

# АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

## Б1.В.ДВ.02.02 СТОРИТЕЛЛИНГ

(наименование дисциплины)

### 54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

### ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

#### 1. Цель дисциплины:

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

#### 1. Задачи дисциплины:

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

#### 3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

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

#### **Знать:**

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

- Нормативные требования к оформлению технической проектной документации на производство;

#### **Уметь:**

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

#### **Владеть:**

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

В числе профессиональных компетенций по индикаторам степени их освоения:

ПК-4.2.

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

ПК-4.4.

Способен самостоятельно выполнять работы по арт-проектированию в цифровом дизайне

ПК-4.5.

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

ПК-4.7.

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

#### **4. Формы контроля по дисциплине:**

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация студентов:

- Зачет с оценкой, 2 семестр.

**5. Общая трудоемкость** освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы.

#### **6. Структура, краткое содержание дисциплины:**

##### **Раздел 1. Введение в сторителлинг**

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

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

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

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

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

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

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

## **Раздел 5. Контроль качества и реализации проектов**

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