

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования**

**Московский государственный институт культуры**

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

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ 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**

## Раздел 1. Перечень компетенций

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения	Наименование оценочных средств (опрос, доклад, реферат, курсовая работа, тест, творческое задание, проект, вопросы/задания промежуточной аттестации и др.)/ шифр раздела (пункт/подпункт) в данном документе
<b>УК-2</b> Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.	<b>УК-2.1.</b> 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;	<i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации .</i>  <i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям. в рамках текущей аттестации, п.2.1</i>  <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</i>
	<b>УК-2.2.</b> 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;	<i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации .</i>  <i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям. в рамках текущей аттестации, п.2.1</i>  <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов в рамках рубежной и промежуточной</i>

			аттестации, п.2.1
	<p>УК-2.3. Организует процесс реализации проекта в соответствии с разработанным планом действий на протяжении всего егожизненного цикла</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;</li> <li>- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.</li> </ul>	<p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации</i></p> <p>.</p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям.</i></p> <p>в рамках текущей аттестации, п.2.1</p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i></p> <p>в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>
	<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"> <li>- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Корректирует проектные решения и план действий сообразно новым факторам и изменению ситуации</li> </ul>	<p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации</i></p> <p>.</p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям.</i></p> <p>в рамках текущей аттестации, п.2.1</p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i></p> <p>в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>
	<p>УК-2.5. Представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Оформлять проект в необходимом формате сообразно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов</li> </ul>	<p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации</i></p> <p>.</p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям.</i></p> <p>в рамках текущей аттестации, п.2.1</p>

		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;</li> <li>- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.</li> </ul>	<p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>
<p><b>ПК-4</b> Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки</p>	<p><b>ПК-4.2.</b> 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"> <li>• Основы профессиональной коммуникации: принципы эффективного общения, методы презентации идей, техники убеждения.</li> <li>• Особенности взаимодействия с заказчиками, коллегами и специалистами производственного цикла.</li> <li>• Роль сторителлинга в коммуникации: как использовать нарративы для презентации проектов и убеждения аудитории.</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Использовать сторителлинг для презентации проектов заказчикам и коллегам.</li> <li>• Адаптировать нарративы под различные аудитории (заказчики, коллеги, специалисты).</li> <li>• Эффективно коммуницировать в команде, учитывая интересы и потребности всех участников проекта.</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Навыками создания убедительных историй для презентации проектов.</li> <li>• Техниками профессиональной коммуникации, включая активное слушание и обратную связь.</li> <li>• Методами адаптации нарративов под различные аудитории и цели.</li> </ul>	<p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации</i></p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям.</i> в рамках текущей аттестации, п.2.1</p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>
	<p><b>ПК-4.4.</b></p>	<p>Знать:</p>	<p><i>Опрос, развернутая</i></p>

	<p>Способен самостоятельно выполнять работы по арт-проектированию в цифровом дизайне</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Основы арт-проектирования: принципы композиции, цветоведения, типографики.</li> <li>• Методы создания нарративов: разработка сюжетов, персонажей, конфликтов.</li> <li>• Особенности интеграции сторителлинга в цифровые продукты.</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Разрабатывать нарративы для цифровых продуктов, учитывая их цели и целевую аудиторию.</li> <li>• Создавать арт-проекты, которые сочетают визуальную привлекательность и увлекательные истории.</li> <li>• Адаптировать нарративы под различные форматы (видео, анимация, интерактивные интерфейсы).</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Навыками создания увлекательных историй и их интеграции в цифровые продукты.</li> <li>• Техниками арт-проектирования, включая работу с композицией, цветом и типографикой.</li> <li>• Методами адаптации нарративов под различные платформы и форматы.</li> </ul>	<p><i>беседа с обсуждением доклада/презентации</i></p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям.</i></p> <p>в рамках текущей аттестации, п.2.1</p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i></p> <p>в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>
	<p>ПК-4.5. Способен планировать собственную работу по проектированию, руководить производством проектных работ авторского коллектива</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Основы планирования проектов: постановка целей, распределение задач, контроль сроков.</li> <li>• Методы управления командой: мотивация, распределение ролей, контроль качества.</li> <li>• Роль сторителлинга в управлении проектами: как использовать нарративы для мотивации</li> </ul>	<p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации</i></p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям.</i></p> <p>в рамках текущей аттестации, п.2.1</p>

	<p>команды и презентации результатов.</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Планировать работу по проектированию, учитывая цели и задачи проекта.</li> <li>Руководить авторским коллективом, распределяя задачи и контролируя их выполнение.</li> <li>Использовать сторителлинг для мотивации команды и презентации проектов.</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Навыками планирования и организации работы авторского коллектива.</li> <li>Техниками управления проектами, включая постановку целей и контроль качества.</li> <li>Методами использования нарративов для мотивации и презентации проектов.</li> </ul>	<p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i></p> <p>в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>
<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"> <li>Критерии оценки качества производственных работ: соответствие стандартам, точность исполнения, эффективность нарративов.</li> <li>Технологии оценки качества: анализ обратной связи, тестирование, SWOT-анализ.</li> <li>Роль сторителлинга в оценке качества: как оценивать эффективность нарративов в цифровых продуктах.</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Оценивать качество производственных работ, используя критерии и технологии оценки.</li> <li>Анализировать эффективность нарративов в цифровых продуктах на основе обратной связи от</li> </ul>	<p><i>Защита итогового проекта.</i></p> <p><i>Презентация портфолио.</i></p> <p><i>Экзамен демонстрацией теоретических знаний и практических навыков.</i></p> <p>в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>

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

**Раздел 2. Типовые и оригинальные контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки планируемых результатов обучения по дисциплине (оценочные средства). Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания.**

## **2.1. Задания практико-ориентированного и исследовательского уровня**

### **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)**

### **1. Исследование и анализ (4 часа):**

- Изучение примеров успешного использования сторителлинга в цифровых продуктах.
- Подготовка аналитического отчета.

### **2. Разработка проекта (6 часов):**

- Создание нарратива для цифрового продукта (например, мобильного приложения или веб-сайта).
- Разработка прототипа с использованием сторителлинга.

### **3. 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.

### **2.1.2 Примерные темы проектов в рамках практических занятий. Компетенции – УК-2 / ПК-4.**

- 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.*

### **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.

### **2.1.3 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.

**8. ПК-1.4. Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна**

Задание 1:

Какое из перечисленных действий является примером использования художественных средств в цифровом дизайне?

1. Создание коллажа из фотографий и цифровой графики.
2. Игнорирование композиции и цвета.
3. Использование только текста.
4. Отсутствие визуальных элементов.

**Правильный ответ: 1.**

Задание 2:

Какой метод помогает интегрировать художественные средства в цифровой дизайн?

1. Использование композиции, цвета и типографики.
2. Игнорирование визуальных элементов.
3. Оценка только текстового контента.
4. Отсутствие планирования.

**Правильный ответ: 1.**

Задание 3:

Что важно учитывать при использовании художественных средств в цифровом дизайне?

1. Только свои предпочтения.
2. Только мнение коллег.
3. Композицию, цвет, типографику и визуальную иерархию.
4. Только текущие тренды.

**Правильный ответ: 3.**

**9. ПК-1.5. Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований**

Задание 1:

Какой стандарт используется для разработки интерфейсов мобильных приложений для iOS?

1. Human Interface Guidelines.
2. Material Design.
3. WCAG.
4. ISO 9001.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой стандарт используется для обеспечения доступности цифровых продуктов?

1. WCAG.
2. Material Design.
3. Human Interface Guidelines.
4. ISO 9001.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при создании цифровых продуктов по отраслевым стандартам?

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

Правильный ответ: 3.

#### **2.1.4 Примерная структура самостоятельной исследовательской работы (к разделам 1-5)**

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.
- 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

## **Неделя Задачи**

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.

## **2.2. Текущая аттестация**

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.

## **2.3. Рубежная аттестация**

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

## **2.4. Промежуточная аттестация**

Промежуточная аттестация – зачет с оценкой – проводится в рамках экзаменационной сессии зачет по итогам с оценкой 2 семестра обучения в форме Защита итогового проекта. Экзамен

демонстрацией теоретических знаний и практических навыков, полученных студентами за семестр.

## **2.5. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания выполненных заданий практико-ориентированного уровня**

### **2.5.1. Оценивание активности и участия студентов на занятии лекционного типа (участие в обсуждение, дополнительные вопросы, уточнения) по освоению разделов дисциплины**

**Цель контроля:** Проверить усвоение теоретических знаний, понимание ключевых концепций и принципов цифрового рисунка и дизайна.

**Формы контроля:**

#### **1. Тестирование:**

- Краткие тесты по материалам лекций (вопросы с выбором ответа, открытые вопросы).

#### **2. Опросы и дискуссии:**

- Устные опросы по ключевым темам лекций.
- Групповые дискуссии для обсуждения актуальных проблем и трендов в цифровом дизайне.

#### **3. Конспекты и рефлексия:**

- Сдача конспектов лекций с выделением ключевых идей.

Написание рефлексивных эссе по материалам лекций.

### **2.5.2 Оценивание творческих заданий обучающихся на занятии практического типа**

**Цель контроля:** Оценить навыки применения теоретических знаний на практике, умение работать с профессиональными инструментами и создавать цифровые продукты.

**Формы контроля:**

#### **1. Выполнение практических заданий:**

#### **2. Промежуточные проекты:**

#### **3. Критериальная оценка работ:**

#### **4. Групповые проекты:**

### **2.5.3 Оценивание выполнения самостоятельной работы**

**Цель контроля:** Проверить способность студентов самостоятельно осваивать материал, проводить исследования и применять знания на практике.

**Формы контроля:**

#### **1. Исследовательские задания:**

- Подготовка аналитических отчетов по актуальным проблемам цифрового дизайна.

#### **2. Самостоятельные проекты:**



- Разработка цифрового продукта (иллюстрации, интерфейса, анимации) по заданной теме.

### 3. Портфолио:

- Сбор и оформление портфолио из выполненных работ.

### 4. Рефлексия и самооценка:

- Написание отчетов по самооценке выполненных работ.

#### 2.5.4 Оценивание выполнения требований рубежной аттестации: развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации заданий по завершеному разделу дисциплины (разделы 1-5)

**Цель контроля:** Оценить уровень освоения дисциплины, способность применять знания и навыки для решения комплексных задач.

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

#### 2.5.5 Оценивание выполнения требований промежуточной аттестации: проводится в форме Опроса, развернутая беседа с обсуждением докладов и презентаций, выполненных студентами за семестр.

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»/	Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии),

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«зачтено (отлично)»/ «зачтено»	<p>закрепленная 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"> <li>• Владеет навыками профессиональной коммуникации и использования сторителлинга для презентации проектов.</li> <li>• Способен самостоятельно выполнять работы по арт-проектированию, создавая увлекательные истории и интегрируя их в цифровые продукты.</li> <li>• Умеет планировать и руководить работой авторского коллектива, используя сторителлинг для мотивации и презентации результатов.</li> <li>• Может оценивать качество производственных работ и вносить улучшения на основе анализа эффективности нарративов</li> </ul> <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 выставляются 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 выставляются 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 сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<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>