

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.01.01 СКЕТЧИНГ В КИБЕРДИЗАЙНЕ

(наименование дисциплины)

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Формирование у студентов навыков создания быстрых и эффективных скетчей (эскизов) для разработки цифровых продуктов, а также развитие умения использовать скетчинг как инструмент для визуализации идей, управления проектами и решения задач в области цифрового дизайна. Дисциплина направлена на развитие креативного мышления, технических навыков и профессиональных компетенций, необходимых для успешной работы в цифровой среде.

1. Задачи дисциплины:

- Развитие навыков скетчинга: Обучить студентов основам создания быстрых и выразительных эскизов. Научить использовать скетчинг для визуализации идей и концепций.
- Интеграция скетчинга в процесс проектирования: Показать, как использовать скетчи для разработки цифровых продуктов. Обучить студентов применять скетчинг на всех этапах жизненного цикла проекта.
- Управление проектами с использованием скетчинга: Научить студентов использовать скетчи для презентации и продвижения проектов. Развить навыки коммуникации и убеждения через визуализацию идей.
- Контроль качества и реализации проектов: Обучить студентов оценивать эффективность скетчей в цифровых продуктах. Научить контролировать точность исполнения и качество реализации проектов..

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-2** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.
- **ПК-1** Способен создавать сложные комплексные художественные и цифровые проекты; находить креативные решения цифровых продуктов; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму цифрового дизайна ближайшего будущего

Знать:

- Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне;
- Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции;
- 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»

Уметь:

- Определять актуальную проблематику проекта;
- Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;
- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;
- 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 сложившихся нормативных и профессиональных стандартов

Владеть:

- Создавать сложные комплексные цифровые проекты;
- Находит оригинальные решения в работе над проектом;
- Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям.
- 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.

В числе профессиональных компетенций по индикаторам степени их освоения:

ПК-1.1.

Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе

ПК-1.2.

Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна

ПК-1.3.

Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач

ПК-1.4.

Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна

ПК-1.5.

Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация студентов:

- Зачет с оценкой 1 семестр, экзамен 2 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1 Введение в скетчинг в кибердизайне

1. *Введение в скетчинг в кибердизайне*
 - o *Понятие скетчинга, его роль в цифровом дизайне.*
 - o *Основные инструменты и материалы для скетчинга.*
 - o *Примеры использования скетчей в разработке цифровых продуктов.*
2. *Основы визуализации идей*
 - o *Принципы композиции, перспективы и пропорций.*
 - o *Техники быстрого скетчинга.*
 - o *Скетчинг как инструмент коммуникации в команде.*

Раздел 2 Скетчинг интерфейсов.

1. *Скетчинг интерфейсов*
 - o *Основы проектирования UI/UX.*
 - o *Создание эскизов мобильных приложений и веб-интерфейсов.*
2. *Скетчинг для анимации и 3D-моделирования*
 - o *Эскизы для анимационных сцен.*
 - o *Скетчинг для 3D-моделей и виртуальной реальности.*

Раздел 3 Работа с референсами и мудбордами

1. *Работа с референсами и мудбордами*
 - o *Сбор и анализ референсов.*
 - o *Создание мудбордов для проектов.*
2. *Скетчинг в командной работе*
 - o *Коллаборативные техники скетчинга.*
 - o *Использование скетчей для мозгового штурма.*

Раздел 4 Презентация скетчей

Разработка концепции и прототипа цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы

Раздел 5 Скетчинг в управлении проектами.

1. *Скетчинг в управлении проектами*
 - o *Роль скетчинга в Agile и других методологиях.*
 - o *Использование скетчей для планирования и коммуникации.*
2. *Контроль качества в цифровом дизайне*
 - o *Оценка эффективности скетчей.*
 - o *Корректировка и доработка эскизов на основе фидбека.*

Раздел 6 Оптимизация скетчей

1. *Оптимизация скетчей*
 - o *Упрощение и уточнение эскизов.*
 - o *Работа с фидбеком и доработка проектов.*
2. *Скетчинг в командной разработке*
 - o *Совместная работа над проектами.*
 - o *Интеграция скетчей в рабочие процессы.*

Раздел 7 Итоговый проект

1. *Финальный проект*
 - o *Разработка скетчей для реального или учебного проекта.*
 - o *Презентация и защита проекта.*