- и игровых миров

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	Зав. каф. ФМК., д.ф.н., доцент	Миннуллина Э.Б.
ФМК	Ассистент кафедры ФМК	Самсонов М.С.

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 системных представлений об основах проектирования медиа- и игровых миров, освоение методологии разработки концепций виртуальных пространств и цифровых нарративных вселенных, а также приобретение практических навыков планирования и реализации проектов в данной сфере.

Задачами дисциплины является:

Сформировать теоретические знания об основных концепциях и подходах к проектированию медиа- и игровых миров.

Изучить методики и технологии разработки концепций виртуальных пространств, нарративных вселенных и игровых сред;

- формирование навыков составления и реализации поэтапного плана медиа- и игрового проекта с учётом сроков, бюджета и качества;

- развитие умений применять современные цифровые инструменты и технологии в процессе проектирования медиапространств и игровых миров.

Компетенции и индикаторы, формируемые у обучающихся:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора
ПК-2 Способен создавать продюсерский план медиа- и игрового проекта.	ПК-2.1 Определяет этапы, составляет график реализации медиапроекта и производства медиапродукта.
	ПК-2.2 Отслеживает и внедряет на практике новые технологии в сфере медиа- и гейм-дизайна.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Предшествующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.

Теория и практика лидерства.

Коммуникационный менеджмент.

Бизнес-модели игровых проектов.

Продюсирование медиапроектов.

Последующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.

Управление креативными командами.

История и культура видеоигр.

Нарративные стратегии и сторителлинг.

Разработка игровой системы.

Производственная практика (информационно-аналитическая).

Производственная практика (преддипломная).

3. Структура и содержание дисциплины

3.1. Структура дисциплины

Для очной формы обучения

Вид учебной работы	Всего ЗЕ	Всего часов	Семестр(ы)		
			2		
ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ	6	216	216		
КОНТАКТНАЯ РАБОТА	-	50	50		
АУДИТОРНАЯ РАБОТА	1,4	50	50		
Лекции	0,5	18	18		
Практические (семинарские) занятия	0,9	32	32		
Лабораторные работы	-	-	-		
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ	4,6	166	166		
Проработка учебного материала	3,6	130	130		
Курсовой проект	-	-	-		
Курсовая работа	-	-	-		
Подготовка к промежуточной аттестации	1	36	36		
Промежуточная аттестация:			Э		

Для очно-заочной / заочной формы обучения

Вид учебной работы	Всего ЗЕ	Всего часов	Семестр(ы)		
ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ					
КОНТАКТНАЯ РАБОТА					
АУДИТОРНАЯ РАБОТА					
Лекции					
Практические (семинарские) занятия					
Лабораторные работы					
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ					
Проработка учебного материала					
Курсовой проект					
Курсовая работа					
Подготовка к промежуточной аттестации					

3.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам и видам занятий

Разделы дисциплины	Всего часов	Распределение трудоемкости по видам учебной работы				Формы и вид контроля	Индексы индикаторов формируемых компетенций
		лекции	лаб. раб.	пр. зан.	сам. раб.		
Раздел 1. Основы проектирования медиа- и игровых миров	56	6		8	42	ТК1	ПК-2.1.3
Раздел 2. Методы и инструменты проектирования медиапространств и игровых вселенных	80	8		14	58	ТК2	ПК-2.1.У ПК-2.2.У
Раздел 3. Технологии реализации и продвижения медиа- и игровых миров	44	4		10	30	ТК3	ПК-2.2.В
Экзамен	36				36	ОМ	
Итого за 3 семестр							
ИТОГО	216	18		32	166		

3.3. Содержание дисциплины

Раздел 1. Основы проектирования медиа- и игровых миров.

Понятие медиамира и игрового мира как творческого и продуктового объекта. Типология медиа- и игровых пространств: открытые и закрытые миры, линейные и нелинейные нарративные структуры, мультимедийные вселенные. Ключевые компоненты проектирования: концепция, нарратив, геймплей, визуальный стиль, звуковое сопровождение. Принципы жанровой идентификации и целевой аудитории. Место дисциплины в системе медиаменеджмента и гейм-дизайна. Профессиональные роли участников проектирования: нарративный дизайнер, концепт-художник, левел-дизайнер, продюсер. Этические и правовые аспекты создания медиа- и игровых миров. Современные тенденции: метавселенные, расширенная реальность, иммерсивные миры.

Раздел 2. Методы и инструменты проектирования медиапространств и игровых вселенных.

Методология разработки концепции медиа- и игрового мира: постановка целей, формирование идейной основы, разработка мифологии и правил мира. Инструменты визуального проектирования: мудборды, скетчи, сторибординг,

прототипирование. Методы построения нарративных миров: теория транс-медийного сторителлинга, bildre-дизайн, метод «айсберга». Техники геймдизайна: механика, динамика, эстетика (MDA-фреймворк). Цифровые инструменты проектирования: Unity, Unreal Engine, Figma, Miro, Notion. Системы управления медиапроектами: Agile, Scrum, Kanban применительно к разработке игровых миров. Планирование и контроль сроков, бюджетирование проекта. Формирование команды и распределение ролей. Прототипирование и пилотное тестирование медиа- и игрового мира.

Раздел 3. Технологии реализации и продвижения медиа- и игровых миров.

Стадии производственного цикла: предпродакшн, продакшн, постпродакшн. Технологии публикации и дистрибуции: Steam, App Store, Google Play, собственные платформы. Маркетинговая стратегия медиа- и игрового проекта: позиционирование, целевая аудитория, каналы продвижения. Контент-стратегия и управление сообществом. Аналитика эффективности: ключевые метрики (DAU, MAU, retention, ARPU, conversion rate). Инструменты аналитики: Unity Analytics, GameAnalytics, Google Firebase. Оценка коммерческой эффективности проекта. Обратная связь и итерации: принципы agile-разработки. Монетизация медиа- и игровых миров: модели F2P, B2P, подписки. Перспективы развития: искусственный интеллект в проектировании игровых миров, процедурная генерация контента.

3.4. Тематический план практических занятий

1. Классификация медиа- и игровых миров: типология, жанры, аудитория.
2. Анализ успешных медиа- и игровых вселенных (кейс-стади: The Witcher, Star Wars, Marvel Cinematic Universe).
3. Разработка концепции медиа- или игрового мира: целевая аудитория, жанр, идейная основа.
4. Построение нарративной структуры и мифологии мира.
5. Визуальное проектирование: мудборд, скетч, визуальный гайд.
6. Прототипирование игровой механики (MDA-фреймворк).
7. Инструменты управления проектом: Agile/Scrum применительно к медиа-проектам.
8. Составление проектного плана и графика реализации медиа- и игрового проекта.
9. Бюджетирование и управление ресурсами проекта.
10. Маркетинговый анализ медиа- и игрового рынка (SWOT, PEST, конкурентный анализ).
11. Стратегия продвижения и монетизации медиа- и игрового мира.

12. Аналитика эффективности: ключевые метрики и инструменты оценки.
13. Пилотное тестирование и итерации: методы сбора и обработки обратной связи.
14. Защита концепции медиа- или игрового мира (публичная презентация).

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-2	ПК-2.1 Определяет этапы, составляет график реализации медиапроекта и производства медиапродукта	знать:	этапы жизненного цикла медиа- и игрового проекта, принципы составления графика реализации проекта	Знает этапы и принципы составления графика реализации проекта, не допускает ошибок.	Знает этапы, допускает негрубые ошибки.	Плохо знает этапы, допускает множество мелких ошибок.	Уровень знаний ниже минимального требования, допускает грубые ошибки.
		уметь:					

		составлять и корректировать поэтапный план реализации медиа- и игрового проекта	Демонстрирует умение составлять план реализации проекта без ошибок	Демонстрирует умение, допускает негрубые ошибки.	В целом демонстрирует умение, задание выполнено не в полном объеме.	не демонстрирует умение разрабатывать новые цифровые форматы медиа-игровой продукции, задание не выполнено
	Владеть:					
		навыками проектного планирования в сфере медиа- и игровой индустрии	Продемонстрированы навыки проектного планирования, задание выполнено в полном объеме.	Продемонстрированы базовые навыки, есть ряд мелких ошибок.	Имеется минимальный набор навыков, задание выполнено не в полном объеме.	Не продемонстрированы базовые навыки, допущены грубые ошибки.
ПК-2.2 Отслеживает и внедряет на практике новые технологии в сфере медиа- и гейм-дизайна	Знать					
		современные технологии и инструменты проектирования медиа- и игровых миров	Знает современные технологии и инструменты, не допускает ошибок.	Знает технологии и инструменты, допускает негрубые ошибки.	Плохо знает современные технологии, при ответе может допустить множество ошибок	Уровень знаний ниже минимального требования.
	Уметь					
		применять новые технологии для разработки концепций медиа- и игровых пространств	Демонстрирует умение применять новые технологии без ошибок.	Демонстрирует умение, допускает негрубые ошибки.	В целом демонстрирует умение, задание выполнено не в полном объеме.	Не демонстрирует умение, задание не выполнено.
	Владеть					

		навыками внедрения современных технологий в практику проектирования медиа- и игровых миров	Продемонстрированы навыки внедрения технологий в полном объеме.	Продемонстрированы базовые навыки, есть ряд мелких ошибок.	Имеется минимальный набор навыков, задание выполнено не в полном объеме.	Не продемонстрированы базовые навыки, 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. Костер, Р. Разработка игр и теория развлечений / Р. Костер; перевод с английского О.В. Готлиб. Москва: ДМК Пресс, 2018. 288 с. URL: <https://e.lanbook.com/book/111430>. ISBN 978-5-97060-478-6. Текст: электронный.
2. Медиасистема России: учебник / Е.Л. Вартанова [и др.]; под ред. Е.Л. Вартановой. Москва: Аспект Пресс, 2021. 424 с. URL: <https://e.lanbook.com/book/169636>. ISBN 978-5-7567-1103-5. Текст: электронный.

5.1.2. Дополнительная литература

1. 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.
2. Интернет-предпринимательство: практика применения дизайн-мышления в создании проекта: учебно-практическое пособие / Е.В. Васильева, Н.Ф. Алтухова [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.

3. Нечитайло, А.А. Медиаменеджмент и медиамаркетинг: учебное пособие / А.А. Нечитайло, А.А. Гнутова, Н.В. Прядильникова. Самара: Изд-во Самарского университета, 2022. 116 с. URL: <https://e.lanbook.com/book/301139>. 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>

Game Developers Conference (GDC Vault) <https://gdcvault.com>

5.2.2. Профессиональные базы данных / Информационно-справочные системы

КиберЛенинка <https://cyberleninka.ru/>

Образовательный портал <http://www.ucheba.com>

eLibrary.ru — Научная электронная библиотека <https://elibrary.ru>

5.2.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение дисциплины

Windows 10/11 Professional

Браузер Google Chrome

Unity (свободная версия Personal)

Figma (веб-версия, свободный план)

Miro (веб-версия, свободный план)

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), программное обеспечение для работы с медиаконтентом и прототипами.
Самостоятельная работа	Компьютерный класс с выходом в Интернет Д-702	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, подниматься на все этажи учебно-лабораторных корпусов, заниматься в учебных и иных помещениях с учётом 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.

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;

- разговаривая с обучающимся, педагогический работник смотрит на него, говорит ясно, короткими предложениями, обеспечивая возможность чтения по губам.

Для адаптации к восприятию лицами с ОВЗ и инвалидами с нарушениями зрения обеспечиваются следующие условия:

- ведётся адаптация официального сайта в сети Интернет с учётом особых потребностей инвалидов по зрению, обеспечивается наличие крупношрифтовой справочной информации о расписании учебных занятий;
- печатная информация предоставляется крупным шрифтом (от 18 пунктов), тотально озвучивается;
- предоставляется возможность использовать компьютеры во время занятий и право записи объяснений на диктофон.

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 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, чёткую 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, объяснение, пример, самоконтроль, убеждение и др.);
- методы организации деятельности и формирования опыта поведения (задание, педагогическое требование, создание воспитывающих ситуаций, тренинг, упражнение и др.);

- методы мотивации деятельности и поведения (одобрение, поощрение социальной активности, создание ситуаций успеха, 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 национальному, культурному и историческому наследию, стремления к его сохранению и развитию;
- формирование активной гражданской позиции, основанной на традиционных культурных, духовных и нравственных ценностях российского общества.

Духовно-нравственное воспитание:

- воспитание чувства достоинства, чести и честности, уважения к людям старшего поколения;
- формирование принципов коллективизма и социальной ответственности.

Культурно-просветительское воспитание:

- формирование эстетической картины мира, уважения к культурным ценностям родного города, края, страны;
- повышение познавательной активности обучающихся.

Научно-образовательное воспитание:

- формирование у обучающихся научного мировоззрения;
- 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.04 Проектирование медиа- и игровых миров

Направление подготовки

38.04.02 Менеджмент

Направленность

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

Квалификация

Магистр

г. Казань, 2026

2. Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации

Шкала оценки результатов обучения по дисциплине:

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-2	ПК-2.1 Определяет этапы, составляет график реализации медиапроекта и производства медиапродукта	знать:				
		этапы жизненного цикла медиа- и игрового проекта, принципы составления графика реализации проекта	Знает этапы и принципы составления графика реализации проекта, не допускает ошибок.	Знает этапы, допускает негрубые ошибки.	Плохо знает этапы, допускает множество мелких ошибок.	Уровень знаний ниже минимального требования, допускает грубые ошибки.
		уметь:				
		составлять и корректировать поэтапный план реализации медиа- и игрового проекта	Демонстрирует умение составлять план реализации проекта без ошибок	Демонстрирует умение, допускает негрубые ошибки.	В целом демонстрирует умение, задание выполнено не в полном объеме.	не демонстрирует умение разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции, задание не выполнено
		владеть:				
		навыками проектного планирования в сфере медиа- и игровой индустрии	Продемонстрированы навыки проектного планирования, задание выполнено в полном объеме.	Продемонстрированы базовые навыки, есть ряд мелких ошибок.	Имеется минимальный набор навыков, задание выполнено не в полном объеме.	Не продемонстрированы базовые навыки, допущены грубые ошибки.
	ПК-2.2	Знать				

Отслеживает и внедряет на практике новые технологии в сфере медиа- и гейм-дизайна	современные технологии и инструменты проектирования медиа- и игровых миров	Знает современные технологии и инструменты, не допускает ошибок.	Знает технологии и инструменты, допускает негрубые ошибки.	Плохо знает современные технологии, при ответе может допустить множество ошибок	Уровень знаний ниже минимального требования.
	Уметь				
	применять новые технологии для разработки концепций медиа- и игровых пространств	Демонстрирует умение применять новые технологии без ошибок.	Демонстрирует умение, допускает негрубые ошибки.	В целом демонстрирует умение, задание выполнено не в полном объеме.	Не демонстрирует умение, задание не выполнено.
	Владеть				
навыками внедрения современных технологий в практику проектирования медиа- и игровых миров	Продемонстрированы навыки внедрения технологий в полном объеме.	Продемонстрированы базовые навыки, есть ряд мелких ошибок.	Имеется минимальный набор навыков, задание выполнено не в полном объеме.	Не продемонстрированы базовые навыки, 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, рассчитанное на выяснение объёма знаний обучающегося по определённому разделу, теме, проблеме.	Вопросы по разделам дисциплины
Контрольная работа (Кнтр)	Средство проверки умений применять полученные знания для решения задач определённого 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 результатов теоретического анализа определённой научной 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 индивидуально или группой.	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: ПК-2.13

Темы рефератов

1. Концепция медиамира: структура, компоненты, типология.
2. Роль нарратива в проектировании игровых вселенных.
3. Трансмедийный сторителлинг как инструмент создания медиамиров.
4. Этапы жизненного цикла медиа- и игрового проекта.

5. Сравнительный анализ подходов к проектированию открытых и закрытых игровых миров.

Комплект контрольных заданий

1 вариант

Охарактеризуйте основные этапы проектирования медиамира: от концепции до прототипа. Определите ключевые факторы, влияющие на выбор жанра и формата.

2 вариант

Охарактеризуйте методы планирования и контроля сроков в медиа- и игровых проектах. Составьте примерный план-график реализации игрового проекта.

Вопросы для собеседования

1. Понятие и структура медиамира и игрового мира.
2. Типология медиа- и игровых пространств: критерии классификации.
3. Профессиональные роли в команде проектировщиков медиа- и игрового мира.
4. Этические и правовые аспекты создания медиа- и игровых миров.
5. Современные тенденции в проектировании цифровых миров: метавселенные, AR, VR.
6. Место дисциплины в системе профессиональной подготовки медиапродюсера.

Для текущего контроля ТК2:

Проверяемая компетенция: ПК-2.1У, ПК-2.2У

Комплект контрольных заданий

1 вариант

Разработайте структуру нарративного мира для мобильной RPG-игры: опишите лор, ключевых персонажей, основные конфликты и правила мира.

2 вариант

Составьте проектный план разработки медиа-вселенной для сериала: обозначьте целевую аудиторию, основные трансмедийные платформы, этапы реализации и бюджет.

Вопросы для собеседования

1. Методология разработки концепции игрового мира: основные этапы.
2. MDA-фреймворк: механики, динамика, эстетика в гейм-дизайне.
3. Цифровые инструменты проектирования: возможности Unity, Unreal Engine, Figma.
4. Системы управления проектами Agile/Scrum/Kanban в разработке медиа-миров.
5. Формирование команды проекта: роли и функции участников.
6. Бюджетирование медиа- и игрового проекта: принципы и методы.

Тема творческого задания

Разработать концепцию медиа- или игрового мира для конкретного жанра (на выбор):

- определить целевую аудиторию, жанр, уникальное торговое предложение;
- описать нарратив, лор и ключевых персонажей мира;
- создать визуальный мудборд и схему мира;
- составить поэтапный план реализации проекта с бюджетом.

Для текущего контроля ТКЗ:

Проверяемая компетенция: ПК-2.2В

Комплект тестов

1. Какой из приведённых фреймворков описывает взаимосвязь механик, динамики и эстетики в игровом дизайне?

а) SWOT; б) MDA; в) PEST; г) AARRR.

2. Какой метод проектирования игровых миров предполагает создание обширной «скрытой» части мира, недоступной игроку напрямую?

а) открытый мир; б) метод «айсберга»; в) процедурная генерация; г) линейное повествование.

3. Что означает показатель Retention Rate в аналитике игровых проектов?
- а) среднюю выручку на пользователя; б) число новых установок; в) долю пользователей, возвращающихся в игру; г) коэффициент монетизации.
4. Какая модель монетизации предполагает бесплатную загрузку с внутриигровыми покупками?
- а) В2Р; б) подписка; в) F2Р; г) единовременная покупка.
5. Трансмедийный сторителлинг предполагает:
- а) единую историю на одной платформе; б) развёртывание нарратива на нескольких медиаплатформах с уникальным контентом; в) адаптацию книги в фильм; г) последовательный выход серий игры.
6. К методам конкурентного анализа при проектировании медиа-мира относятся:
- а) только SWOT; б) только PEST; в) SWOT, PEST, анализ пяти сил Портера; г) только бенчмаркинг.
7. Agile-методология в проектировании медиа- и игровых миров означает:
- а) строгое соблюдение первоначального плана без изменений; б) итеративный подход с регулярными корректировками по обратной связи; в) работу в одиночку; г) применение исключительно каскадной модели разработки.

Тема творческого задания

Разработать маркетинговую стратегию продвижения медиа- или игрового мира:

- провести конкурентный анализ рынка (SWOT, PEST);
- определить целевую аудиторию и каналы коммуникации;
- сформулировать УТП и слоган проекта;
- обосновать стратегию монетизации.

Тема итогового творческого задания

Разработать и защитить полный проект медиа- или игрового мира:

- название, жанр, целевая аудитория, платформа;
- концепция и нарратив мира (лор, персонажи, основной конфликт);
- визуальная составляющая (мудборд, схема мира);
- план реализации проекта с указанием этапов, сроков и бюджета;
- стратегия продвижения и монетизации;

- оценка ожидаемой эффективности проекта.

Для промежуточной аттестации:

Вопросы к экзамену:

1. Понятие медиамира и игрового мира: определение, структура, компоненты.
2. Типология медиа- и игровых пространств: открытые и закрытые миры, линейные и нелинейные структуры.
3. Трансмедийный сторителлинг: теория и практика создания медиавселенных.
4. Жанровая идентификация и целевая аудитория медиа- и игрового мира.
5. Методология разработки концепции медиа- или игрового мира.
6. MDA-фреймворк в проектировании игрового дизайна.
7. Инструменты визуального проектирования: мудборды, сторибординг, прототипирование.
8. Метод «айсберга» и принципы построения нарративной глубины мира.
9. Системы управления проектами (Agile, Scrum, Kanban) в разработке медиа- и игровых миров.
10. Составление проектного плана и графика реализации медиапроекта.
11. Бюджетирование и управление ресурсами медиа- и игрового проекта.
12. Современные цифровые инструменты проектирования медиа- и игровых миров.
13. Стадии производственного цикла: предпродакшн, продакшн, постпродакшн.
14. Маркетинговая стратегия медиа- и игрового проекта: позиционирование и каналы продвижения.
15. Аналитика эффективности: ключевые метрики и инструменты оценки медиа- и игровых проектов.
16. Модели монетизации медиа- и игровых миров (F2P, B2P, подписка).
17. Этические и правовые аспекты создания медиа- и игровых миров.
18. Перспективы развития: искусственный интеллект и процедурная генерация в проектировании игровых миров.