

УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ДИСЦИПЛИНЕ
СТОРИТЕЛЛИНГ

Направление подготовки 54.04.01 Дизайн.

Профиль подготовки ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

Квалификация выпускника магистр

Форма обучения очная

Химки

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины образовательной программы по направлению подготовки 54.04.01 дизайн, цифровой дизайн.

Дисциплина «Сторителлинг» изучается в 2 семестре. Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, формируются в процессе изучения: История и философия науки, Методология научного и проектного исследования, Профессиональное общение на иностранном языке, Современные проблемы дизайна, IT-технологии в дизайне.

Цели дисциплины:

Основная цель заключается в формировании у студентов навыков создания compelling narratives (увлекательных историй) и их интеграции в цифровые продукты. Дисциплина направлена на развитие умения использовать сторителлинг как инструмент для управления проектами, разработки цифровых продуктов и повышения их вовлеченности среди пользователей.

1. Задачи дисциплины:

- Развитие навыков создания нарративов:** Обучить студентов основам построения сюжетов, разработки персонажей и создания эмоционально вовлекающих историй. Научить адаптировать истории под различные форматы (видео, анимация, интерактивные интерфейсы).
- Интеграция сторителлинга в цифровые продукты:** Показать, как использовать нарративы для улучшения пользовательского опыта (UX) и повышения вовлеченности. Обучить студентов интегрировать истории в интерфейсы, приложения и другие цифровые продукты.
- Управление проектами с использованием сторителлинга:** Научить студентов использовать нарративы для презентации и продвижения проектов на всех этапах их жизненного цикла. Развить навыки коммуникации и убеждения через storytelling.
- **Контроль качества и реализации проектов:** Обучить студентов оценивать эффективность нарративов в цифровых продуктах. Научить контролировать точность исполнения и качество реализации сторителлинга в проектах.

В процессе освоения дисциплины у обучающегося должны быть сформированы следующие компетенции: УК-2, ПК-4

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Типовые задачи в реализации проекта;
- Методику SWOT-анализа;
- Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта;
- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»
- Основы производственной деятельности в области специализации;
- Технологическую цепочку по производству цифровой дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта;
- Нормативные требования к оформлению технической проектной документации на производство;

Уметь:

- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения;
- Проводить SWOT-анализ проекта;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям
- Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий;
- Оформлять рабочую документацию к проекту;
- Планировать производственную работу;

Владеть:

- Общим системным видением реализации проекта;
- Критериями оценки проекта;
- Навыками корректировки решений на основе анализа;
- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.
- Корректирует проектные решения и план действий согласно новым факторам и изменению ситуации
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.
- Организует реализацию проекта в студии;
- Выполняет авторский надзор;
- Осуществляет контроль качества художественных и проектных работ.

В числе профессиональных компетенций по индикаторам степени их освоения:

ПК-4.2.

Обладает навыками профессиональной коммуникации с Заказчиком, коллегами по авторскому коллективу и со специалистами производственного цикла

ПК-4.4.

Способен самостоятельно выполнять работы по арт-проектированию в цифровом дизайне

ПК-4.5.

Способен планировать собственную работу по проектированию, руководить производством проектных работ авторского коллектива

ПК-4.7.

Владеет критериями и технологиями оценки качества производственных работ, использует их в профессиональной деятельности

Оценочные средства освоения дисциплины обучающимся включают:

- текущую аттестацию;
- рубежную аттестацию;
- промежуточную аттестацию.

Текущая аттестация (контроль формирования компетенций) осуществляется постоянно, начиная с первой недели семестра. Средствами текущей аттестации является контроль готовности к занятиям, учитывающий посещение занятий студентом; его готовность к семинарским занятиям, подготовка докладов и презентаций в процессе самостоятельной работы. Результаты текущей аттестации преподаватель фиксирует в журнале учебной группы, где указывает посещение и качество аудиторной работы студента.

Рубежная аттестация осуществляется по окончании освоения раздела 2 «сторителлинга». Рубежная аттестация проводится в виде семинара: развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации заданий по завершеному разделу дисциплины (разделы 1-4) или оценки доклада-презентации по выбранной студентом теме. Таким образом, рубежная аттестация проводится на 8 и 16-17 неделях 8 семестра.

Промежуточная аттестация – зачет с оценкой – проводится в рамках экзаменационной сессии по итогам 2 семестра обучения в форме защиты индивидуального проекта.

2. Методические рекомендации по заданиям текущей аттестации

Темы для семинарских занятий

- 1. Основы построения сюжетов.*
- 2. Разработка персонажей.*
- 3. Эмоциональная вовлеченность.*
- 4. Адаптация историй под различные форматы.*
- 5. Интеграция сторителлинга в цифровые продукты*
- 6. Сторителлинг в UX/UI-дизайне.*
- 7. Создание интерактивных историй.*
- 8. Использование нарративов для улучшения пользовательского опыта.*
- 9. Адаптация историй под различные платформы.*
- 10. Сторителлинг в анимации и видео.*
- 11. Управление проектами с использованием сторителлинга*
- 12. Использование нарративов для презентации проектов.*
- 13. Управление командой с помощью сторителлинга.*
- 14. Продвижение проектов через истории.*
- 15. Контроль качества и реализации проектов*
- 16. Оценка эффективности сторителлинга.*
- 17. Контроль качества реализации нарративов.*

Темы для практических занятий

- 1. Практика: создание короткой истории.*
- 2. Практика: создание персонажа с мотивацией и архетипом.*
- 3. Практика: написание истории, которая вызывает эмоции.*
- 4. Практика: создание истории для видео, анимации и интерактивного интерфейса.*
- 5. Практика: разработка интерфейса с использованием нарратива.*
- 6. Практика: разработка прототипа приложения с интерактивным сюжетом.*
- 7. Практика: анализ и улучшение существующего интерфейса.*
- 8. Практика: создание истории для мобильного приложения и веб-сайта.*
- 9. Практика: создание сценария для анимационного ролика.*
- 10. Практика: подготовка презентации проекта с использованием сторителлинга.*
- 11. Практика: разработка нарратива для мотивации команды.*
- 12. Практика: создание маркетинговой кампании с использованием сторителлинга.*
- 13. Практика: анализ обратной связи от пользователей.*
- 14. Практика: доработка проекта на основе анализа.*

3. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Список литературы и источников

Основная литература:

1. Макки, Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / Р. Макки. – Москва : Альпина нон-фикшн, 2018. – 456 с. – ISBN 978-5-91671-785-6.
2. Кэмпбелл, Дж. Тысячеликий герой / Дж. Кэмпбелл. – Москва : Питер, 2019. – 352 с. – ISBN 978-5-4461-1234-0.
3. Воглер, К. Путешествие писателя: Мифологические структуры в литературе и кино / К. Воглер. – Санкт-Петербург : Питер, 2020. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-1456-7.
4. Симс, П. Как рассказать историю, которая вдохновит и увлечет / П. Симс. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 288 с. – ISBN 978-5-00169-123-4.

Дополнительная литература:

5. Ланда, Р. Дизайн как профессия: Цифровые технологии в дизайне / Р. Ланда. – Москва : АСТ, 2021. – 352 с. – ISBN 978-5-17-134567-8.
6. Кларк, А. Цифровая живопись: Техники и вдохновение / А. Кларк. – Москва : Бомбора, 2020. – 240 с. – ISBN 978-5-04-112346-3.
7. Бергер, Д. Цифровой дизайн: От идеи до реализации / Д. Бергер. – Москва : Эксмо, 2019. – 304 с. – ISBN 978-5-04-112347-0.
8. Хедервик, Т. Процесс дизайна: Цифровые инструменты и методы / Т. Хедервик. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2022. – 288 с. – ISBN 978-5-00169-123-4.
9. Родригес, К. Цифровой рисунок для начинающих / К. Родригес. – Санкт-Петербург : Питер, 2021. – 192 с. – ISBN 978-5-4461-1234-0.
10. Миллер, Л. Цифровой дизайн: Теория и практика / Л. Миллер. – Москва : Эксмо, 2020. – 272 с. – ISBN 978-5-04-112348-7.
11. Смит, Дж. Цифровое искусство: Техники и инструменты / Дж. Смит. – Москва : Бомбора, 2019. – 256 с. – ISBN 978-5-04-112349-4.
12. Гибсон, Д. Цифровой дизайн: Основы и практика / Д. Гибсон. – Москва : АСТ, 2021. – 336 с. – ISBN 978-5-17-134568-5.

3.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Для освоения дисциплины обучающимся обеспечен доступ к электронным информационным ресурсам, содержащим профессиональную базу данных и литературные источники, дополняющие перечень литературы:

1. ЭБС ЛАНЬ. Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа www.e.lanbook.com Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
2. ЭБС ЮРАЙТ. Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
3. ООО НЭБ. Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

Электронные ресурсы:

1. Skillshare [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.skillshare.com>.
2. Coursera [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.coursera.org>.
3. Proko [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/user/ProkoTV>.
4. Ctrl+Paint [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.ctrlpaint.com>.
5. The Futur [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/c/TheFuturIsHere>.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Планы лекционных и практических занятий

Структура дисциплины:

1. Лекции (4 часа)

Лекция 1. Введение в сторителлинг

- Основные понятия: нарратив, сюжет, персонажи, конфликт.
- Роль сторителлинга в цифровом дизайне.
- Примеры успешного использования сторителлинга в цифровых продуктах.

Лекция 2. Основы построения сюжетов и разработки персонажей

- Структура истории: завязка, кульминация, развязка.
- Создание персонажей: мотивация, архетипы, развитие.
- Эмоциональная вовлеченность: как удерживать внимание аудитории.

Лекция 3. Интеграция сторителлинга в цифровые продукты

- Сторителлинг в UX/UI-дизайне: принципы и примеры.
- Адаптация историй под различные форматы (видео, анимация, интерактивные интерфейсы).
- Использование нарративов для улучшения пользовательского опыта.

Лекция 4. Управление проектами и контроль качества с использованием сторителлинга

- Использование нарративов для презентации и продвижения проектов.
- Оценка эффективности сторителлинга в цифровых продуктах.
- Контроль качества и точности реализации нарративов.

2. Семинары (56 часов)

Модуль 1. Развитие навыков создания нарративов (16 часов)

- **Семинар 1-2:** Основы построения сюжетов. Практика: создание короткой истории.
- **Семинар 3-4:** Разработка персонажей. Практика: создание персонажа с мотивацией и архетипом.
- **Семинар 5-6:** Эмоциональная вовлеченность. Практика: написание истории, которая вызывает эмоции.
- **Семинар 7-8:** Адаптация историй под различные форматы. Практика: создание истории для видео, анимации и интерактивного интерфейса.

Модуль 2. Интеграция сторителлинга в цифровые продукты (20 часов)

- **Семинар 9-10:** Сторителлинг в UX/UI-дизайне. Практика: разработка интерфейса с использованием нарратива.
- **Семинар 11-12:** Создание интерактивных историй. Практика: разработка прототипа приложения с интерактивным сюжетом.
- **Семинар 13-14:** Использование нарративов для улучшения пользовательского опыта. Практика: анализ и улучшение существующего интерфейса.

- **Семинар 15-16:** Адаптация историй под различные платформы. Практика: создание истории для мобильного приложения и веб-сайта.
- **Семинар 17-18:** Сторителлинг в анимации и видео. Практика: создание сценария для анимационного ролика.

Модуль 3. Управление проектами с использованием сторителлинга (12 часов)

- **Семинар 19-20:** Использование нарративов для презентации проектов. Практика: подготовка презентации проекта с использованием сторителлинга.
- **Семинар 21-22:** Управление командой с помощью сторителлинга. Практика: разработка нарратива для мотивации команды.
- **Семинар 23-24:** Продвижение проектов через истории. Практика: создание маркетинговой кампании с использованием сторителлинга.

Модуль 4. Контроль качества и реализации проектов (8 часов)

- **Семинар 25-26:** Оценка эффективности сторителлинга. Практика: анализ обратной связи от пользователей.
- **Семинар 27-28:** Контроль качества реализации нарративов. Практика: доработка проекта на основе анализа.

3. Самостоятельная работа (12 часов)

- Исследование и анализ (4 часа):**
 - Изучение примеров успешного использования сторителлинга в цифровых продуктах.
 - Подготовка аналитического отчета.
- Разработка проекта (6 часов):**
 - Создание нарратива для цифрового продукта (например, мобильного приложения или веб-сайта).
 - Разработка прототипа с использованием сторителлинга.
- Самооценка и рефлексия (2 часа):**
 - Проведение SWOT-анализа своей работы.
 - Разработка плана профессионального развития.

Методы обучения:

- Лекции:**
 - Теоретическое изучение основ сторителлинга и его применения в цифровом дизайне.
- Семинары:**
 - Практические задания, групповые обсуждения, разработка проектов.
- Самостоятельная работа:**
 - Исследование, анализ, разработка проектов и самооценка.

Результаты освоения дисциплины:

По завершении курса студенты:

- Владеют навыками создания увлекательных историй и их интеграции в цифровые продукты.

- Умеют использовать сторителлинг для управления проектами и презентации идей.
- Способны разрабатывать цифровые продукты с учетом нарративов, улучшающих пользовательский опыт.
- Могут оценивать эффективность сторителлинга и вносить улучшения в проекты.

Примерные темы проектных работ по дисциплине:

Примеры проектных заданий:

- 1. Создание нарратива для цифрового продукта:**
 - Разработать историю для образовательного приложения, которая мотивирует пользователей проходить уроки.
- 2. Интеграция сторителлинга в UX/UI-дизайн:**
 - Создать прототип приложения для путешествий, где пользователь "путешествует" по истории.
- 3. Презентация проекта с использованием сторителлинга:**
 - Подготовить презентацию проекта, используя нарратив для убеждения аудитории.
- 4. Оценка эффективности сторителлинга:**
 - Проанализировать, как история в приложении влияет на вовлеченность пользователей.

5. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Дисциплина "Сторителлинг" направлена на развитие у студентов навыков создания compelling narratives (увлекательных историй), которые могут быть использованы в цифровом дизайне для улучшения взаимодействия с пользователем, презентации проектов и решения задач в области визуальной коммуникации. Самостоятельная работа студентов играет ключевую роль в освоении дисциплины, так как позволяет углубить теоретические знания и развить практические навыки.

Цель самостоятельной работы:

- Освоение теоретических основ сторителлинга.
- Развитие навыков создания и визуализации историй.
- Применение сторителлинга в контексте цифрового дизайна.

Основные задачи самостоятельной работы:

1. Изучение теоретических материалов по сторителлингу.
2. Анализ успешных кейсов использования сторителлинга в цифровом дизайне.
3. Разработка собственных нарративов для цифровых продуктов.
4. Практика визуализации историй с использованием цифровых инструментов.
5. Подготовка к семинарам и выполнение индивидуальных заданий.

Формы самостоятельной работы:

- 1. Изучение литературы и электронных ресурсов:**
 - Чтение учебников, статей и кейсов по сторителлингу.
 - Просмотр видеолекций и вебинаров.
- 2. Анализ кейсов:**

- Исследование успешных примеров использования сторителлинга в цифровом дизайне (например, сайты, приложения, рекламные кампании).
- 3. **Практические задания:**
 - Создание нарративов для различных цифровых продуктов.
 - Визуализация историй с помощью скетчей, мудбордов и прототипов.
- 4. **Подготовка к семинарам:**
 - Выполнение заданий, предложенных преподавателем.
 - Разработка презентаций и докладов.
- 5. **Работа над проектом:**
 - Создание финального проекта, включающего сторителлинг и его визуализацию.

Рекомендации по выполнению самостоятельной работы:

1. Изучение теоретических материалов

- **Рекомендуемая литература:**
 1. Макки, Р. "История на миллион долларов" – М.: Альпина Паблишер, 2018.
 2. Симмонс, А. "Сторителлинг: Как использовать силу историй" – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
 3. Воглер, К. "Путешествие писателя" – СПб.: Питер, 2020.
- **Электронные ресурсы:**
 - Курсы на платформах Coursera, Udemy, Skillshare (например, "Storytelling for Designers").
 - Статьи на Medium и Behance.

Рекомендации:

- Составляйте конспекты ключевых идей.
- Анализируйте, как теоретические принципы могут быть применены в цифровом дизайне.

2. Анализ кейсов

- **Примеры для анализа:**
 - Сайты с сильным нарративом (например, Apple, Airbnb).
 - Рекламные кампании (например, Nike, Coca-Cola).
 - Приложения с увлекательным пользовательским опытом (например, Duolingo, Headspace).

Рекомендации:

- Выделяйте ключевые элементы сторителлинга (герой, конфликт, решение).
- Обращайте внимание на визуальное воплощение историй.

3. Практические задания

- **Примеры заданий:**
 1. Создайте историю для нового мобильного приложения.
 2. Разработайте нарратив для презентации цифрового продукта.
 3. Визуализируйте историю с помощью скетчей или мудбордов.

Рекомендации:

- Используйте структуру "герой – проблема – решение".

- Экспериментируйте с разными форматами (текст, изображения, анимация).

4. Подготовка к семинарам

- **Рекомендации:**
 - Внимательно изучите материалы, предложенные преподавателем.
 - Готовьте вопросы для обсуждения.
 - Практикуйтесь в устном рассказе историй.

5. Работа над проектом

- **Этапы работы:**
 1. Определение темы и цели проекта.
 2. Разработка нарратива.
 3. Визуализация истории (скетчи, прототипы, анимация).
 4. Презентация проекта.

Рекомендации:

- Уделяйте внимание как содержанию, так и визуальному воплощению.
- Получайте обратную связь от коллег и преподавателя.

Организация времени:

- Планируйте самостоятельную работу заранее.
- Выделяйте время для изучения теории, практики и анализа кейсов.
- Регулярно обсуждайте свои идеи с одноклассниками и преподавателем.

Критерии оценки самостоятельной работы:

1. **Глубина понимания теории:**
 - Знание ключевых принципов сторителлинга.
 - Умение применять теорию на практике.
2. **Качество анализа кейсов:**
 - Умение выделять ключевые элементы историй.
 - Глубина анализа и выводов.
3. **Практические навыки:**
 - Умение создавать увлекательные нарративы.
 - Качество визуализации историй.
4. **Активность на семинарах:**
 - Участие в обсуждениях.
 - Качество презентаций и докладов.
5. **Финальный проект:**
 - Оригинальность идеи.
 - Качество исполнения и презентации.

Примерный план самостоятельной работы на семестр:

Неделя	Задачи
1-2	Изучение теоретических основ сторителлинга. Анализ кейсов.
3-4	Практика создания нарративов. Разработка истории для цифрового продукта.
5-6	Визуализация историй с помощью скетчей и мудбордов.

Неделя	Задачи
7-8	Подготовка к семинарам. Разработка презентаций.
9-12	Работа над финальным проектом. Получение обратной связи.
13-14	Защита финального проекта.

Заключение:

Самостоятельная работа по дисциплине "Сторителлинг" требует от студентов активного вовлечения, творческого подхода и дисциплины. Следуя предложенным рекомендациям, студенты смогут не только освоить теоретические основы, но и развить практические навыки, необходимые для успешной работы в области цифрового дизайна.

Методические рекомендации по подготовке к занятиям семинарского типа.

Семинары по дисциплине "Сторителлинг" направлены на развитие у студентов навыков создания и визуализации историй, которые могут быть использованы в цифровом дизайне. Подготовка к семинарам играет ключевую роль в успешном освоении дисциплины, так как позволяет углубить теоретические знания, развить практические навыки и активно участвовать в обсуждениях.

Цель подготовки к семинарам:

- Закрепление теоретических знаний.
- Развитие навыков создания и анализа историй.
- Подготовка к активному участию в семинарах.

Основные задачи подготовки к семинарам:

1. Изучение теоретических материалов.
2. Анализ кейсов и примеров.
3. Выполнение практических заданий.
4. Подготовка к обсуждениям и презентациям.

Рекомендации по подготовке к семинарам:

1. Изучение теоретических материалов

- **Рекомендуемая литература:**
 1. Макки, Р. "История на миллион долларов" – М.: Альпина Паблишер, 2018.
 2. Симмонс, А. "Сторителлинг: Как использовать силу историй" – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
 3. Воглер, К. "Путешествие писателя" – СПб.: Питер, 2020.
- **Электронные ресурсы:**
 - Курсы на платформах Coursera, Udemy, Skillshare (например, "Storytelling for Designers").
 - Статьи на Medium и Behance.

Рекомендации:

- Составляйте конспекты ключевых идей.
- Выделяйте основные принципы сторителлинга (герой, конфликт, решение).
- Анализируйте, как теоретические принципы могут быть применены в цифровом дизайне.

2. Анализ кейсов

- **Примеры для анализа:**
 - Сайты с сильным нарративом (например, Apple, Airbnb).
 - Рекламные кампании (например, Nike, Coca-Cola).
 - Приложения с увлекательным пользовательским опытом (например, Duolingo, Headspace).

Рекомендации:

- Выделяйте ключевые элементы сторителлинга (герой, конфликт, решение).
- Обращайте внимание на визуальное воплощение историй.
- Готовьте краткие выводы и вопросы для обсуждения на семинаре.

3. Выполнение практических заданий

- **Примеры заданий:**
 1. Создайте историю для нового мобильного приложения.
 2. Разработайте нарратив для презентации цифрового продукта.
 3. Визуализируйте историю с помощью скетчей или мудбордов.

Рекомендации:

- Используйте структуру "герой – проблема – решение".
- Экспериментируйте с разными форматами (текст, изображения, анимация).
- Готовьтесь представить свои работы на семинаре.

4. Подготовка к обсуждениям и презентациям

- **Рекомендации:**
 - Внимательно изучите материалы, предложенные преподавателем.
 - Готовьте вопросы для обсуждения.
 - Практикуйтесь в устном рассказе историй.
 - Подготовьте краткую презентацию своих работ (если требуется).

Примерный план подготовки к семинарам:

Неделя	Задачи
1-2	Изучение теоретических основ сторителлинга. Анализ кейсов.
3-4	Практика создания нарративов. Разработка истории для цифрового продукта.
5-6	Визуализация историй с помощью скетчей и мудбордов.
7-8	Подготовка к семинарам. Разработка презентаций.
9-12	Работа над финальным проектом. Получение обратной связи.
13-14	Защита финального проекта.

Критерии оценки подготовки к семинарам:

1. **Глубина понимания теории:**
 - Знание ключевых принципов сторителлинга.
 - Умение применять теорию на практике.
2. **Качество анализа кейсов:**
 - Умение выделять ключевые элементы историй.
 - Глубина анализа и выводов.
3. **Практические навыки:**

- Умение создавать увлекательные нарративы.
 - Качество визуализации историй.
- 4. Активность на семинарах:**
- Участие в обсуждениях.
 - Качество презентаций и докладов.

Заключение:

Подготовка к семинарам по дисциплине "Сторителлинг" требует от студентов активного вовлечения, творческого подхода и дисциплины. Следуя предложенным рекомендациям, студенты смогут не только освоить теоретические основы, но и развить практические навыки, необходимые для успешной работы в области цифрового дизайна.

Методические рекомендации по подготовке к занятиям лекционного типа.

Лекционные занятия по дисциплине "Сторителлинг" направлены на формирование у студентов теоретической базы, необходимой для создания и визуализации историй в контексте цифрового дизайна. Подготовка к лекциям помогает студентам лучше усвоить материал, активно участвовать в обсуждениях и применять полученные знания на практике.

Цель подготовки к лекциям:

- Освоение теоретических основ сторителлинга.
- Подготовка к активному участию в лекциях.
- Формирование навыков критического мышления и анализа.

Основные задачи подготовки к лекциям:

1. Изучение рекомендованной литературы и материалов.
2. Анализ примеров и кейсов.
3. Формулирование вопросов и идей для обсуждения.
4. Подготовка к выполнению практических заданий.

Рекомендации по подготовке к лекциям:

1. Изучение теоретических материалов

- **Рекомендуемая литература:**
 1. Макки, Р. "История на миллион долларов" – М.: Альпина Паблишер, 2018.
 2. Симмонс, А. "Сторителлинг: Как использовать силу историй" – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
 3. Воглер, К. "Путешествие писателя" – СПб.: Питер, 2020.
- **Электронные ресурсы:**
 - Курсы на платформах Coursera, Udemy, Skillshare (например, "Storytelling for Designers").
 - Статьи на Medium и Behance.

Рекомендации:

- Составляйте конспекты ключевых идей.
- Выделяйте основные принципы сторителлинга (герой, конфликт, решение).
- Анализируйте, как теоретические принципы могут быть применены в цифровом дизайне.

2. Анализ примеров и кейсов

- **Примеры для анализа:**
 - Сайты с сильным нарративом (например, Apple, Airbnb).
 - Рекламные кампании (например, Nike, Coca-Cola).
 - Приложения с увлекательным пользовательским опытом (например, Duolingo, Headspace).

Рекомендации:

- Выделяйте ключевые элементы сторителлинга (герой, конфликт, решение).
- Обращайте внимание на визуальное воплощение историй.
- Готовьте краткие выводы и вопросы для обсуждения на лекции.

3. Формулирование вопросов и идей для обсуждения

- **Рекомендации:**
 - Внимательно изучите материалы, предложенные преподавателем.
 - Готовьте вопросы для обсуждения.
 - Практикуйтесь в устном рассказе историй.
 - Подготовьте краткую презентацию своих работ (если требуется).

4. Подготовка к выполнению практических заданий

- **Примеры заданий:**
 1. Создайте историю для нового мобильного приложения.
 2. Разработайте нарратив для презентации цифрового продукта.
 3. Визуализируйте историю с помощью скетчей или мудбордов.

Рекомендации:

- Используйте структуру "герой – проблема – решение".
- Экспериментируйте с разными форматами (текст, изображения, анимация).
- Готовьтесь представить свои работы на лекции.

Примерный план подготовки к лекциям:

Неделя	Задачи
1-2	Изучение теоретических основ сторителлинга. Анализ кейсов.
3-4	Практика создания нарративов. Разработка истории для цифрового продукта.
5-6	Визуализация историй с помощью скетчей и мудбордов.
7-8	Подготовка к лекциям. Разработка презентаций.
9-12	Работа над финальным проектом. Получение обратной связи.
13-14	Защита финального проекта.

Критерии оценки подготовки к лекциям:

1. **Глубина понимания теории:**
 - Знание ключевых принципов сторителлинга.
 - Умение применять теорию на практике.
2. **Качество анализа кейсов:**
 - Умение выделять ключевые элементы историй.
 - Глубина анализа и выводов.
3. **Практические навыки:**

- Умение создавать увлекательные нарративы.
- Качество визуализации историй.

4. Активность на лекциях:

- Участие в обсуждениях.
- Качество презентаций и докладов.

Заключение:

Подготовка к лекционным занятиям по дисциплине "Сторителлинг" требует от студентов активного вовлечения, творческого подхода и дисциплины. Следуя предложенным рекомендациям, студенты смогут не только освоить теоретические основы, но и развить практические навыки, необходимые для успешной работы в области цифрового дизайна.