

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

**УТВЕРЖДАЮ:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.ДВ.02.02 СТОРИТЕЛЛИНГ
(наименование дисциплины)**

Направление подготовки 54.04.01 ДИЗАЙН

Профиль подготовки ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

Квалификация выпускника магистр

Форма обучения очная

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

Химки

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели:

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.

Задачи:

- 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.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

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 указанных в таблице дисциплин. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения указанных в таблице дисциплин и прохождения практик.

Блок 1. Дисциплины– Б1.В.ДВ.02.02«Сторителлинг»	Наименование дисциплин учебного плана.
Требования к предварительной подготовке обучающегося:	Б1.О.01 История и философия науки, Б1.О.03 Методология научного и проектного исследования, Б1.О.05 Профессиональное общение на иностранном языке, Б1.О.07 Современные проблемы дизайна, Б1.О.09 IT-технологии в дизайне
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	Б1.О.08 Дизайн-проектирование, Б1.О.09 IT-технологии в дизайне, Б1.В.02 Моушен-дизайн Б1.В.03 Проектная деятельность в дизайне Б3.01.01(Д) Выполнение и защита ВКР

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки 54.04.01 дизайн, цифровой дизайн.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.	УК-2.1. Определяет круг задач в рамках поставленной цели, планирует последовательные шаги в реализации проекта	Знать: - Общую структуру концепции реализуемого проекта; - Типовые задачи в реализации проекта; Уметь: - Определяет круг задач в рамках поставленной цели; - Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели; Владеть: - Общим системным видением реализации проекта;
	УК-2.2. В рамках поставленных задач определяет имеющиеся ресурсы и ограничения, проводит SWOT-анализ проекта	Знать: - Методику SWOT-анализа; - Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта; Уметь: - Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения; - Проводить SWOT-анализ проекта; Владеть: - Критериями оценки проекта; - Навыками корректировки решений на основе анализа;
	УК-2.3. Организует процесс реализации проекта в соответствии с разработанным планом действий на протяжении всего егожизненного цикла	Знать: - Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам; Уметь: - Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач; Владеть:

		<ul style="list-style-type: none"> - Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач; - Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.
	<p>УК-2.4. Корректирует текущие задачи в соответствии с получением новой информации, выявлением новых обстоятельств и изменением ситуации по реализации проекта</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Корректирует проектные решения и план действий сообразно новым факторам и изменению ситуации
	<p>УК-2.5. Представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам» <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Оформлять проект в необходимом формате сообразно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования; - Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.
<p>ПК-4 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки</p>	<p>ПК-4.2. Обладает навыками профессиональной коммуникации с Заказчиком, коллегами по авторскому коллективу и со специалистами производственного цикла</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Основы профессиональной коммуникации: принципы эффективного общения, методы презентации идей, техники убеждения. • Особенности взаимодействия с заказчиками, коллегами и специалистами производственного цикла. • Роль сторителлинга в коммуникации: как использовать нарративы для презентации проектов и убеждения аудитории. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Использовать сторителлинг для презентации проектов заказчиком и коллегам.

		<ul style="list-style-type: none"> • Адаптировать нарративы под различные аудитории (заказчики, коллеги, специалисты). • Эффективно коммуницировать в команде, учитывая интересы и потребности всех участников проекта. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Навыками создания убедительных историй для презентации проектов. • Техниками профессиональной коммуникации, включая активное слушание и обратную связь. • Методами адаптации нарративов под различные аудитории и цели.
	<p>ПК-4.4. Способен самостоятельно выполнять работы по арт-проектированию в цифровом дизайне</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Основы арт-проектирования: принципы композиции, цветоведения, типографики. • Методы создания нарративов: разработка сюжетов, персонажей, конфликтов. • Особенности интеграции сторителлинга в цифровые продукты. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разрабатывать нарративы для цифровых продуктов, учитывая их цели и целевую аудиторию. • Создавать арт-проекты, которые сочетают визуальную привлекательность и увлекательные истории. • Адаптировать нарративы под различные форматы (видео, анимация, интерактивные интерфейсы). <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Навыками создания увлекательных историй и их интеграции в цифровые продукты. • Техниками арт-проектирования, включая работу с композицией, цветом и типографикой. • Методами адаптации нарративов под различные платформы и форматы.

	<p>ПК-4.5.</p> <p>Способен планировать собственную работу по проектированию, руководить производством проектных работ авторского коллектива</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Основы планирования проектов: постановка целей, распределение задач, контроль сроков. • Методы управления командой: мотивация, распределение ролей, контроль качества. • Роль сторителлинга в управлении проектами: как использовать нарративы для мотивации команды и презентации результатов. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Планировать работу по проектированию, учитывая цели и задачи проекта. • Руководить авторским коллективом, распределяя задачи и контролируя их выполнение. • Использовать сторителлинг для мотивации команды и презентации проектов. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Навыками планирования и организации работы авторского коллектива. • Техниками управления проектами, включая постановку целей и контроль качества. • Методами использования нарративов для мотивации и презентации проектов.
	<p>ПК-4.7.</p> <p>Владеет критериями и технологиями оценки качества производственных работ, использует их в профессиональной деятельности</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Критерии оценки качества производственных работ: соответствие стандартам, точность исполнения, эффективность нарративов. • Технологии оценки качества: анализ обратной связи, тестирование, SWOT-анализ. • Роль сторителлинга в оценке качества: как оценивать эффективность нарративов в цифровых продуктах. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Оценивать качество производственных работ, используя критерии и технологии оценки. • Анализировать эффективность нарративов в цифровых продуктах на основе обратной связи от пользователей. • Вносить улучшения в проекты на основе анализа качества.

		Владеть: <ul style="list-style-type: none"> • Навыками оценки качества производственных работ, включая анализ соответствия стандартам и точности исполнения. • Технологиями оценки эффективности нарративов, включая анализ обратной связи и тестирование. • Методами улучшения проектов на основе анализа качества.
--	--	---

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Сторителлинг» составляет 2 з.е., 72 акад. часов, из них контактных – 60 акад.ч., СРС – 12 акад.ч., формы контроля – зачет с оценкой 2 семестр.

Виды учебной деятельности	Всего	Семестры
		2
Контактная работа обучающихся	60	60
в том числе:		
Занятия лекционного типа	4	4
Занятия семинарского типа	56	56
Индивидуальные и другие виды занятий	-	-
Групповые консультации	-	-
Самостоятельная работа (включая часы контроля)	12	12
Форма промежуточной аттестации (зачет, экзамен)	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой
Общая трудоемкость акад.час з.е.	72	72
	2	2

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№ п/п	Тема/Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, проводимых в интерактивных формах					Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Лекции ЗЛТ	Семинары/ Практические ЗСТ	Консультации	консультации	СРС	
1	Раздел 1 Введение в сторителлинг	2	1				4	Опрос, доклад
2	Раздел 2 Основы построения сюжетов и разработки персонажей	2	1	16				Защита эскизов и промежуточных этапов проектов
3	Раздел 3 Интеграция сторителлинга в цифровые продукты	2	1	20			6	Защита эскизов и промежуточных этапов проектов
4	Раздел 4 Управление проектами и контроль качества с использованием сторителлинга	2	1	12			2	Защита эскизов и промежуточных этапов проектов
5	Раздел 5 Контроль качества и реализации проектов	2		8				Защита эскизов и промежуточных этапов проектов
10	Зачет с оценкой	2						защита проекта-презентация
	ИТОГО:		4	56			12	

4.3. Содержание разделов дисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1	Раздел 1. Введение в сторителлинг	1.1.Основные понятия: нарратив, сюжет, персонажи, конфликт. 1.2.Роль сторителлинга в цифровом дизайне.

		<i>1.3.Примеры успешного использования сторителлинга в цифровых продуктах.</i>
2	Раздел 2. Основы построения сюжетов и разработки персонажей	<i>2.1.Структура истории: завязка, кульминация, развязка.</i> <i>2.2.Создание персонажей: мотивация, архетипы, развитие.</i> <i>2.3.Эмоциональная вовлеченность: как удерживать внимание аудитории.</i>
3	Раздел 3. Интеграция сторителлинга в цифровые продукты	<i>3.1.Сторителлинг в UX/UI-дизайне: принципы и примеры.</i> <i>3.2.Адаптация историй под различные форматы (видео, анимация, интерактивные интерфейсы).</i> <i>3.3.Использование нарративов для улучшения пользовательского опыта.</i>
4	Раздел 4. Управление проектами и контроль качества с использованием сторителлинга	<i>4.1.Использование нарративов для презентации и продвижения проектов.</i> <i>4.2.Оценка эффективности сторителлинга в цифровых продуктах.</i> <i>4.3.Контроль качества и точности реализации нарративов.</i>
6	Раздел 5. Контроль качества и реализации проектов	<i>5.1.Оценка эффективности сторителлинга. Практика: анализ обратной связи от пользователей.</i> <i>5.2.Контроль качества реализации нарративов. Практика: доработка проекта на основе анализа.</i>

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Раздел 1. Введение в сторителлинг	<p>Цель: Формирование у студентов навыков создания <i>compelling narratives</i> (увлекательных историй).</p> <p>Лекция 1. Введение в сторителлинг</p> <ul style="list-style-type: none"> Основные понятия: нарратив, сюжет, персонажи, конфликт. Роль сторителлинга в цифровом дизайне. Примеры успешного использования сторителлинга в цифровых продуктах.. <p>Самостоятельная работа</p>	<p>Проблемная лекция с использованием видеоматериалов</p>

		<p>1. <i>Исследование и анализ (4 часа):</i> о Изучение примеров успешного использования сторителлинга в цифровых продуктах. о Подготовка аналитического отчета.</p>	<p>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</p> <p>Сбор материалов по темам раздела Подготовка докладов/сообщений к семинарским занятиям</p> <p>Формируемые компетенции: УК-2, ПК-4.</p>
2.	Раздел 2. Основы построения сюжетов и разработки персонажей	<p>Цель: Формирование у студентов навыков создания <i>compelling narratives</i> (увлекательных историй) и их интеграции в цифровые продукты.</p> <p>Лекция 2. Основы построения сюжетов и разработки персонажей</p> <ul style="list-style-type: none"> Структура истории: завязка, кульминация, развязка. Создание персонажей: мотивация, архетипы, развитие. Эмоциональная вовлеченность: как удерживать внимание аудитории. <p>Семинар 1-2: Основы построения сюжетов. Практика: создание короткой истории.</p> <p>Семинар 3-4: Разработка персонажей. Практика: создание персонажа с мотивацией и архетипом.</p> <p>Семинар 5-6: Эмоциональная вовлеченность. Практика: написание истории, которая вызывает эмоции.</p> <p>Семинар 7-8: Адаптация историй под различные форматы. Практика: создание истории для видео, анимации и интерактивного интерфейса.</p>	<p>Проблемная лекция с использованием видеоматериалов</p> <p>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</p> <p>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</p> <p>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</p> <p>Формируемые компетенции: УК-2, ПК-4.</p>
3.	Раздел 3. Интеграция сторителлинга в цифровые продукты	<p>Цель: развитие умения использовать сторителлинг как</p>	

		<p>инструмент для управления проектами.</p> <p>Лекция 3. Интеграция сторителлинга в цифровые продукты</p> <ul style="list-style-type: none"> • Сторителлинг в UX/UI-дизайне: принципы и примеры. • Адаптация историй под различные форматы (видео, анимация, интерактивные интерфейсы). • Использование нарративов для улучшения пользовательского опыта. <p>Семинар 9-10: Сторителлинг в UX/UI-дизайне. Практика: разработка интерфейса с использованием нарратива.</p> <p>Семинар 11-12: Создание интерактивных историй. Практика: разработка прототипа приложения с интерактивным сюжетом.</p> <p>Семинар 13-14: Использование нарративов для улучшения пользовательского опыта. Практика: анализ и улучшение существующего интерфейса.</p> <p>Семинар 15-16: Адаптация историй под различные платформы. Практика: создание истории для мобильного приложения и веб-сайта.</p> <p>Семинар 17-18: Сторителлинг в анимации и видео. Практика: создание сценария для анимационного ролика.</p> <p>Самостоятельная работа:</p> <p>2. Разработка проекта (6 часов):</p> <ul style="list-style-type: none"> о Создание нарратива для цифрового продукта (например, мобильного приложения или веб-сайта). о Разработка прототипа с использованием сторителлинга. 	<p>Проблемная лекция с использованием видеоматериалов</p> <p>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</p> <p>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</p> <p>Формируемые компетенции: УК-2, ПК-4.</p>
--	--	---	---

4.	Раздел 4. Управление проектами и контроль качества с использованием сторителлинга	<p>Лекция 4. Управление проектами и контроль качества с использованием сторителлинга</p> <ul style="list-style-type: none"> Использование нарративов для презентации и продвижения проектов. Оценка эффективности сторителлинга в цифровых продуктах. Контроль качества и точности реализации нарративов. <p>Семинар 19-20: Использование нарративов для презентации проектов. Практика: подготовка презентации проекта с использованием сторителлинга.</p> <p>Семинар 21-22: Управление командой с помощью сторителлинга. Практика: разработка нарратива для мотивации команды.</p> <p>Семинар 23-24: Продвижение проектов через истории. Практика: создание маркетинговой кампании с использованием сторителлинга.</p> <p>Самостоятельная работа:</p> <p>3. Самооценка и рефлексия (2 часа):</p> <ul style="list-style-type: none"> Проведение SWOT-анализа своей работы. Разработка плана профессионального развития. 	<p>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</p> <p>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</p> <p>Экзамен демонстрацией теоретических знаний и практических навыков.</p> <p>Формируемые компетенции: УК-2, ПК-4.</p>
5.	Раздел 5. Контроль качества и реализации проектов	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<p>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</p> <p>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</p> <p>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</p> <p>Формируемые компетенции: УК-2, ПК-4.</p>

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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 завершённому 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

6.1. Система оценивания

Система оценивания может быть представлена как в текстовой, так и в табличной форме.

Например,

Форма контроля	Компетенция/индикатор компетенции	Оценка
Текущий контроль:		
Тестирование:	УК-2, ПК-4.	зачтено/не зачтено
Опросы и дискуссии:	УК-2, ПК-4..	зачтено/не зачтено
Конспекты и рефлексия:	УК-2, ПК-4.	зачтено/не зачтено
Выполнение практических заданий	УК-2, ПК-4.	зачтено/не зачтено
Промежуточные проекты	УК-2, ПК-4.	зачтено/не зачтено
самостоятельные исследовательские задания	УК-2, ПК-4.	зачтено/не зачтено
Творческие проекты	УК-2, ПК-4.	зачтено/не зачтено
Промежуточная аттестация (экзамен)	УК-6, ПК-1.	зачтено /не зачтено

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), закреплённая за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Владеет навыками профессиональной коммуникации и использования сторителлинга для презентации проектов. • Способен самостоятельно выполнять работы по арт-проектированию, создавая увлекательные истории и интегрируя их в цифровые продукты. • Умеет планировать и руководить работой авторского коллектива, используя сторителлинг для мотивации и презентации результатов. • Может оценивать качество производственных работ и вносить улучшения на основе анализа эффективности нарративов <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p>
«удовлетворительно»/ «зачтено (удовлетворительно)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
«неудовлетворительно»/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Типовые тестовые задания для проверки уровня форсированности обще учебных и профессиональных компетенций:

1. УК-2.1. Определяет круг задач в рамках поставленной цели, планирует последовательные шаги в реализации проекта

Задание 1:

Какое действие является первым шагом в планировании проекта?

1. Определение целей и задач проекта.
2. Распределение ресурсов.
3. Проведение SWOT-анализа.
4. Назначение ответственных.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой метод помогает определить последовательные шаги в реализации проекта?

1. Метод "проб и ошибок".
2. Метод "дерева целей".
3. Метод "случайного выбора".
4. Метод "откладывания на потом".

Правильный ответ: 2.

2. УК-2.2. В рамках поставленных задач определяет имеющиеся ресурсы и ограничения, проводит SWOT-анализ проекта

Задание 1:

Что включает в себя SWOT-анализ?

1. Сильные и слабые стороны, возможности и угрозы.
2. Только сильные стороны и возможности.
3. Только слабые стороны и угрозы.
4. Только ресурсы и ограничения.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой из перечисленных факторов относится к ограничениям проекта?

1. Наличие квалифицированных специалистов.
2. Ограниченный бюджет.
3. Высокий спрос на продукт.
4. Наличие необходимого оборудования.

Правильный ответ: 2.

3. УК-2.3. Организует процесс реализации проекта в соответствии с разработанным планом действий на протяжении всего его жизненного цикла

Задание 1:

Какой метод управления проектами предполагает гибкость и адаптацию к изменениям?

1. Waterfall.
2. Agile.
3. Канбан.
4. Шесть сигм.

Правильный ответ: 2.

Задание 2:

Что является ключевым элементом организации процесса реализации проекта?

1. Строгое следование первоначальному плану.
2. Регулярный мониторинг и корректировка плана.
3. Игнорирование изменений в проекте.
4. Отсутствие контроля за выполнением задач.

Правильный ответ: 2.

4. УК-2.4. Корректирует текущие задачи в соответствии с получением новой информации, выявлением новых обстоятельств и изменением ситуации по реализации проекта

Задание 1:

Какой метод помогает быстро адаптироваться к изменениям в проекте?

1. Waterfall.
2. Agile.
3. Канбан.
4. Шесть сигм.

Правильный ответ: 2.

Задание 2:

Что является ключевым при корректировке задач в проекте?

1. Игнорирование новой информации.
2. Учет новых обстоятельств и изменений.
3. Строгое следование первоначальному плану.
4. Отсутствие обратной связи от команды.

Правильный ответ: 2.

5. УК-2.5. Представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования

Задание 1:

Какой метод презентации проекта является наиболее эффективным?

1. Использование сторителлинга.
2. Предоставление только текстового отчета.
3. Отсутствие визуальных материалов.
4. Игнорирование обратной связи.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Что важно учитывать при предложении возможностей использования и совершенствования проекта?

1. Только свои интересы.
2. Только мнение заказчика.
3. Обратную связь от пользователей и заинтересованных сторон.
4. Только текущие результаты.

Правильный ответ: 3.

6. ПК-4.2. Обладает навыками профессиональной коммуникации с Заказчиком, коллегами по авторскому коллективу и со специалистами производственного цикла

Задание 1:

Какой метод коммуникации является наиболее эффективным для презентации проекта заказчику?

1. Использование сторителлинга.
2. Предоставление только текстового отчета.
3. Отсутствие визуальных материалов.
4. Игнорирование обратной связи.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Что важно учитывать при коммуникации с коллегами и специалистами производственного цикла?

1. Только свои интересы.
2. Только мнение заказчика.
3. Интересы и потребности всех участников проекта.
4. Только текущие результаты.

Правильный ответ: 3.

7. ПК-4.4. Способен самостоятельно выполнять работы по арт-проектированию в цифровом дизайне**Задание 1:**

Какой из перечисленных инструментов используется для создания векторной графики?

1. Adobe Illustrator.
2. Adobe Photoshop.
3. Blender.
4. Microsoft Word.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой инструмент используется для создания прототипов интерфейсов?

1. Figma.
2. Adobe Photoshop.
3. Blender.
4. Microsoft Excel.

Правильный ответ: 1.

8. ПК-4.5. Способен планировать собственную работу по проектированию, руководить производством проектных работ авторского коллектива**Задание 1:**

Какой метод планирования работы является наиболее эффективным?

1. Метод "дерева целей".
2. Метод "проб и ошибок".
3. Метод "случайного выбора".
4. Метод "откладывания на потом".

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Что является ключевым при руководстве авторским коллективом?

1. Игнорирование интересов команды.
2. Распределение задач и контроль их выполнения.
3. Отсутствие обратной связи.
4. Строгое следование первоначальному плану.

Правильный ответ: 2.

9. ПК-4.7. Владеет критериями и технологиями оценки качества производственных работ, использует их в профессиональной деятельности

Задание 1:

Какой метод оценки качества является наиболее эффективным?

1. SWOT-анализ.
2. Игнорирование обратной связи.
3. Оценка только положительных результатов.
4. Сравнение себя с другими без учета контекста.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Что важно учитывать при оценке качества производственных работ?

1. Только свои предпочтения.
2. Только мнение коллег.
3. Соответствие стандартам, удобство использования и доступность.
4. Только текущие тренды.

Правильный ответ: 3.

Эти задания позволяют проверить уровень сформированности компетенций у студентов и оценить их готовность к профессиональной деятельности.

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.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. 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.

7.2. 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
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>.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. 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:

1. Лекции:

- Теоретическое изучение основ сторителлинга и его применения в цифровом дизайне.

2. Семинары:

- Практические задания, групповые обсуждения, разработка проектов.

3. 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.

8.2. Материально-техническое обеспечение занятия:

Для качественного проведения лекционных учебных занятий необходимо наличие лекционной аудитории с интерактивной доской с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средства затемнения – ролл-шторы.

Для проведения практических занятий семинарского типа необходимо наличие проектной мастерской с возможностью выполнения работ по эскизированию, макетированию, с примерами - образцами выполнения заданий из методического фонда.

Обучающиеся самостоятельно обеспечивают себя инструментами, расходными и графическими материалами для выполнения учебных заданий в аудиторной работе.

8.4. 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 одногруппниками 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. |
| 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.

.8.5. 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.

.8.6. 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.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

При изучении дисциплины обучающимися используются следующие информационные технологии:

- аудиовизуальное представление обучающимся с помощью компьютера содержания отдельных тем дисциплины на лекционных занятиях;
- предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используются при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;
- фиксация хода образовательного процесса по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института;

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

- Пакет программ Microsoft Office;

- Пакет программ Adobe;
- Просмотр видео - Media Player Classic.

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные аудитории для групповой и самостоятельной работы обучающихся по дисциплине обеспечивают качественный образовательный процесс:

– Лекционная аудитория для проведения лекций и семинаров, оснащенная мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья); рабочим местом педагога – стол, стул, персональный компьютер с WEB-камерой, средства презентации – интерактивная доска с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средства затемнения – ролл-шторы;

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих; - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составитель(и):

Ученая степень, звание, должность, Фамилия И.О.

канд. пед. наук, доцент кафедры дизайна и ДПИ Шабанова В.А.....

Программа одобрена на заседании кафедры _____

(указать наименование кафедры)

от _____ года, протокол No _____.

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.02.02 СТОРИТЕЛЛИНГ

(наименование дисциплины)

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель 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.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-2** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.
- **ПК-4** Способен осуществлять разработки цифрового продукта; планировать и организовать производственный процесс прототипа цифрового продукта в студии, контролировать точность исполнения проекта, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

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

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация студентов:

- Зачет с оценкой, 2 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Введение в сторителлинг

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

Раздел 2. Основы построения сюжетов и разработки персонажей

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

Раздел 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.

Раздел 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.

Раздел 5. Контроль качества и реализации проектов

- Оценка эффективности сторителлинга. Практика: анализ обратной связи от пользователей.
- Контроль качества реализации нарративов. Практика: доработка проекта на основе анализа.