

Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Луганский государственный университет
имени Владимира Даля»

Институт философии
Кафедра русского языка и культуры речи

УТВЕРЖДАЮ
Директор института философии
П. П. Скляр
(подпись)
«10» 04 2023 года

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по учебной дисциплине

Сторителлинг

(наименование учебной дисциплины, практики)

42.03.05 Медиакоммуникации

(код и наименование направления подготовки (специальности))

«Общий»

(наименование профиля подготовки (специальности, магистерской программы); при отсутствии ставится прочерк)

Разработчик:
доцент Вечёркин И.А.

ФОС рассмотрен и одобрен на заседании кафедры русского языка и культуры речи
от «18» 04 2023 г., протокол № 0

Заведующий кафедрой русского языка
и культуры речи _____ Нередкова С.С.
(подпись)

Луганск 2023 г.

**Паспорт
оценочных средств по учебной дисциплине
«Сторителлинг»**

Перечень компетенций (элементов компетенций), формируемых в результате освоения учебной дисциплины (модуля) или практики для направления 42.03.05 Медиакоммуникации

№ п/п	Код контролируемой компетенции	Формулировка контролируемой компетенции	Контролируемые темы учебной дисциплины, практики	Этапы формирования (семестр изучения)
1	ПК-1	Способен создавать и редактировать тексты для нужд профессиональной деятельности (как предназначенные для публичного распространения, так и для иных профессиональных целей) на русском языке, руководствуясь правилами и нормами языка, функциональными стилями и адаптируя тексты для тех технологических каналов, по которым предполагается их распространение	Темы 1 — 16	4

**Показатели и критерии оценивания компетенций, описание шкал
оценивания**

№ п/п	Код контролируемой компетенции	Перечень планируемых результатов	Контролируемые темы учебной дисциплины	Наименование оценочного средства
1.	ПК-1	Знание основных принципов построения повествования в журналистском тексте, в сценарии нарративной игры и в сценарной раскладке комикса; ключевых понятий сторителлинга в разных медиа; разновидностей журналистских текстов, жанров комиксов и нарративных игр;	темы 1 — 16	вопросы для обсуждения на практических занятиях (в виде докладов и сообщений); реферирование и защита рефератов; вопросы к экзамену.

	<p>основных инструментов создания выбора в нарративной игре;</p> <p>У м е н и е анализировать сторителлинг в разных медиа, выделять сильные и слабые места в текстах и сценариях; осмыслять журналистские тексты, нарративные игры и комиксы с точки зрения построения повествования и приёмов сторителлинга; собирать материал и перерабатывать в повествование с учётом требований медиума; устно обсуждать и анализировать журналистские тексты, сценарии игр и комиксы;</p> <p>В л а д е н и е н а в у к а м и написания журналистских текстов разных форматов, части сценария нарративной игры, эпизода комикса; участия в дискуссии.</p>		
--	--	--	--

Фонды оценочных средств по дисциплине «Сторителлинг»

Вопросы для обсуждения на практических и семинарских занятиях (в виде докладов и сообщений)

1. Понятие «сторителлинг», способы его применения в разных сферах жизни.
2. Понятие мультимедийного сторителлинга, виды медиа и сторителлинга в них.
3. Как готовиться к интервью.
4. Как вести себя в процессе разговора и на что обращать внимание.
5. Основы журналистской этики.
6. Редактура интервью: главное.
7. Структура и стиль.
8. Как передавать в тексте эмоции.
9. Что такое сцена в журналистском тексте.
- 10.Принцип включенного наблюдения: «муха на стене».
- 11.Как передается позиция автора. Этика.
- 12.Что такое восстановленные сцены и как их делать.
- 13.Что НЕ является сценой: «приключения внутри собственной головы».

14. Герои главные и второстепенные, эксперты и «Википедия» – особенности работы с разными типами источников. Проверка информации.
15. Принципы монтажа. Цитирование в журналистских текстах.
16. Номенклатура структурных элементов: зчин / финал / контекст / сцены / диалог и т.д.
17. Начало – середина – конец как базовые элементы. Возможные подходы к структуре.
18. Событие с героем для долгосрочного проекта: как меняется функция журналиста и за чем необходимо следить.
19. Правило «второй стороны». Роль цитат в тексте.
20. Как писать о человеке, если он отказывается с вами говорить.
21. Может ли автор быть со-героем в тексте?
22. Жанр «Это случилось со мной»: плюсы, минусы, подводные камни. Авторская интонация.
23. Ключевые характеристики нарративных игр. Роль игрока как слушателя и рассказчика.
24. Феномен просмотра прохождений игры: летсплеи, стримы, спидраны, их аналоги в других медиа.
25. Основные типы игроков по таксономии Бартла. Цели игроков, условия выхода из игры и условия проигрыша.
26. Разбор сторителлинга в дворовой игре на выбор (казаки-разбойники, города, городские квесты).
27. Гипертекст и ранние текстовые игры.
28. Выборы на уровне истории, сюжета и сцены.
29. Демонстрация и обсуждение нарративных приемов в современных играх.
30. Подготовка к групповой работе: открытие пьесы, добавление выбора, создание условия.
31. Принципы построения истории в системных играх. Эмерджентный геймплей. Разбор примеров современных игр с эмерджентным геймплеем.
32. Обсуждение личного опыта в системных играх, онлайн-играх и командном соревновательном спорте.
33. Разбор нарративных приемов на примерах современных игр.
34. Анализ роли аватара, роли игрового пространства и времени как нарративных приёмов.
35. Людонарративный диссонанс и роль нарративного дизайнера. Тестирование проектов перед публичной демонстрацией.
36. Демонстрация результатов работы в группах. Обсуждение финальных проектов, впечатления от опыта работы над сценарием игры.
37. Основной понятийный аппарат комикса и повествования в комиксе.
38. Производство комикса.

39. Восприятие и анализ комикса как искусства последовательности (sequential art).
40. Последовательность событий и их репрезентация в комиксе, возможности использования текста, линии и цвета в комиксе.
41. Тело в комиксе. Телесность в комиксном повествовании: изображение человеческого тела, его возможностей и движения.
42. Миф и супергерои как неомиф. Порнография и хоррор в комиксе.
43. Трансформация супергеройского мифа в постмодерне.
44. Виды комиксов и графический роман как особый жанр: краткая история и теория.
45. Сторителлинг в графическом романе.
46. Развитие характера героя, время и пространство в комиксе.
47. Комикс и диалог: от «Арчи» до «Скотта Пилигрима».

Критерии и шкала оценивания по оценочному средству «доклад, сообщение»

Шкала оценивания (интервал баллов)	Критерий оценивания
5	Доклад (сообщение) представлен(о) на высоком уровне (студент в полном объеме осветил рассматриваемую проблематику, привел аргументы в пользу своих суждений, владеет профильным понятийным (категориальным) аппаратом и т.п.)
4	Доклад (сообщение) представлен(о) на среднем уровне (студент в целом осветил рассматриваемую проблематику, привел аргументы в пользу своих суждений, допустив некоторые неточности и т.п.)
3	Доклад (сообщение) представлен(о) на низком уровне (студент допустил существенные неточности, изложил материал с ошибками, не владеет в достаточной степени профильным категориальным аппаратом и т.п.)
2	Доклад (сообщение) представлен(о) на неудовлетворительном уровне или не представлен (студент не готов, не выполнил задание и т.п.)

Реферат

Темы рефератов

1. Понятие «сторителлинг», способы его применения в разных медиасферах.
2. Понятие мультимедийного сторителлинга, виды медиа и сторителлинга в них.
3. Как готовиться к интервью.
4. Как вести себя в процессе разговора и на что обращать внимание.
5. Основы журналистской этики.
6. Редактура интервью: главное.
7. Структура и стиль.
8. Правило «второй стороны». Роль цитат в тексте.
9. Как писать о человеке, если он отказывается с вами говорить.

10. Принципы построения истории в системных играх. Эмерджентный геймплей. Разбор примеров современных игр с эмерджентным геймплеем.
11. Обсуждение личного опыта в системных играх, онлайн-играх и командном соревновательном спорте.
12. Разбор нарративных приемов на примерах современных игр.
13. Анализ роли аватара, роли игрового пространства и времени как нарративных приёмов.
14. Людонарративный диссонанс и роль нарративного дизайнера. Тестирование проектов перед публичной демонстрацией.
15. Миф и супергерои как неомиф. Порнография и хоррор в комиксе.
16. Трансформация супергеройского мифа в постмодерне.
17. Виды комиксов и графический роман как особый жанр: краткая история и теория.
18. Сторителлинг в графическом романе.
19. Развитие характера героя, время и пространство в комиксе.

Критерии и шкала оценивания по оценочному средству «реферат»

Шкала оценивания (интервал баллов)	Критерий оценивания
5	Реферат представлен на высоком уровне (студент в полном объеме осветил рассматриваемую проблематику, привел аргументы в пользу своих суждений, владеет профильным понятийным (категориальным) аппаратом и т.п.). Оформлен в соответствии с требованиями предъявляемыми к данному виду работ.
4	Реферат представлен на среднем уровне (студент в целом осветил рассматриваемую проблематику, привел аргументы в пользу своих суждений, допустив некоторые неточности и т.п.). В оформлении допущены некоторые неточности в соответствии с требованиями предъявляемыми к данному виду работ.
3	Реферат представлен на низком уровне (студент допустил существенные неточности, изложил материал с ошибками, не владеет в достаточной степени профильным категориальным аппаратом и т.п.). В оформлении допущены ошибки в соответствии с требованиями предъявляемыми к данному виду работ.
2	Реферат представлен на неудовлетворительном уровне или не представлен (студент не готов, не выполнил задание и т.п.)

Оценочные средства для промежуточной аттестации (экзамен)

Экзаменационные вопросы

1. Как разговаривать с людьми и делать из этого историю.
2. Как готовиться к интервью. Как вести себя в процессе разговора и на что обращать внимание.
3. Основы журналистской этики.

4. Редактура интервью: главное.
5. Сцены / эпизоды как ключевой элемент журналистского сторителлинга.
6. Источники в журналистике — какие они бывают и как с ними работать.
7. Герои главные и второстепенные, эксперты и «Википедия» — особенности работы с разными типами источников.
8. Проверка информации. Принципы монтажа. Цитирование в журналистских текстах.
9. Структура как основа журналистского текста. Возможные подходы к структуре.
10. Номенклатура структурных элементов: зчин / финал / контекст / сцены / диалог и т.д. Начало-середина-конец как базовые элементы.
11. Жанр профайла.
12. Событие с героем для долгосрочного проекта: как меняется функция журналиста. и за чем необходимо следить. Правило «второй стороны». Роль цитат в тексте.
13. Как писать о человеке, если он отказывается с вами говорить.
14. Может ли автор быть со-героем в тексте?
15. Репортаж от первого лица.
16. Жанр «Это случилось со мной»: плюсы, минусы, подводные камни. Авторская интонация.
17. Нarrативные игры.
18. Ключевые характеристики нарративных игр. Роль игрока как слушателя и рассказчика.
19. Феномен просмотра прохождений нарративной игры: летсплеи, стримы, спидраны, их аналоги в других медиа.
20. Роль игрока в нелинейном повествовании.
21. Основные типы игроков по таксономии Бартла. Цели игроков, условия выхода из игры и условия проигрыша.
22. Выбор в нарративных играх.
23. Гипертекст и ранние текстовые игры. Выборы на уровне истории, сюжета и сцены.
24. Демонстрация и обсуждение нарративных приемов в современных играх. Подготовка к групповой работе: открытие пьесы, добавление выбора, создание условия.
25. Сюжет в системных играх.
26. Принципы построения истории в системных играх. Эмерджентный геймплей.
27. Конфликт сюжета и игры. Разбор нарративных приемов на примерах современных игр.
28. Анализ роли аватара, роли игрового пространства и времени как нарративных приёмов. Людонарративный диссонанс и роль нарративного дизайнера.
29. Демонстрация и обсуждение финальных проектов.
30. Сторителлинг в комиксах. Визуальный язык комикса.

31. Основной понятийный аппарат комикса и повествования в комиксе.
32. Производство комикса. Восприятие и анализ комикса как искусства последовательности (sequential art).
33. Изображение и текст в комиксе, монтаж.
34. Последовательность событий и их репрезентация в комиксе, возможности использования текста, линии и цвета в комиксе.
35. Графический роман как жанр. Виды комиксов и графический роман как особый жанр: история и теория.
36. Сторителлинг в графическом романе. Развитие характера героя, время и пространство в комиксе. Комикс и диалог.

Критерии и шкала оценивания по оценочному средству промежуточный контроль («экзамен»)

Шкала оценивания (интервал баллов)	Критерий оценивания
отлично (5)	Студент глубоко и в полном объёме владеет программным материалом. Грамотно, исчерпывающе и логично его излагает в устной или письменной форме. При этом знает рекомендованную литературу, проявляет творческий подход в ответах на вопросы и правильно обосновывает принятые решения, хорошо владеет умениями и навыками при выполнении практических задач.
хорошо (4)	Студент знает программный материал, грамотно и по сути излагает его в устной или письменной форме, допуская незначительные неточности в утверждениях, трактовках, определениях и категориях или незначительное количество ошибок. При этом владеет необходимыми умениями и навыками при выполнении практических задач.
удовлетворительно (3)	Студент знает только основной программный материал, допускает неточности, недостаточно чёткие формулировки, непоследовательность в ответах, излагаемых в устной или письменной форме. При этом недостаточно владеет умениями и навыками при выполнении практических задач. Допускает до 30% ошибок в излагаемых ответах.
неудовлетворительно (2)	Студент не знает значительной части программного материала. При этом допускает принципиальные ошибки в доказательствах, в трактовке понятий и категорий, проявляет низкую культуру знаний, не владеет основными умениями и навыками при выполнении практических задач. Студент отказывается от ответов на дополнительные вопросы

Лист изменений и дополнений

№ п/п	Виды дополнений и изменений	Дата и номер протокола заседания кафедры (кафедр), на котором были рассмотрены и одобрены изменения и дополнения	Подпись (с расшифровкой) заведующего кафедрой (заведующих кафедрами)

Экспертное заключение

Представленный фонд оценочных средств (далее – ФОС) по дисциплине «Сторителлинг» соответствует требованиям ФГОС ВО. Предлагаемые формы и средства текущего и промежуточного контроля адекватны целям и задачам реализации основной образовательной программы по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации.

Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающегося представлены в полном объеме.

Виды оценочных средств, включенные в представленный фонд, отвечают основным принципам формирования ФОС.

Разработанный и представленный для экспертизы фонд оценочных средств рекомендуется к использованию в процессе подготовки бакалавров по указанному направлению.

Председатель учебно-методической
комиссии института философии

С. А. Пидченко