1. Введение работы.
2. Теоретическая часть.
   1. Постановка задачи
   2. Архитектура программного комплекса
      1. Общие сведения о программном комплексе
      2. Композитор Сюжетов (КС)
      3. Телевизионный Штаб (ТШ)
      4. Виртуальный Интерактивный Агент (ВАИ)
   3. Использованные технологии, библиотеки и архитектурные шаблоны
      1. C# и .NET
      2. WPF
      3. MVVM
      4. MongoDB
      5. VkNet
      6. FuzzySharp
      7. Extended WPF Toolkit
   4. БД
      1. Концептуальная модель базы данных
      2. Логическая модель базы данных
      3. Разработка физической модели базы данных
3. Практическая часть.
4. Заключение.