

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ярошенко Николай Николаевич
Должность: проректор по учебно-методической деятельности
Дата подписания: 09.06.2026 16:16:51
Уникальный программный ключ:
25cc77c6d2a242799b1569189212ec549db4bb31

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета ГКП
Единак А.Ю.**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
СЦЕНАРНО-РЕЖИССЕРСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С МОЛОДЕЖЬЮ**

**Направление подготовки/специальности (код, наименование)
39.04.03 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ С МОЛОДЕЖЬЮ**

**Профиль подготовки/специализация
УПРАВЛЕНИЕ СТРАТЕГИЧЕСКИМИ ПРОЕКТАМИ
В СФЕРЕ МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ**

**Квалификация (степень) выпускника
МАГИСТР**

**Форма обучения
ОЧНАЯ**

Раздел 1. Перечень компетенций

<p style="text-align: center;">Формируемые компетенции</p>	<p style="text-align: center;">Индикаторы компетенций</p>	<p style="text-align: center;">Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций</p>	<p style="text-align: center;">Наименование оценочных средств (опрос, доклад, реферат, курсовая работа, тест, творческое задание, проект, вопросы/задания промежуточной аттестации и др.)/ шифр раздела (пункт/подпункт) в данном документе</p>
<p>УК-2: Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла</p>	<p>УК 2.2. Организует сбор и анализ информации и ресурсов, необходимых для реализации проекта УК 2.3. Планирует и организует работу проектной команды в рамках реализации проекта УК 2.4. Выстраивает продуктивное взаимодействие с участниками проекта и партнерами УК 2.5. Оценивает и анализирует результаты реализации проекта на основе подобранных критериев и показателей</p>	<p><u>Знать:</u> основные представления о возможных сферах и направлениях саморазвития и профессиональной реализации, путях использования творческого потенциала;</p> <p><u>Уметь:</u> выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности;</p> <p><u>Владеть:</u> основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности, самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала</p>	<p>Задания репродуктивного уровня: тест/2.1.1, опрос/2.1.2</p> <hr/> <p>Задания практико-ориентированного и/или исследовательского уровня: реферат/2.2.1, проект публично выступления/2.2.2</p>

Формируемые компетенции	Индикаторы компетенций	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций	Наименование оценочных средств <i>(опрос, доклад, реферат, курсовая работа, тест, творческое задание, проект, вопросы/задания промежуточной аттестации и др.)/</i> шифр раздела <i>(пункт/подпункт)</i> в данном документе
ПК-6 Способен управлять ресурсами, персоналом и коммуникациями в молодежных проектах	<p>ПК-6.1. Способен анализировать современные тенденции культурной и молодежной среды, выявлять потребности и интересы молодежи в сфере культуры и творчества.</p> <p>ПК-6.2. Умеет разрабатывать инновационные форматы культурно-досуговой, просветительской и социально-творческой деятельности молодежи.</p> <p>ПК-6.3. Способен внедрять и тиражировать эффективные практики проектной, художественно-творческой и просветительской работы с молодежью в учреждениях культуры и общественных организациях</p>	<p><u>Знать:</u> современные культурные практики, формы креативного и социального проектирования; основы культурной политики и культурно-досуговой деятельности молодежи; технологии интеграции культурных и молодежных инициатив;</p> <p><u>Уметь:</u> разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские и социально-культурные проекты; привлекать молодежь к созданию и продвижению культурных продуктов; анализировать и тиражировать успешные инновационные практики;</p> <p><u>Владеть:</u> методами креативного проектирования и фасилитации групповых процессов; технологиями культурного маркетинга и</p>	<p>Задания репродуктивного уровня: тест/2.1.1, опрос/2.1.2</p> <p>Задания практико-ориентированного и/или исследовательского уровня: реферат/2.2.1, проект публично выступления/2.2.2</p>

Формируемые компетенции	Индикаторы компетенций	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций	Наименование оценочных средств (опрос, доклад, реферат, курсовая работа, тест, творческое задание, проект, вопросы/задания промежуточной аттестации и др.)/ шифр раздела (пункт/подпункт) в данном документе
		продвижения инициатив; навыками коммуникации в межсекторном культурном пространстве	

Раздел 2. Типовые и оригинальные контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки планируемых результатов обучения по дисциплине (оценочные средства). Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания.

2.1. Задания репродуктивного уровня

2.1.1. Фонд тестовых заданий по дисциплине, разработанный и утвержденный в соответствии с Положением «О формировании фонда тестовых заданий по дисциплине

Внимательно прочтите задания и выберите 1 верный вариант ответа на предлагаемые задания.

№	Компетенция (часть компетенции)	Вопрос	Варианты ответов
1	УК-2 <i>Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла</i>	Что такое сценарий творческой программы?	а) документально зафиксированный порядок действий, направленный на достижение определенной цели мероприятия; Б) художественное произведение, предназначенное исключительно для чтения вслух; в) конспект выступлений участников программы.

			г) список реквизитов и оборудования, необходимых для реализации программы
2		Какова главная цель написания сценария молодежной творческой программы?	а) организация досуга молодежи путем вовлечения её в культурные процессы; б) получение прибыли организаторами мероприятий; в) продвижение товаров и услуг среди молодых потребителей; г) предоставление возможности молодым людям показать свои таланты и способности
3		Какие этапы включает создание сценария творческой программы?	а) определение целевой аудитории → Разработка концепции → Написание сценария → Подготовка технического оснащения → Реализация программы; б) выбор места проведения → Покупка костюмов → Проведение репетиций → Утверждение спонсоров; в) поиск партнеров → Заключение договоров → Формирование бюджета → Сбор зрителей; г) Только написание текста выступления артистов
4		Какой элемент обязательно присутствует в сценарии творческого мероприятия?	а) краткое содержание каждого номера программы; б) Музыкальное сопровождение всех номеров; в) подробное

			расписание перерывов между номерами; г) рекламные объявления перед началом программы
5		Чем отличается сценарий молодежного творческого мероприятия от обычного праздника?	а) акцентом на творческое самовыражение участников и развитие их способностей; б) необходимостью покупки большого количества декораций и спецэффектов; в) привлечением известных звезд шоу-бизнеса; г) ограниченностью по возрасту зрителей
6		Кто участвует в разработке сценария молодежного творческого мероприятия?	а) организаторы, режиссеры-постановщики, авторы идеи, специалисты по технике сцены; б) только организаторы мероприятия; в) технические работники театра или концертного зала; г) спонсоры мероприятия
7		Зачем необходим технический райдер в сценарии?	а) для описания условий проживания участников программы; б) для подробного описания технических требований (освещение, звук, сцена); в) чтобы указать список приглашенных гостей; г) чтобы определить стоимость билетов на мероприятие
8		Почему важно учитывать психологический аспект в сценарии молодежной творческой программы?	а) потому что молодые участники склонны быстро уставать и терять интерес; б) это помогает удерживать внимание

			публики и повышать эффективность воздействия программы; в) психологический аспект нужен только в образовательных программах; г) это требование государственных органов культуры
9		Какое ключевое понятие лежит в основе сценария массовой развлекательной программы?	а) интерактивность; б) монолог ведущего; в) традиционные народные игры; г) длительность концерта
10		Как называется документ, содержащий полный перечень предметов, инструментов и материалов, используемых в программе?	а) рекомендации; б) декорационный лист; в) приложение; г) техреестр
11	ПК-6 <i>Способен управлять ресурсами, персоналом и коммуникациями в молодежных проектах</i>	Что является первым этапом разработки творческой программы?	а) определение целевой аудитории; б) формирование концепции мероприятия; в) составление бюджета проекта; г) подбор участников творческого коллектива
12		Какое направление относится к интерактивному формату взаимодействия с молодежью?	а) мастер-классы; б) концерты; в) выставки; г) фестивали
13		Какой метод способствует вовлечению молодых людей в творческий процесс путем активного участия?	а) проектный метод; б) игровой метод; в) метод наблюдения; г) экспертиза
14		Какие формы активности помогают развитию креативности среди молодежи?	а) дискуссионные клубы; б) театральные студии; в) спортивные соревнования; г) просветительские лекции
15		Что входит в технологию формирования сценария культурно-творческого	а) план мероприятий; б) структура сюжета и развитие интриги;

		мероприятия?	в) анализ ресурсов; г) организационные этапы подготовки
--	--	--------------	---

№ вопроса	Правильный ответ
1.	а
2.	а
3.	а
4.	а
5.	а
6.	а
7.	б
8.	б
9.	а
10.	г
11.	б
12.	а
13.	б
14.	б
15.	г

Критерии оценивания:

Ответ верен – 1 балл

Ответ неверен – 0 баллов.

2.1.2. Вопросы для опроса:

Тема 1. Основные понятия и виды художественных сценариев творческих программ для молодежи

1. Что такое художественный сценарий?
2. Какие цели преследует создание художественного сценария творческой программы?
3. Чем отличается творческий сценарий от документального?
4. Какова роль идеи и замысла в сценарии творческого мероприятия?
5. Перечислите основные структурные элементы сценария.
6. Назовите и охарактеризуйте основные виды сценариев творческих программ для молодежи.
7. Приведите различия между театральным и телевизионным сценарием.
8. В чём особенность игрового сценария?
9. Для какой аудитории предназначены молодежные развлекательные сценарии?
10. Дайте определение понятию «интерактивный сценарий».

Тема 2. Художественное мышление режиссёра творческих программ для молодежи

1. Что такое художественное мышление и почему оно важно именно для режиссёров?

2. Какими качествами должен обладать режиссёр, работающий над творческими проектами для молодёжной аудитории?
3. Какие особенности восприятия молодёжью художественной продукции влияют на работу режиссёра?
4. Почему современные творческие программы требуют постоянного обновления подходов и идей?
5. Назовите известных российских режиссёров, работающих преимущественно в жанре молодежных проектов.
6. Перечислите методы раскрытия творческой индивидуальности молодого зрителя через режиссерские приёмы.
7. Опишите роль импровизации и спонтанности в создании молодежной постановки.
8. Приведите конкретные примеры успешных российских театральных постановок последних лет, ориентированных на молодое поколение зрителей.
9. Расскажите о специфике выбора музыкального сопровождения для спектаклей, фильмов и телепередач для молодых людей.
10. Какой вклад в развитие художественного мышления современного российского режиссёра вносят технологии виртуальной реальности и интерактивности?

Тема 3. Этапы подготовки постановочного проекта для молодежи

1. Что такое концепция постановки?
2. Какова роль режиссера в подготовке постановочного проекта?
3. Какие элементы входят в подготовительный этап постановки спектакля?
4. Опишите процесс подбора актеров для молодежного театрального проекта.
5. Как осуществляется распределение ролей среди молодых участников?
6. Чем отличается подготовка массовых сцен от индивидуальных эпизодов?
7. Назовите основные принципы организации репетиций.
8. Почему важно учитывать психологический климат коллектива при работе над проектом?
9. Как распределяются обязанности среди членов творческой группы?
10. Какие виды творческих работ необходимы перед началом репетиционного процесса?

Тема 4. Методики написания сценария творческой программы для молодежи

1. Что такое сценарий творческой программы?
2. Какие этапы включает процесс разработки сценария?
3. Назовите основные принципы, которыми руководствуются авторы при написании сценария молодежной программы.
4. Каковы цели создания творческих молодежных мероприятий?
5. Перечислите наиболее распространенные жанры молодежных программ.
6. Опишите последовательность действий при создании структуры сценария.
7. Почему важно учитывать целевую аудиторию при разработке сценария?
8. Приведите примеры приемов интриги и динамики сюжета в сценарии молодежного мероприятия.
9. Чем отличается сценарий концерта от сценария квест-игры?

10. Какова роль ведущего в реализации сценария молодежной программы?

Тема 5. Творческие лаборатории и мастер-классы для молодежи

1. Что такое творческие лаборатории?
2. Какие цели преследуют молодежные мастер-классы?
3. Чем отличаются творческие лаборатории от традиционных форм образования?
4. Каковы преимущества участия молодых людей в творческих лабораториях?
5. Назовите известные российские организации, проводящие подобные мероприятия.
6. Приведите конкретные примеры успешных проектов, реализованных в рамках творческих лабораторий.
7. Почему важно вовлекать молодежь в творческое развитие именно через лаборатории и мастер-классы?
8. Кто чаще всего становится организаторами подобных мероприятий?
9. Есть ли разница между детскими и взрослыми творческими площадками?
10. Какие формы творческой активности предлагают участникам мастер-классов?

Тема 6. Психологические особенности восприятия зрелищных представлений среди молодежи

1. Что такое психологическое восприятие?
2. Какие факторы влияют на восприятие зрелищных мероприятий молодежью?
3. Каковы основные этапы процесса восприятия зрителем сценического искусства?
4. Чем отличается зрительное восприятие молодежи от взрослых зрителей?
5. Почему важно учитывать возрастные особенности восприятия молодежи?
6. Приведите примеры наиболее популярных зрелищных форматов среди современной молодежи и поясните причины популярности каждого формата.
7. Опишите роль эмоций в восприятии зрелищных представлений молодыми людьми?
8. Как влияет коллективное настроение аудитории на восприятие представления отдельным человеком?
9. Насколько значима визуальная составляющая (световые эффекты, декорации) для восприятия спектакля или концерта молодежью?
10. Какой эффект оказывают современные технологии (например, виртуальная реальность) на восприятие молодых зрителей?

Тема 7. Цифровые инструменты и современные техники монтажа творческих программ для молодежи

1. Что такое цифровые инструменты и почему они важны для творчества?
2. Какие основные программы используются для монтажа современных молодежных проектов?
3. Назовите три основных этапа цифрового производства творческой программы.
4. Чем отличается монтаж видеоролика от монтажа аудиозаписи?
5. Какое значение имеет грамотный выбор музыкального сопровождения в творческом проекте?
6. Опишите процесс синхронизации звука и видео при монтаже.

7. Расскажите о наиболее популярных техниках визуального оформления видеоконтента.
8. Перечислите ключевые элементы качественного видеоряда (например, композиция кадра).
9. Как правильно подготовить материал перед началом монтажа?
10. Объясните принцип наложения эффектов и фильтров на цифровой контент.

Тема 8. Проектирование арт-пространств и творческих площадок для реализации творческих программ для молодежи

1. Что такое арт-пространства и творческие площадки?
2. Какие задачи решает проектирование таких пространств?
3. Каковы основные принципы организации креативных пространств для молодежи?
4. Чем отличается дизайн творческого пространства от традиционного интерьера?
5. Назовите основные зоны, необходимые в проекте арт-пространства для молодежи.
6. Какие особенности дизайна способствуют развитию творчества и самореализации молодых людей?
7. Какие мероприятия подходят для арт-пространств и почему?
8. Приведите пример творческой программы для молодежной аудитории.
9. Какие факторы влияют на успешность реализации культурных проектов в арт-пространстве?
10. Какое значение имеют арт-пространства для развития городской среды?
11. Может ли творческое пространство стать центром притяжения для сообщества молодёжи? Почему?
12. Какова роль местных властей и общественных организаций в создании и поддержке арт-пространств?

2.2. Задания практико-ориентированного и/или исследовательского уровня

2.2.1 Варианты заданий на выполнение рефератов

1. Развитие режиссёрских технологий в театральных постановках для молодёжи XX века.
2. История возникновения и развития молодежных фестивалей сценического искусства в России.
3. Особенности драматургии спектаклей, ориентированных на молодое поколение конца XIX – начала XX веков.
4. Использование режиссуры импровизации в подготовке студенческих театров.
5. Режиссура анимационных мероприятий как инструмент социализации молодежи.
6. Психология восприятия зрителя-молодежи и её влияние на выбор режиссерского решения.
7. Методы вовлечения молодых зрителей в процесс постановки спектакля средствами интерактивного театра.
8. Современные тенденции режиссуры молодежных музыкальных проектов (концертов, шоу).
9. Цифровые инструменты и визуализация в современных молодежных постановках.
10. Опыт внедрения виртуальной реальности в создание художественных произведений молодежной направленности.
11. Нейроэстетика и эмоциональное воздействие режиссера на восприятие современной молодежи.

12. Применение техники сторителлинга в формировании концепции молодежных культурных проектов.
13. Проблематика социальной адаптации молодежи посредством коллективных творческих процессов (театр, кино).
14. Социально значимая роль молодого режиссёра в современном обществе.
15. Подходы к созданию социальных видеороликов и рекламных кампаний для молодежи средствами видеорежиссуры.

2.2.2 Индивидуальные творческие задания и др.

Рекомендации по подготовке сценария творческой программы для молодежи

Разработка сценария творческой программы для молодежи требует учета современных тенденций, интересов целевой аудитории и целей мероприятия. Вот пошаговые рекомендации по созданию эффективного и увлекательного сценария:

Этап 1: Определение цели и формата

Цель: Образовательная (развитие творческих способностей), развлекательная (создание позитивного опыта и эмоций), социальная (формирование ценностей и установок).

Формат:

- концерт,
- фестиваль,
- творческий конкурс,
- мастер-класс,
- квест,
- интерактивное шоу.

Этап 2: Анализ целевой аудитории

Определите возраст участников, их интересы и предпочтения. Это поможет выбрать подходящие форматы активности и тематику мероприятий.

Этап 3: Выбор тематики

Создайте уникальную концепцию мероприятия, основанную на популярной культуре, исторических событиях или социальных проблемах. Например:

- Музыкальная вечеринка в стиле ретро («Дисотека 80-х»),
- исторический фестиваль («Средневековая ярмарка»),
- экологический квест («Спасение планеты»).

Этап 4: Структура сценария

1. Открытие: привлечение внимания зрителей яркими выступлениями, интригующим вступительным словом ведущего.

2. Основная часть:

- Концерты: музыкальные номера, танцевальные постановки, театральные сценки.
- Мастер-классы: творческие занятия, обучение новым навыкам.
- Интерактивные игры: викторины, конкурсы, квесты.

Флешмобы: массовые танцы, совместные акции.

3. Заключение

Подведение итогов, награждение победителей конкурсов, благодарственное слово организаторам и участникам.

Этап 5: Подбор команд исполнителей

Соберите команду профессионалов: режиссеры, ведущие, артисты, музыканты, волонтеры.

Этап 6: Организация пространства

Продумайте размещение сцены, декораций, оборудования, зоны отдыха и питания.

Этап 7: Техническое обеспечение

Проверьте звук, свет, технику связи, безопасность площадки.

Примеры креативных элементов:

- Арт-площадка: зона для рисования граффити или арт-терапии.
- Фотозона: интерактивные фотостены с элементами декора.
- VR-зона: виртуальные экскурсии, образовательные VR-приложения.
- Экологические мастерские: создание поделок из вторсырья.

2.3. Итоговая аттестация

Вопросы к зачету с экзамену (2 семестр)

1. Что такое сценарий творческой программы?
2. Какие типы сценариев используются в работе с молодежью?
3. Чем отличается художественный сценарий от публицистического?
4. Назовите ключевые элементы структуры сценария.
5. Какова роль концепции в создании сценария?
6. Опишите этапы подготовки сценария творческого мероприятия.
7. Перечислите методы сбора материала для сценария.
8. Как выбрать целевую аудиторию для молодежной программы?
9. Приведите примеры жанров сценической речи и определите их особенности.
10. Расскажите о приемах интриги и конфликта в драматургии.
11. Какой должна быть композиция сценария молодежного фестиваля?
12. Как организовать работу над коллективным проектом сценария?
13. Опишите принципы редактирования текста сценария.
14. Как учитывать специфику площадки при написании сценария?
15. Объясните значение обратной связи зрителей в процессе доработки сценария.
16. Каковы этические нормы при подготовке сценариев для подростков?
17. Почему важно учитывать психологический портрет аудитории при разработке сценария?
18. Какие приемы помогают привлечь внимание молодых участников к культурному мероприятию?
19. Как избежать негативных последствий эмоционального воздействия сценария?
20. Дайте определение понятию «психологический комфорт» в организации мероприятий.
21. Что такое творческая программа для молодежи?
22. Какие цели преследуют творческие программы для молодых людей?
23. Каковы особенности молодежной аудитории при разработке культурных мероприятий?
24. Перечислите этапы процесса разработки творческой программы.

25. Какие методы анализа потребностей молодежи используются при создании программ?
26. Назовите основные принципы организации креативных проектов.
27. Объясните роль маркетинговых исследований в подготовке творческих программ.
28. Опишите ключевые элементы успешной концепции мероприятия.
29. Почему важно учитывать культурные предпочтения целевой группы при проектировании программы?
30. Как выбрать оптимальный формат мероприятия для молодежного сегмента?
31. Приведите примеры успешных практик привлечения молодой аудитории на культурные события.
32. Расскажите о методиках вовлечения молодежи в процесс подготовки и реализации проекта.
33. Какие современные инструменты digital-маркетинга полезны при продвижении мероприятий среди молодежи?
34. Как разработать оригинальную концепцию мероприятия с учетом локальных особенностей региона?
35. Оцените риски и возможности инновационных форматов мероприятий для молодого поколения.
36. Обсудите роль волонтерского движения в проведении молодежных инициатив.
37. Какой опыт зарубежных стран полезен для улучшения качества наших отечественных мероприятий?
38. Поделитесь рекомендациями по эффективному взаимодействию с молодыми авторами и артистами.
39. Представьте пошаговую инструкцию по запуску пилотного творческого проекта.
40. Предложите способы оценки эффективности проведенных молодежных акций.

Вопросы к зачету с экзамену (3 семестр)

1. Что такое молодежная аудитория и какими особенностями она характеризуется?
2. Какие методы анализа потребностей молодежи наиболее эффективны?
3. Перечислите современные инструменты продвижения мероприятий среди молодых людей.
4. Какова роль социальных сетей в коммуникации с молодежью?
5. Охарактеризуйте ключевые элементы стратегии вовлечения молодежи в социальные проекты.
6. Чем отличается коммуникационная стратегия бренда для разных возрастных групп аудитории?
7. Почему важно учитывать специфику восприятия информации молодыми людьми?
8. Опишите преимущества и недостатки digital-коммуникаций с молодежью.
9. Как грамотно организовать работу волонтерских движений среди студентов?

10. Какие тенденции современного молодёжного движения влияют на выбор форматов коммуникаций?
11. Приведите примеры успешных кейсов организации массовых молодёжных мероприятий в современной России.
12. Разработайте стратегию продвижения онлайн-кампании, направленной на привлечение внимания молодёжи к экологической проблематике.
13. Предложите алгоритм привлечения участников на образовательный проект, ориентированный на студенческую аудиторию.
14. Создайте концепцию мероприятия для повышения вовлеченности молодёжи в политические процессы.
15. Определите целевую группу, сегментирование которой позволит эффективно продвигать социальный проект среди подростков.
16. Оцените эффективность конкретных каналов коммуникации для решения конкретной социальной проблемы среди молодого поколения.
17. Составьте бриф для рекламного ролика, привлекающего внимание молодёжи к проблемам занятости.
18. Разработайте сценарий социального проекта, способствующего интеграции мигрантов в молодую среду города.
19. Проанализируйте слабые стороны существующей практики работы организаций с молодёжью и предложите пути улучшения ситуации.
20. Представьте конкретные идеи по привлечению волонтерского потенциала студентов в деятельность некоммерческих организаций.
21. Понятие инноваций в сфере искусства и культуры. Каковы критерии оценки инновационных подходов?
22. Основные этапы развития художественных практик XX века и влияние технологического прогресса на творчество.
23. Особенности современного подхода к искусству в условиях цифровой среды. Что такое цифровое искусство?
24. Какие методы исследования применяются в изучении современных форм художественного творчества?
25. Анализ творческих методов и технологий XXI века применительно к театральному искусству.
26. Инновационные стратегии развития музеев и выставочных пространств. Примеры успешных проектов.
27. Тенденции развития современной архитектуры и дизайна интерьера в свете новых технологических решений.
28. Современные технологии освещения сцены и кинопроизводства. Их роль в создании визуальных образов.
29. Роль виртуальной реальности и дополненной реальности в современном искусстве.
30. Творческие направления цифрового перформанса и интерактивного театра.
31. Проведите сравнительный анализ двух известных инновационных проектов в области музыкального исполнительского искусства последних лет.
32. Разработайте концепцию выставки нового формата, использующей современные мультимедийные решения.

33. Оцените эффективность взаимодействия цифровых платформ и традиционных культурных учреждений (театры, музеи).
34. Предложите идею проекта городской арт-терапии с использованием элементов уличного искусства и городских объектов.
35. Опишите проект организации мероприятия с применением новейших технических возможностей для повышения вовлеченности аудитории.
36. Подберите инновационный способ интеграции музейных экспозиций с образовательными технологиями.
37. Проанализируйте опыт внедрения VR-технологий в сценическое пространство драматического театра.
38. Создайте креативную стратегию продвижения творческой студии, ориентированную на цифровые медиа и онлайн-платформы.
39. Разработать концепт театрального спектакля с элементами интерактивного воздействия на зрителя.
40. Обсудите перспективы применения нейроинтерфейсов и биотехнологий в творческом процессе художника.

2.6. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания

Оценивание выполнения практических заданий

<i>4-балльная шкала</i>	<i>Показатели</i>	<i>Критерии</i>
<i>Отлично</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Полнота выполнения практического задания; 2. Своевременность выполнения задания; 3. Последовательность и рациональность выполнения задания; 	<i>Задание выполнено самостоятельно. При этом выбран правильный алгоритм решения, в отборе иллюстративного материала, логических рассуждениях и выводах нет ошибок, получен верный ответ.</i>
<i>Хорошо</i>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Самостоятельность решения; 5. Качество иллюстративного (примерного) материала и т.д. 	<i>Задание выполнено с помощью преподавателя. При этом найден правильный алгоритм решения задания, в логическом рассуждении и приводимом иллюстративном материале (примерах) нет существенных ошибок (допущено не более двух несущественных ошибок); правильно сделан вывод.</i>
<i>Удовлетворительно</i>		<i>Задание выполнено не полностью или в общем вид, а также с помощью преподавателя. При этом задание понято правильно, в логическом рассуждении нет существенных ошибок, но допущены существенные ошибки в иллюстративном материале и выводах; задание.</i>
<i>Неудовлетворительно</i>		<i>Задание не выполнено.</i>

Оценивание выполнения тестов (пример)

<i>4-балльная шкала</i>	<i>Показатели</i>	<i>Критерии</i>
<i>Отлично</i>	1. <i>Полнота выполнения тестовых заданий;</i> 2. <i>Своевременность выполнения;</i>	<i>Выполнено 75-100 % заданий предложенного теста, в заданиях дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос</i>
<i>Хорошо</i>	3. <i>Правильность ответов на вопросы;</i> 4. <i>Самостоятельность выполнения</i>	<i>Выполнено 51-75 % заданий предложенного теста, в заданиях дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос; однако были допущены неточности в определении понятий, терминов и др.</i>
<i>Удовлетворительно</i>		<i>Выполнено 25-50 % заданий предложенного теста, в заданиях дан неполный ответ на поставленный вопрос, в ответе не присутствуют доказательные примеры, текст со стилистическими и орфографическими ошибками.</i>
<i>Неудовлетворительно</i>		<i>Выполнено 0-25 % заданий предложенного теста, на поставленные вопросы ответ отсутствует или неполный, допущены существенные ошибки в теоретическом материале (терминах, понятиях).</i>

Оценивание ответа на экзамене

<i>4-балльная шкала</i>	<i>Показатели</i>	<i>Критерии</i>
<i>Отлично</i>	1. <i>Полнота изложения теоретического материала;</i> 2. <i>Полнота и правильность решения практического задания;</i> 3. <i>Правильность и/или аргументированность изложения (последовательность действий);</i> 4. <i>Самостоятельность ответа;</i> 5. <i>Культура речи</i>	<i>Дан полный, в логической последовательности развернутый ответ на поставленный вопрос, продемонстрировано знание предмета в полном объеме учебной программы, достаточно глубоко анализируется соответствующий вопросу раздел дисциплины, ответы на дополнительные вопросы самостоятельны и исчерпывающи, приводятся собственные примеры по проблематике поставленного вопроса, предложенные практические задания выполнены без ошибок. Контролируемые компетенции сформированы на уровне «высокий». На высоком уровне защищен проект публичного выступления.</i>

Хорошо		<p>Дан развернутый ответ на поставленный вопрос, студент демонстрирует знания, приобретенные на лекционных и семинарских занятиях, а также полученные посредством изучения обязательных учебных материалов по курсу, дает аргументированные ответы, приводит примеры, ответ демонстрирует свободное владение монологической речью, логичность и последовательность суждений, однако в ответе имеются незначительные неточности (не более двух). Дополнительные вопросы вызвали затруднения – в ответах имеются небольшие неточности.</p> <p>Контролируемые компетенции сформированы на уровне «хорошо». На хорошем уровне защищен проект публичного выступления.</p>
Удовлетворительно		<p>Дан ответ, свидетельствующий об общем знании материала изучаемой дисциплины, отмечается недостаточная глубина и полнота раскрытия темы, фиксируется знание основных вопросов теории, но слабо сформированы навыки анализа материала, процессов, недостаточны умения выстраивать аргументированные ответы и приводить примеры, отмечается ограниченное владение монологической речью, нарушены логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа и решении практических заданий (не более 3-4).</p> <p>Контролируемые компетенции сформированы на уровне «удовлетворительно». На удовлетворительном уровне защищен проект публичного выступления.</p>
Неудовлетворительно		<p>Дан ответ, который содержит ряд серьезных неточностей, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы, незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов, неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Выводы поверхностны. Решение практических заданий не выполнено, нет ответов на дополнительные и наводящие вопросы преподавателя. Контролируемые компетенции сформированы на уровне «неудовлетворительно». Не защищен проект публичного выступления.</p>

Раздел 3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

В билет зачета с оценкой включено два теоретических вопроса и практическое задание, соответствующие содержанию формируемых компетенций. Зачет с оценкой проводится в устной форме. На ответ и решение задачи студенту отводится 40 минут. За ответ на теоретические вопросы студент может получить следующие оценки:

*- отлично, за полные ответы на два вопроса и полностью выполненное задание.
- хорошо, за достаточно полные ответы на вопросы, имеющие не более двух неточностей, и полностью выполненное задание; а также за полные ответы на вопросы, но незначительные ошибки при выполнении задания (нерациональное выполнение) и т.д.*

Тестирование проводится с помощью автоматизированных программ «Selenium», «JUnit», «TestNG», «Appium», «Jenkins» (на выбор).

На тестирование отводится 30 минут.

Каждый вариант тестовых заданий включает 4 вопроса.

За каждый правильный ответ на вопрос дается 1 балл.

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 75-100 % заданий, оценка «хорошо» - при 51-75%, оценка «удовлетворительно» - при 25-50 %, оценка «неудовлетворительно» - при 0-25 %.