

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 04.06.2026 16:39:05

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕСОМ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

 С.С. Юров

«28» мая 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.12.02 КРЕАТИВ И СТОРИТЕЛЛИНГ. ИНДУСТРИЯ ГЕЙМДЕВ

Для направления подготовки:

42.03.05 Медиакоммуникации

(уровень бакалавриата)

Тип задач профессиональной деятельности:

организационный

Направленность (профиль):

«Продюсирование мультимедиа проектов»

Форма обучения:

очная

Москва – 2026

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: обучить студентов методам проектирования сложных игровых вселенных и сценариев, основанных на принципах интерактивного повествования, научить совмещать игровые механики с драматургией для создания глубокого пользовательского опыта (UX), а также развить навыки генерации оригинальных идей, разработки персонажей и написания нарратива, способствующего полному погружению игрока в виртуальную среду.

Задачи:

- изучение теоретических основ дисциплины;
- обучение практическим навыкам применения системы знаний и умений в области индустрии геймдев.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Осваивается: 6 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1 - Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации	ПК-1.2 - Определяет целевую аудиторию нового продукта	Знает: методы проведения маркетингового исследования, в том числе исследования для определения целевой аудитории нового медиапродукта Умеет: использовать современные маркетинговые и информационно-коммуникационные технологии при проведении исследований Владеет: навыком проведения исследований и анализа результатов
	ПК-1.3 - Осуществляет оценку оригинальности идеи, актуальности нового продукта, его художественной	Знает: конъюнктуру медийного рынка, способы выявления запроса ЦА, критерии определения художественной ценности продукта и его востребованности Умеет: выявлять и анализировать социально-значимые процессы и явления,

	ценности и востребованности	прогнозировать успешность продукта Владеет: навыком прогнозирования востребованности будущего продукта
--	-----------------------------	--

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Креатив и сторителлинг. Индустрия геймдев» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации составляет: 3 зачетные единицы (108 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	36
<i>в том числе:</i>	
Лекции	18
Практические занятия	18
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	45
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Экзамен – 6 семестр
Трудоемкость (час.)	27
Общая трудоемкость з.е. / часов	3 з.е. / 108 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2		Количество часов			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Знакомство. Что такое нарративный дизайн?	1	1	-	2
2	Введение в литературоведение. Структура и композиция сюжета.	1	1	-	2
3	Введение в литературоведение. Режим повествования и система персонажей	2	2	-	4
4	Введение в литературоведение.	2	2	-	4

	Основные стили речи. Описания предметов, пейзажей и людей. Монолог и диалог.				
5	Игровой диалог. Способы коммуникации персонажей внутри игры.	1	1	-	2
6	Игровые тексты. Записки, бестиарии, книги, предметы	1	1	-	3
7	Квесты	1	1	-	3
8	Квесты	1	1	-	3
9	Жанр и сеттинг. Нарративный питч	1	1	-	3
10	Защита нарративных питчей	1	1	-	3
11	Нарративная библия	1	1	-	3
12	Главный герой	1	1	-	3
13	Сценаристика: синопсис и схематика	1	1	-	3
14	Сценаристика: Позэпизодный план	1	1	-	3
15	Составление технического задания для других отделов разработки	2	2		4
Итого (часов)		18	18	-	45
Форма контроля:		экзамен			27
Всего по дисциплине:		108 / 3 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1: Знакомство. Что такое нарративный дизайн?

Определение нарративного дизайна. Точки пересечения с другими дисциплинами. Навыки и компетенции, требующиеся для работы нарративным дизайнером. Спектр занятий, доступных нарративному дизайнеру (игровая сценаристика, режиссура катсцен, написание документации, смежные области дизайна).

Тема 2: Введение в литературоведение. Структура и композиция сюжета.

Зачем литературоведение нарративному дизайнеру? Какие бывают сюжетные структуры, на сколько актов может делиться повествование? Какие бывают типы сюжетных композиций? Чем композиция сюжета в игре отличается от композиции в играх?

Тема 3: Введение в литературоведение. Режим повествования и система персонажей.

Изучение приемов создания повествовательного текста от первого и третьего лица. Ознакомление с ролью рассказчика в повествовательном тексте. Изучение приемов создания повествовательных текстов с тропом «ненадежный рассказчик». Изучение персонажных функций на основе «Морфологии волшебной сказки» В. Я. Проппа и «Структуры художественного текста» М. Ю. Лотмана.

Тема 4: Введение в литературоведение. Основные стили речи. Описания предметов, пейзажей и людей. Монолог и диалог.

Какие бывают стили речи? Использование различных стилей речи во внутриигровом мире. Правила описательного текста. Разбор примеров описания пейзажей, людей и

предметов из художественной литературы. Изучение структур монологов и диалогов в художественной литературе. Какие бывают виды конфликта? Определение целей и ставок героев.

Тема 5: Игровой диалог. Способы коммуникации персонажей внутри игры.

Изучение организации диалога в игровом пространстве. Типы коммуникации (вербальная, невербальная). Основы дизайна диалоговых окон: стиль, типографика, функция. Понятие диегезиса.

Тема 6: Игровые тексты. Записки, бестиарии, книги, предметы.

Изучение организации информации во внедиалоговых внутриигровых текстах. Разбор примеров создания справочной информации о мире для игрока в диегетических и недиегетических источниках. Базовые приемы дизайна справочников и бестиариев.

Тема 7: Квесты.

Как писать квесты? Что такое квест? Структура квеста, поддержание интереса и динамики. Ознакомление с шаблоном написания квестов.

Тема 8: Квесты.

Где соприкасается нарративный дизайн и гейм-дизайн? Виды нарративных механик. Основы создания дизайн-документации по нарративным механикам.

Тема 9: Жанр и сеттинг. Нарративный питч.

Что такое нарративный жанр? Что такое сеттинг? Способы создания комбинаций из сеттинга, нарративного жанра и игромеханического жанра. Изучение приемов создания нарративного питча. Обучение методам краткого изложения основных аспектов истории и сеттинга. Аргументация выбора сеттинга на основе анализа текущих трендов индустрии.

Тема 10: Защита нарративных питчей.

Студенты защищают свои нарративные питчи, получают комментарии по структуре презентации и выступлению.

Тема 11: Нарративная библия.

Изучение приемов создания нарративной дизайн-документации. Поиск источников и референсов для выбранного сеттинга. Обучение базовым методам построения художественных миров.

Тема 12: Главный герой.

Создание образа главного героя. Ознакомление с сюжетной структурой «путь героя» Д. Кэмпбелла. Описание трансформации главного героя в конце предполагаемой игры.

Тема 13: Сценаристика: синопсис и схематика.

Изучение основных приемов создания синопсиса к произведению. Развертывание синопсиса на схематику сценария. Изучение инструментов FigJam для создания сценарных схем. Изучение типов концовок.

Тема 14: Сценаристика: Позэпизодный план.

Разработка дизайн-документации, описывающей композицию сцен, их нарративное предназначение, предполагаемые механики, локации, задействованных персонажей.

Тема 15: Составление технического задания для других отделов разработки.

Основы пайплайна постановки задач исполнителям из других областей разработки (в частности – художникам). Порядок поставки фидбека на готовые задачи.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

9.1. Рекомендуемая литература:

1. М. М. Бахтин, Эстетика словесного творчества, 1979 г. (сборник) режим доступа: <https://runivers.ru/upload/iblock/94e/bahtin.pdf>
2. Герман Рийс/Труд по нарратологии, Narratology: An Introduction to the Theory of Narrative, 1972 г. режим доступа: <https://www.worldcat.org/title/narratology-an-introduction-to-the-theory-of-narrative/oclc/317497>
3. Ткаченко, Н. В. Креативная реклама : технологии проектирования : учебное пособие /

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Браузер Google Chrome;
4. Браузер Yandex;
5. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. <https://biblioclub.ru/> - университетская библиотечная система online Библиоклуб.ру
2. <https://ro-edu.ru/> - Федеральный медиапортал «Российское образование»
3. <https://uisrussia.msu.ru/> - базы данных и аналитических публикаций университетской информационной системы Россия
4. <https://www.elibrary.ru/> - электронно-библиотечная система eLIBRARY.RU, крупнейшая в России электронная библиотека научных публикаций
5. <http://www.consultant.ru/> - справочная правовая система КонсультантПлюс
6. <https://gufo.me/> - справочная база энциклопедий и словарей Gufo.me
7. <https://slovaronline.com> - поисковая система по всем доступным словарям и энциклопедиям

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Оборудованные учебные аудитории, в том числе с использованием видеопроектора и подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

2. Аудитории для самостоятельной работы с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

3. Компьютерный класс с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

4. Аудио и видеоаппаратура.

5. Учебно-наглядное оборудование.

№ 424

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.

в) 1 компьютер, подключенный к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

№ 402

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.

в) 11 компьютеров, подключенных к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы

создать общее представление об изучаемом (не запоминать, а понять общий смысл прочитанного). Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы, каждого положения и вопроса в целом.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

- **План** – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

- **Конспект** – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

- **План-конспект** – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

- **Текстуальный конспект** – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

- **Свободный конспект** – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

- **Тематический конспект** – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть выполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, пытаются применить эти знания при выполнении творческих работ, серий эскизов. В процессе обсуждения ошибок и удачных вариантов разработанных серий эскизов, вырабатывается уверенность в умении правильно использовать приобретенные знания для решения практических задач.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Индивидуальные консультации с преподавателем проводятся по отдельному расписанию, утвержденному заведующим кафедрой (в соответствии с индивидуальным графиком занятий обучающегося).

Индивидуальная самостоятельная работа обучающихся проводится в соответствии с рабочей программой дисциплины и индивидуальным графиком занятий.

Текущий контроль по дисциплине осуществляется в соответствии с фондом оценочных средств, в формах адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет управления бизнесом
Кафедра менеджмента и маркетинга

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.В.12.02 «КРЕАТИВ И СТОРИТЕЛЛИНГ. ИНДУСТРИЯ ГЕЙМДЕВ»

Для направления подготовки:
42.03.05 Медиакоммуникации
(уровень бакалавриата)

Тип задач профессиональной деятельности:
организационный

Направленность (профиль):
«Продюсирование мультимедиа проектов»

Форма обучения:
очная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации	ПК-1.2 - Определяет целевую аудиторию нового продукта	Знает: методы проведения маркетингового исследования, в том числе исследования для определения целевой аудитории нового медиапродукта Умеет: использовать современные маркетинговые и информационно-коммуникационные технологии при проведении исследований Владеет: навыком проведения исследований и анализа результатов
	ПК-1.3 - Осуществляет оценку оригинальности идеи, актуальности нового продукта, его художественной ценности и востребованности	Знает: конъюнктуру медийного рынка, способы выявления запроса ЦА, критерии определения художественной ценности продукта и его востребованности Умеет: выявлять и анализировать социально-значимые процессы и явления, прогнозировать успешность продукта Владеет: навыком прогнозирования востребованности будущего продукта

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания				
Результат обучения	Критерии оценивания результатов обучения (показатели успешности по уровням освоения)			
	Компетенция не сформирована	Базовый уровень сформированности компетенции	Средний уровень сформированности компетенции	Повышенный уровень сформированности компетенции
ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы	Сформированные структурированные знания
УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частично освоенное умение	В основном освоенное, применяемое в стандартных ситуациях умение	Полностью освоенное, применяемое в стандартных ситуациях умение
НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частично владеет навыками	В целом владеет навыком	Свободно владеет навыком

Задания для текущего контроля

1: Знакомство. Что такое нарративный дизайн?

1. Нарративный дизайн — это:
 - a) Исключительно написание литературных текстов для игры.
 - b) Создание визуального стиля игры.
 - c) **Интеграция истории в игровой процесс и механики, формирующая целостный опыт игрока.**
 - d) Режиссура и монтаж всех видеовставок (катсцен) в игре.
2. К задачам нарративного дизайнера НЕ относится:
 - a) Написание диалогов и описаний предметов.
 - b) Проектирование квестов и сюжетных арок.
 - c) **Программирование игрового движка.**
 - d) Создание документации по миру и персонажам.
3. С какой из этих дисциплин нарративный дизайн пересекается в меньшей степени?
 - a) Гейм-дизайн.
 - b) Сценаристика.
 - c) **Сетевое программирование.**
 - d) UX/UI-дизайн.
4. Какая из перечисленных компетенций является ключевой для нарративного дизайнера?
 - a) Умение рисовать концепт-арты.
 - b) Навык создания 3D-моделей.
 - c) **Способность мыслить системно, связывая историю с геймплеем.**
 - d) Управление звуковым оформлением.
5. Какой из этих видов работ чаще всего выполняет нарративный дизайнер?
 - a) Анимация персонажей.
 - b) Балансировка боевой системы.
 - c) **Написание документации для левел-дизайнеров (нарративные листы локаций).**
 - d) Текстурирование окружающей среды.

2: Структура и композиция сюжета.

1. Классическая трехактная структура предполагает деление на:
 - a) Экспозиция, развитие, развязка.
 - b) Завязка, конфликт, эпилог.
 - c) **Завязка (1 акт), конфронтация (2 акт), разрешение (3 акт).**
 - d) Пролог, кульминация, эпилог.
2. Какой элемент сюжетной композиции чаще всего сложнее реализовать в нелинейной игре по сравнению с книгой или фильмом?
 - a) Создание яркого главного героя.
 - b) **Контроль над тем, в каком порядке игрок получает сюжетную информацию (порядок сцен).**
 - c) Написание диалогов.
 - d) Описание сеттинга.
3. «Кольцевая композиция» — это:
 - a) Композиция, где сюжет делится на множество независимых колец-историй.
 - b) **Композиция, где финал повторяет мотивы или возвращает к обстановке начала произведения.**
 - c) Композиция, основанная на действиях героя по кругу (например, «День сурка»).
 - d) Композиция, характерная только для детективных сюжетов.

4. Главное отличие композиции сюжета в игре от композиции в кино/литературе часто заключается в:
- a) Отсутствии экспозиции.
 - b) **Наличии интерактивности и возможности выбора, влияющих на последовательность событий.**
 - c) Обязательном использовании пролога и эпилога.
 - d) Большем количестве персонажей.
5. «Сюжет» в нарратологии — это:
- a) Хронологическая последовательность событий в мире произведения.
 - b) **То, как события представлены и поданы зрителю/читателю/игроку (порядок, акценты).**
 - c) Список всех действующих лиц.
 - d) Описание морали и основной идеи произведения.
-

3: Режим повествования и система персонажей.

1. Какой режим повествования позволяет наиболее глубоко погрузить читателя/игрока во внутренний мир персонажа?
- a) От третьего лица всеведущего.
 - b) **От первого лица.**
 - c) От второго лица.
 - d) От третьего лица ограниченного.
2. «Ненадежный рассказчик» — это прием, при котором:
- a) Рассказчик часто прерывает повествование.
 - b) **Повествование ведется от лица персонажа, чье восприятие событий может быть искажено.**
 - c) Рассказчик обращается напрямую к аудитории.
 - d) В тексте используется много технических терминов.
3. Согласно функциям В.Я. Проппа, персонаж, который отправляет героя в путь, — это:
- a) Антагонист (вредитель).
 - b) Даритель.
 - c) **Отправитель.**
 - d) Помощник.
4. В теории Ю.М. Лотмана, «персонаж-субъект» — это:
- a) Статичный фоновый персонаж.
 - b) Персонаж, который только наблюдает за событиями.
 - c) **Персонаж, совершающий значимые действия, пересекающий семиотические границы сюжета.**
 - d) Персонаж, чья речь представлена только диалогами.
5. Рассказчик от третьего лица, который знает мысли и чувства всех персонажей, называется:
- a) Персонажный.
 - b) Ограниченный.
 - c) **Всеведущий (omniscient).**
 - d) Диегетический.
-

4: Основные стили речи. Описания. Монолог и диалог.

1. Для создания эффекта официального, сухого документа внутриигрового мира (например, протокола) следует использовать:
- a) Разговорный стиль.
 - b) **Публицистический стиль.**

- c) Художественный стиль.
 - d) **Официально-деловой стиль.**
2. Какой прием в описании пейзажа помогает создать настроение или отразить внутреннее состояние героя?
- a) Детальное перечисление всех объектов.
 - b) **Психологический параллелизм (пейзаж как отражение эмоций).**
 - c) Использование исключительно научных терминов.
 - d) Отказ от описаний в пользу диалогов.
3. Внутренний монолог персонажа в игре чаще всего используется для:
- a) **Раскрытия мотивации, сомнений или мыслей, скрытых от других персонажей.**
 - b) Объяснения игроку игровых механик.
 - c) Передачи фоновой информации о сеттинге.
 - d) Создания комического эффекта.
4. Какой вид конфликта является основным в истории, где герой борется со стихийным бедствием?
- a) Межличностный конфликт.
 - b) Внутриличностный конфликт.
 - c) **Конфликт «человек vs природа».**
 - d) Социальный конфликт.
5. «Ставки» героя в сюжете — это:
- a) Места, где происходят ключевые события.
 - b) Количество денег, которые он может получить.
 - c) **То, что он может потерять или приобрести в результате своих действий.**
 - d) Его моральные принципы.
-

5: Игровой диалог. Способы коммуникации.

1. Диегетический элемент игры — это:
- a) Элемент, существующий только в интерфейсе для игрока (например, шкала здоровья).
 - b) **Элемент, существующий в рамках игрового мира и воспринимаемый персонажами (например, письмо, которое находит герой).**
 - c) Музыкальное сопровождение, не связанное с происходящим на экране.
 - d) Голос за кадром, комментирующий события.
2. Какой тип коммуникации между персонажами НЕ является вербальным?
- a) Радиопереговоры.
 - b) **Жесты и мимика.**
 - c) Диалог в текстовом окне.
 - d) Переписка через внутриигровые письма.
3. Основная функция хорошо спроектированного диалогового окна в игре — это:
- a) Занимать как можно больше места на экране.
 - b) **Быть легко читаемым и не мешать восприятию геймплея.**
 - c) Содержать максимально подробные биографии персонажей.
 - d) Всегда отображать портрет говорящего.
4. Игровой диалог, в котором выбор реплики игрока не влияет на сюжет, а лишь дает дополнительный контекст, называется:
- a) Сюжетно-вариантный диалог.
 - b) **Флейвор-диалог (flavor dialogue).**
 - c) Кинематографический диалог.
 - d) Диегетический диалог.
5. Что из перечисленного обычно НЕ является задачей нарративного дизайнера при работе с диалогами?
- a) Написание текстов реплик.
 - b) Разработка ветвления диалоговых деревьев.

- c) **Запись и сведение голосовых дорожек актеров.**
 - d) Интеграция триггеров диалогов в уровень.
-

6: Игровые тексты. Записки, бестиарии, книги.

1. Какой внутриигровой текст является НЕдигетическим?
 - a) Дневник, найденный на столе в игровом мире.
 - b) Газетная вырезка, висящая на доске объявлений.
 - c) **Описание способности оружия в меню инвентаря, стилизованное под техдокумент разработчика.**
 - d) Надпись на древнем надгробии.
 2. Основная функция бестиария (книги существ) в RPG — это:
 - a) Дать игроку возможность читать длинные художественные истории.
 - b) **Систематизировать игровую информацию о врагах, их слабостях и поведении.**
 - c) Заменить собой основной сюжет.
 - d) Служить меню для выбора противника в битве.
 3. Какой принцип НЕ является ключевым при дизайне внутриигровых записок и документов?
 - a) Лаконичность и информативность.
 - b) **Обязательное использование сложной лексики и длинных предложений.**
 - c) Соответствие стилю сеттинга и персонажу-автору.
 - d) Наличие намека на контекст или дополнительную тайну.
 4. Что такое «энвайронментал сторителлинг» (environmental storytelling) в контексте игровых текстов?
 - a) Использование субтитров во всех катсценах.
 - b) **Передача сюжета и информации через предметы, записки и обстановку в локации, а не через прямой диалог.**
 - c) Наличие профессионального диктора за кадром.
 - d) Создание отдельной книги по лору в комплекте с игрой.
 5. При создании справочной информации о мире (лов-бук) для других членов команды важно:
 - a) Делать ее максимально поэтичной и загадочной.
 - b) **Структурировать информацию четко и доступно, чтобы ее можно было легко использовать в работе.**
 - c) Писать ее исключительно от лица главного героя.
 - d) Включать в нее только ту информацию, которая точно попадет в финальную версию игры.
-

7-8: Квесты.

1. Базовая трехчастная структура квеста — это:
 - a) Начало, середина, эпилог.
 - b) **Получение задачи -> выполнение задачи -> сдача задачи/награда.**
 - c) Диалог, бой, катсцена.
 - d) Загадка, битва с боссом, награда.
2. Что такое «фетч-квест» (fetch quest)?
 - a) Квест, связанный с выбором моральной дилеммы.
 - b) Квест с нелинейным сюжетом и множеством концовок.
 - c) **Квест, цель которого — найти и принести определенный предмет.**
 - d) Квест, завершающий сюжетную линию персонажа.
3. Какой элемент квеста НЕ является обязательным для поддержания интереса игрока?
 - a) Четко сформулированная цель.
 - b) Понимание мотивации для выполнения квеста.

- c) **Наличие многостраничного текстового описания без возможности пропуска.**
 - d) Адекватное вознаграждение за усилия.
 - 4. «Цепочка квестов» (quest chain) отличается от одиночного квеста тем, что:
 - a) Она всегда короче.
 - b) **Она раскрывает более масштабную историю через серию связанных заданий.**
 - c) В ней нет награды до самого конца.
 - d) Она не связана с основным сюжетом.
 - 5. Какой из пунктов НЕ должен быть в шаблоне (документации) для написания квеста?
 - a) ID квеста и название.
 - b) Цели и задачи для игрока.
 - c) Награда.
 - d) **Личные данные и контакты сценариста.**
-

9-10: Жанр, сеттинг. Нарративный питч.

- 1. Сеттинг в игре — это:
 - a) Ее жанр (например, RPG или шутер).
 - b) **Время, место и условия, в которых разворачивается действие.**
 - c) Ее основная игровая механика.
 - d) Список главных персонажей.
 - 2. Что такое «нарративный питч»?
 - a) Технический документ на 100 страниц с дизайном всех механик.
 - b) Финансовый план разработки игры.
 - c) **Краткое и убедительное представление ключевой идеи истории и мира игры.**
 - d) Готовый сценарий первой главы игры.
 - 3. При создании питча сочетание «Киберпанк-сеттинг + детективный нарративный жанр + жанр immersive sim» — это:
 - a) **Удачный пример комбинации, которая задает тон и ожидания от проекта.**
 - b) Пример слишком узкой ниши, неинтересной аудитории.
 - c) Ошибка, так как нарративный и игромеханический жанр должны совпадать.
 - d) Пример, где сеттинг не важен.
 - 4. В нарративном питче раздел «логлайн» (logline) — это:
 - a) Список всех локаций игры.
 - b) **Одно-два предложения, которые захватывают суть истории и ее конфликта.**
 - c) Биографии ключевых членов команды.
 - d) Анализ потенциальных конкурентов на рынке.
 - 5. При аргументации выбора сеттинга на основе трендов важно:
 - a) Слепо копировать последний успешный хит.
 - b) **Показать, как ваш проект может использовать тренд, но предложить в нем что-то уникальное.**
 - c) Доказывать, что ваш сеттинг полностью вне трендов и поэтому обречен на успех.
 - d) Игнорировать тренды, так как они быстро меняются.
-

11: Нарративная библия.

- 1. Нарративная библия (лонг-док) — это:
 - a) Краткий питч для инвесторов.
 - b) **Подробный документ, описывающий мир, историю, персонажей и правила вселенной игры.**
 - c) Руководство по пользовательскому интерфейсу.
 - d) Сборник всех диалогов игры.
- 2. Основная функция нарративной библии внутри команды разработчиков — это:
 - a) Быть художественным произведением для публикации.

- b) **Служить единым источником истины по миру и сюжету для всех специалистов.**
 - c) Заменять собой техническое задание для программистов.
 - d) Содержать финальный, не подлежащий изменению сценарий.
3. При поиске референсов для сеттинга важно:
- a) Копировать их как можно точнее, чтобы игроки узнавали источники.
 - b) **Анализировать и переосмысливать, создавая что-то новое на их основе.**
 - c) Использовать только источники из той же медиа-сферы (только игры).
 - d) Не использовать референсы, чтобы избежать обвинений в плагиате.
4. Какой из этих пунктов обычно НЕ включается в нарративную библию?
- a) Подробная история мира (лов).
 - b) Карта и описание ключевых локаций.
 - c) Характеристики и бэкстори ключевых персонажей.
 - d) **Подробные таблицы баланса оружия и брони.**
5. Метод построения мира «от общего к частному» предполагает:
- a) Начать с дизайна мелких предметов, а затем придумать для них мир.
 - b) **Сначала создать общую концепцию мира, его законы и историю, затем детализировать регионы и культуры.**
 - c) Начать с дизайна главного героя и придумывать мир вокруг него.
 - d) Создавать все элементы мира параллельно и независимо.
-

12: Главный герой.

1. «Путь героя» (мономиф) Джозефа Кэмпбелла — это:
- a) Конкретный сюжет для фэнтезийных романов.
 - b) **Архетипическая схема путешествия, через которое проходит герой в мифах многих культур.**
 - c) Руководство по созданию сеттинга.
 - d) Метод построения диалогов.
2. Какая из стадий «Пути героя» описывает момент, когда герой получает помощь или тайное знание?
- a) «Встреча с богиней».
 - b) «Переступание первого порога».
 - c) **«Встреча с помощником».**
 - d) «Искушение».
3. «Трансформация героя» к концу истории чаще всего заключается в:
- a) Получении материального богатства.
 - b) **Изменении его личности, ценностей или понимания мира.**
 - c) Возвращении в исходную точку без изменений.
 - d) Смерти.
4. При создании образа главного героя для видеоигры важно, чтобы:
- a) Он был идеальным и не имел недостатков.
 - b) Его внешность была детально прописана до начала разработки геймплея.
 - c) **Его цели и мотивация были понятны и могли резонировать с игроком (или вызывать интерес).**
 - d) Его бэкстори занимал не менее 20 страниц текста.
5. Мотивация героя «отомстить за гибель семьи» относится к категории:
- a) Внешней, позитивной мотивации (стремление к чему-то).
 - b) Внутренней, созерцательной мотивации.
 - c) **Внешней, негативной мотивации (избавление от чего-то/мечь).**
 - d) Мотивации, не влияющей на геймплей.
-

13: Сценаристика: синопсис и схематика.

1. Синопсис — это:
 - a) Подробный поэпизодный план всех сцен.
 - b) **Краткое изложение основного содержания сюжета, его ключевых поворотов и развязки.**
 - c) Список всех диалогов в истории.
 - d) Характеристика главного героя.
2. Основная цель создания схематики (сценарной схемы) — это:
 - a) Заменить собой написание диалогов.
 - b) **Визуализировать структуру сюжета, логику сцен и их взаимосвязь.**
 - c) Определить бюджет на производство.
 - d) Написать финальные титры игры.
3. Какой инструмент, упомянутый в теме, используется для создания сценарных схем?
 - a) Adobe Photoshop.
 - b) **FigJam.**
 - c) Microsoft Excel.
 - d) Unity Engine.
4. «Открытая концовка» в игре — это:
 - a) Концовка, в которой герой однозначно побеждает.
 - b) Концовка, которая напрямую анонсирует сиквел.
 - c) **Концовка, которая оставляет пространство для интерпретации и вопросов.**
 - d) Концовка, доступная только после выполнения всех побочных квестов.
5. При разворачивании синопсиса на схематику основное внимание уделяется:
 - a) **Логическим переходам между сценами и нарративным beats (ключевым моментам).**
 - b) Подбору актеров озвучки.
 - c) Прорисовке раскадровки для каждой сцены.
 - d) Составлению сметы на производство.

14: Сценаристика: Поэпизодный план.

1. Поэпизодный план (beat sheet) — это:
 - a) Сборник стихов, вдохновляющих разработчиков.
 - b) Документ с техническими требованиями к графике.
 - c) **Детальный план, разбивающий сюжет на эпизоды/сцены с описанием их содержания и функций.**
 - d) Музыкальная партитура для игры.
2. В столбце «нарративное предназначение» для сцены в поэпизодном плане может быть указано:
 - a) Количество полигонов в локации.
 - b) **«Раскрыть мотивацию антагониста» или «Создать эмоциональную кульминацию».**
 - c) Имена всех задействованных программистов.
 - d) Точное время суток, в которое происходит сцена.
3. Какой из перечисленных элементов НЕ является типичным для строки поэпизодного плана, описывающей конкретную сцену?
 - a) Номер сцены и условное название.
 - b) Краткое описание действий и событий.
 - c) **Личный комментарий сценариста о своем настроении при написании.**
 - d) Список задействованных персонажей и ключевых механик.
4. Указание «предполагаемых механик» для сцены в поэпизодном плане необходимо для:

- a) Определения бюджета на голосовую озвучку.
 - b) **Согласования с гейм-дизайнерами и левел-дизайнерами, как история будет переведена в интерактив.**
 - c) Подбора актеров.
 - d) Написания финальных диалогов.
5. Поэпизодный план является важным инструментом коммуникации прежде всего с:
- a) Бухгалтерией проекта.
 - b) Отделом маркетинга.
 - c) **Всей командой разработчиков, чтобы у всех было понимание структуры и содержания игры.**
 - d) Игровыми журналистами до релиза.
-

15: Техническое задание для других отделов.

1. Основная цель ТЗ (технического задания) от нарративного дизайнера для художника — это:
- a) Дать художнику полную творческую свободу.
 - b) **Четко и однозначно описать нарративные требования к объекту/персонажу/локации.**
 - c) Указать, какими именно кистями и программами пользоваться.
 - d) Написать вместо художника текст для его портфолио.
2. Какой пункт является ВАЖНЫМ в ТЗ для художника на создание персонажа?
- a) Указание его точного роста в сантиметрах.
 - b) **Описание характера, социального статуса и ключевых визуальных нарративных деталей (шрамы, символы).**
 - c) Требование скопировать персонажа из другого популярного произведения.
 - d) Подробное расписание его дня.
3. Пайплайн (pipeline) постановки задач — это:
- a) Гибкая труба для прокладки кабелей в офисе.
 - b) **Установленный порядок и процесс передачи задачи от одного специалиста другому.**
 - c) Список всех сотрудников в компании.
 - d) Инструмент для создания 3D-моделей.
4. Конструктивный фидбек (обратная связь) на готовую задачу должен:
- a) Быть исключительно критичным, чтобы мотивировать исполнителя.
 - b) Содержать только общие фразы вроде «мне нравится» или «не нравится».
 - c) **Быть конкретным, указывать на что именно и почему, и, по возможности, предлагать решения.**
 - d) Высказываться в общем чате при всех коллегах.
5. Сопроводительная нарративная документация для локации (нарративный лист) обычно НЕ содержит:
- a) Описания атмосферы и настроения локации.
 - b) Списка ключевых повествовательных объектов (записок, символов).
 - c) **Технических параметров освещения и настроек графического движка.**
 - d) Исторической справки о локации в контексте игрового мира.

Промежуточная аттестация

Форма семестрового контроля:

экзамен

Перечень вопросов

1. Дайте определение нарративного дизайна. Чем он отличается от традиционной сценаристики?

2. Объясните, почему нарративному дизайнеру необходимы знания из литературоведения. Приведите конкретный пример.
3. Опишите классическую трехактную структуру сюжета и ее ключевые точки (завязка, кульминация, развязка).
4. В чем заключаются главные особенности и сложности построения сюжетной композиции в нелинейной видеоигре по сравнению с линейным произведением (книгой, фильмом)?
5. Что такое «ненадежный рассказчик»? Приведите пример из видеоигр и объясните, как этот прием влияет на восприятие истории игроком.
6. Раскройте суть одной из «функций» персонажа по В.Я. Проппу (на выбор: Герой, Антагонист/Вредитель, Даритель, Помощник, Отправитель) и приведите игровой пример.
7. Для каких целей в игровом нарративе используется внутренний монолог персонажа? Приведите пример.
8. Назовите и охарактеризуйте основные виды конфликта в истории. Приведите игровой пример для каждого.
9. Дайте определение понятиям «диегетический» и «недиегетический» элемент в видеоигре. Приведите примеры каждого из них.
10. Опишите основные типы и функции игрового диалога (например, сюжетный, флейворный, реактивный).
11. Что такое «энвайронментал сторителлинг» (environmental storytelling)? Перечислите три способа его реализации в игре.
12. Каковы основные цели и функции внутриигровых текстов (бестиарии, записки, книги)? Как они работают на углубление мира?
13. Опишите базовую структуру квеста. Какие элементы необходимы для поддержания интереса игрока на протяжении его выполнения?
14. В чем разница между сюжетным квестом, побочным квестом и фетч-квестом? Каковы сильные и слабые стороны каждого типа?
15. Что такое «нарративный питч» и каковы его ключевые компоненты (например, логлайн, синопсис, USP)?
16. Объясните разницу между понятиями «сеттинг», «нарративный жанр» и «игромеханический жанр». Как их комбинация формирует ожидания игрока?
17. Дайте определение «нарративной библии» (лонг-дока). Какова ее основная роль в процессе разработки игры?
18. Опишите метод построения игрового мира «от общего к частному». Какие разделы обычно включаются в описание мира?
19. Опишите ключевые стадии «Пути героя» (мономифа) Джозефа Кэмпбелла. Как эта структура может быть применена (или намеренно нарушена) в видеоигре?
20. Что подразумевается под «трансформацией героя»? Почему она важна для создания удовлетворительной сюжетной арки?
21. Дайте определения «синопсису» и «позэпизодному плану» (beat sheet). Как они связаны в процессе разработки сценария?
22. Какую роль в нарративном дизайне играет «схематика» (сценарная схема)? Какие инструменты можно использовать для ее создания?
23. Какая информация должна содержаться в строке позэпизодного плана, описывающей конкретную игровую сцену?
24. Почему в позэпизодном плане важно указывать не только события, но и «предполагаемые механики» для сцены?
25. Какова основная цель технического задания (ТЗ), которое нарративный дизайнер готовит для художника или левел-дизайнера?
26. Опишите ключевые элементы ТЗ на создание персонажа. Какая информация является самой важной для передачи его сути?

27. Что такое «пайплайн постановки задач» в контексте игровой разработки? Почему его соблюдение важно?
28. Сформулируйте основные правила предоставления конструктивного фидбека (обратной связи) членам команды.
29. Проанализируйте, где и как происходит пересечение задач нарративного дизайнера и гейм-дизайнера. Приведите пример совместной работы над игровой механикой.
30. Каковы основные этапы нарративного пайплайна — от первоначальной идеи (питча) до постановки задач другим отделам? Кратко опишите каждый этап.

На экзамене студентам необходимо создать расширенную версию нарративного питча, включающую в себя следующие элементы:

1. Паспорт истории, отвечающий на вопросы
 - О ком? (Главный герой и его краткое описание: характер, цель и ставка)
 - О чем? (Основной конфликт, похожие произведения)
 - Где? (Краткое описание сеттинга, похожие произведения)
 - Как играть? (Жанр игры, с помощью каких механик продвигается история, похожие проекты)
2. Референс-борд, отражающий основные черты и атмосферу мира
3. Синописис и краткая схематика сюжета.
4. Пример описания сцены, согласно инструкциям из эпизодного плана.
5. Ресурсы, требуемые для реализации этой сцены (список ресурсов + техническое задание на концепт-арт).

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

Оценивание знаний обучающихся осуществляется по 4-балльной шкале при проведении экзаменов и зачетов с оценкой (оценки «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно») или 2-балльной шкале при проведении зачета («зачтено», «не зачтено»).

При прохождении обучающимися промежуточной аттестации оцениваются:

1. Полнота, четкость и структурированность ответов на вопросы, аргументированность выводов.
2. Качество выполнения практических заданий (при их наличии): умение перевести теоретические знания в практическую плоскость; использование правильных форматов и методологий при выполнении задания; соответствие результатов задания поставленным требованиям.
3. Комплексность ответа: насколько полно и всесторонне обучающийся раскрыл тему вопроса и обратился ко всем ее аспектам.

Критерии оценивания

4-балльная шкала и 2-балльная шкалы	Критерии
«Отлично» или «зачтено»	1. Полные и качественные ответы на вопросы, охватывающие все необходимые аспекты темы. Обучающийся обосновывает свои выводы с использованием соответствующих фактов, данных или источников, демонстрируя глубокую аргументацию. 2. Обучающийся успешно переносит свои теоретические знания в практическую реализацию. Выполненные задания соответствуют

	высокому уровню качества, включая использование правильных форматов, методологий и инструментов. 3. Обучающийся анализирует и оценивает различные аспекты темы, демонстрируя способность к критическому мышлению и самостоятельному исследованию.
«Хорошо» или «зачтено»	1. Обучающийся предоставляет достаточно полные ответы на вопросы с учетом основных аспектов темы. Ответы обучающегося имеют ясную структуру и последовательность, делая их понятными и логически связанными. 2. Обучающийся способен применить теоретические знания в практических заданиях. Выполнение задания в целом соответствует требованиям, хотя могут быть некоторые недочеты или неточные выводы по полученным результатам. 3. Обучающийся представляет хорошее понимание темы вопроса, охватывая основные аспекты и направления ее изучения. Ответы обучающегося содержат достаточно информации, но могут быть некоторые пропуски или недостаточно глубокие суждения.
«Удовлетворительно» или «зачтено»	1. Ответы на вопросы неполные, не охватывают всех аспектов темы и не всегда структурированы или логически связаны. Обучающийся предоставляет верные выводы, но они недостаточно аргументированы или основаны на поверхностном понимании предмета вопроса. 2. Обучающийся способен перенести теоретические знания в практические задания, но недостаточно уверен в верности примененных методов и точности в их выполнении. Выполненное задание может содержать некоторые ошибки, недочеты или расхождения. 3. Обучающийся охватывает большинство основных аспектов темы вопроса, но демонстрирует неполное или поверхностное их понимание, дает недостаточно развернутые объяснения.
«Неудовлетворительно» или «не зачтено»	1. Обучающийся отвечает на вопросы неполно, не раскрывая основных аспектов темы. Ответы обучающегося не структурированы, не связаны с заданным вопросом, отсутствует их логическая обоснованность. Выводы, предоставляемые обучающимся, представляют собой простые утверждения без анализа или четкой аргументации. 2. Обучающийся не умеет переносить теоретические знания в практический контекст и не способен применять их для выполнения задания. Выполненное задание содержит много ошибок, а его результаты не соответствуют поставленным требованиям и (или) неправильно интерпретируются. 3. Обучающийся ограничивается поверхностным рассмотрением темы и не показывает понимания ее существенных аспектов. Ответ обучающегося частичный или незавершенный, не включает анализ рассматриваемого вопроса, пропущены важные детали или связи.