

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

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

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ДИСЦИПЛИНЕ  
СТОРИТЕЛЛИНГ**

**Направление подготовки 54.04.01 Дизайн.**

**Профиль подготовки ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН**

**Квалификация выпускника магистр**

**Форма обучения очная**

**Химки**

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

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

### Цели дисциплины:

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

#### 1. Задачи дисциплины:

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

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

#### **Знать:**

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

**Уметь:**

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

**Владеть:**

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

В числе профессиональных компетенций по индикаторам степени их освоения:

ПК-4.2.

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

ПК-4.4.

Способен самостоятельно выполнять работы по арт-проектированию в цифровом дизайне

ПК-4.5.

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

ПК-4.7.

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

Оценочные средства освоения дисциплины обучающимся включают:

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

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

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

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

## **2. Методические рекомендации по заданиям текущей аттестации**

### **Темы для семинарских занятий**

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

### **Темы для практических занятий**

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

## **3. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **3.1. Список литературы и источников**

### **Основная литература:**

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

### **Дополнительная литература:**

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

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

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

1. ЭБС ЛАНЬ. Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа [www.e.lanbook.com](http://www.e.lanbook.com) Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
2. ЭБС ЮРАЙТ. Режим доступа [www.biblio-online.ru](http://www.biblio-online.ru) Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ООО НЭБ. Режим доступа [www.eLIBRARY.ru](http://www.eLIBRARY.ru) Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

#### **Электронные ресурсы:**

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

## **4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **4.1. Планы лекционных и практических занятий**

##### **Структура дисциплины:**

##### **1. Лекции (4 часа)**

###### **Лекция 1. Введение в сторителлинг**

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

###### **Лекция 2. Основы построения сюжетов и разработки персонажей**

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

###### **Лекция 3. Интеграция сторителлинга в цифровые продукты**

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

###### **Лекция 4. Управление проектами и контроль качества с использованием сторителлинга**

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

##### **2. Семинары (56 часов)**

###### **Модуль 1. Развитие навыков создания нарративов (16 часов)**

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

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

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

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

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

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

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

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

### **3. Самостоятельная работа (12 часов)**

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

### **Методы обучения:**

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

### **Результаты освоения дисциплины:**

По завершении курса студенты:

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

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

#### **Примерные темы проектных работ по дисциплине:**

#### **Примеры проектных заданий:**

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

#### **5. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов**

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

#### **Цель самостоятельной работы:**

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

#### **Основные задачи самостоятельной работы:**

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

#### **Формы самостоятельной работы:**

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



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

#### **Рекомендации по выполнению самостоятельной работы:**

##### **1. Изучение теоретических материалов**

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

#### **Рекомендации:**

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

##### **2. Анализ кейсов**

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

#### **Рекомендации:**

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

##### **3. Практические задания**

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

#### **Рекомендации:**

- Используйте структуру "герой – проблема – решение".
- Экспериментируйте с разными форматами (текст, изображения, анимация).

#### **4. Подготовка к семинарам**

- **Рекомендации:**

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

#### **5. Работа над проектом**

- **Этапы работы:**

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

#### **Рекомендации:**

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

#### **Организация времени:**

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

#### **Критерии оценки самостоятельной работы:**

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

#### **Примерный план самостоятельной работы на семестр:**

##### **Неделя Задачи**

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

## **Заключение:**

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

## **Методические рекомендации по подготовке к занятиям семинарского типа.**

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

### **Цель подготовки к семинарам:**

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

### **Основные задачи подготовки к семинарам:**

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

### **Рекомендации по подготовке к семинарам:**

#### **1. Изучение теоретических материалов**

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

### **Рекомендации:**

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

#### **2. Анализ кейсов**

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

#### **Рекомендации:**

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

### **3. Выполнение практических заданий**

- **Примеры заданий:**

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

#### **Рекомендации:**

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

### **4. Подготовка к обсуждениям и презентациям**

- **Рекомендации:**

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

#### **Примерный план подготовки к семинарам:**

##### **Неделя Задачи**

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

#### **Критерии оценки подготовки к семинарам:**

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

#### **Заключение:**

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

#### **Методические рекомендации по подготовке к занятиям лекционного типа.**

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

#### **Цель подготовки к лекциям:**

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

#### **Основные задачи подготовки к лекциям:**

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

#### **Рекомендации по подготовке к лекциям:**

##### **1. Изучение теоретических материалов**

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

#### **Рекомендации:**

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

##### **2. Анализ примеров и кейсов**

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

#### **Рекомендации:**

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

### **3. Формулирование вопросов и идей для обсуждения**

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

### **4. Подготовка к выполнению практических заданий**

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

#### **Рекомендации:**

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

#### **Примерный план подготовки к лекциям:**

##### **Неделя Задачи**

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

#### **Критерии оценки подготовки к лекциям:**

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

#### **Заключение:**

Подготовка к лекционным занятиям по дисциплине "Сторителлинг" требует от студентов активного вовлечения, творческого подхода и дисциплины. Следуя предложенным

рекомендациям, студенты смогут не только освоить теоретические основы, но и развить практические навыки, необходимые для успешной работы в области цифрового дизайна.