

**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
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;	<i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i> <i>Сбор материалов по темам раздела</i> <i>Подготовка практическим занятиям.</i> в рамках текущей аттестации, п.2.1 <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1
	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;	<i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i> <i>Сбор материалов по темам раздела</i> <i>Подготовка практическим занятиям.</i> в рамках текущей аттестации, п.2.1 <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1

	<p>УК-2.3. Организует процесс реализации проекта в соответствии с разработанным планом действий на протяжении всего его жизненного цикла</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач; - Разрабатывает план действий по решению поставленных задач. 	<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><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"> - 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><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><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"> - 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 	<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><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i></p>

		<p>дальнейшем, способами его совершенствования;</p> <p>- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.</p>	<p>в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>
<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. • 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><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><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i></p> <p>в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>

	<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><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><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"> • 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 	<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">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><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>
ПК-4.7. Владеет критериями и технологиями оценки качества производственных работ, использует их в профессиональной деятельности	<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	<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>основе обратной связи от пользователей.</p> <ul style="list-style-type: none"> Вносить улучшения в проекты на основе анализа качества. <p>Владеть:</p> <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. 	
--	--	---	--

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, Udey, 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.

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 завершённому 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»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), 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"> • 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,</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
<p>«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»</p>	<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. Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p>
<p>«удовлетворительно»/ «зачтено (удовлетворительно)»/ «зачтено»</p>	<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. 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. Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
<p>«неудовлетворительно»/ не зачтено</p>	<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. 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. Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

