

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Филологический факультет

УТВЕРЖДАЮ:

Декан филологического факультета

 И.В. Тубалова

« 30 » 08 2024 г.

Рабочая программа дисциплины

Визуальный сторителлинг и дизайн

по направлению подготовки

42.04.03 Издательское дело

Направленность (профиль) подготовки:
Управление контентом и медиапроектами

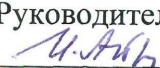
Форма обучения
Очная

Квалификация
Контент-продюсер – медиаменеджер

Год приема
2024

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОПОП

 И.А. Айзикова

Председатель УМК

 Ю.А. Тихомирова

Томск – 2024

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

РОБК-2.1 Знает основные методы научных исследований

РОПК-1.1 Знает задачи, особенности, методы, техники создания информационно-воздействующих медиатекстов и (или) медиапродуктов разных видов, жанров, стилей, форматов

РОПК-1.2 Умеет собирать и анализировать информацию для создания информационно-воздействующих медиатекстов и (или) медиапродуктов разных видов, жанров, стилей, форматов; использовать навыки письма на русском литературном языке для создания вербальных информационно-воздействующих медиатекстов и (или) медиапродуктов разных видов, жанров, стилей, форматов; создавать иные (кроме вербальных) информационно-воздействующие медиатексты и (или) медиапродукты разных видов, жанров, стилей, форматов

2. Задачи освоения дисциплины

- Освоить аппарат визуального сторителлинга и креативных концепций.
- Научиться применять понятийный аппарат визуального сторителлинга и брендинга для решения практических задач профессиональной деятельности, таких как создание визуальных коммуникаций и разработка креативных концепций.
- Освоить методы и техники разработки мудбордов и брифов.
- Научиться эффективно использовать инструменты и методологии для разработки визуальных историй, создания креативных идей и концепций, а также формулирования технических заданий, чтобы успешно взаимодействовать с клиентами и реализовывать проекты.
- Развить навыки работы с визуальными и текстовыми элементами для эмоционального воздействия.
- Научиться применять креативные техники для разработки визуальных решений, направленных на создание эмоционального отклика у целевой аудитории и повышение вовлеченности.
- Научиться анализировать и интерпретировать креативные решения.
- Освоить методы критической оценки визуальных и текстовых материалов для повышения эффективности брендинговых и маркетинговых решений в различных профессиональных контекстах.
- Освоить работу с инструментами и платформами для визуализации идей.
- Развить способность формулировать и представлять креативные концепции, а также выстраивать продуктивное общение с клиентами, используя разработанные брифы и технические задания для достижения общих целей проекта.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к Блоку 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы.

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Первый семестр, зачет с оценкой

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются компетенции, сформированные в ходе освоения образовательных программ предшествующего уровня образования.

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: Форматы текстового контента; Технологии создания разных видов вербального текста; Виды и проектирование визуального контента; Технологии создания

медиаконтента; Основы эффективной коммуникации; а так же бесплатный курс «Web-дизайн на Figma: базовый уровень» (<https://ido.skills.tsu.ru/course/view.php?id=213>).

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

-лекции: 6 ч.

-практические занятия: 22 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Тема 1. Основы визуального сторителлинга

Занятие 1. Что такое сторителлинг и визуальный сторителлинг. Цели, задачи.

Занятие 2. Как создаются визуальные истории

Занятие 3. Мудборд и другие инструменты визуальных историй. Правила работы с контентом и авторские права

Тема 2. Основы брендинга.

Занятие 4. Что такое брендинг

Занятие 5. Бриф, ТЗ. Как мы работаем с заказчиками и дизайнерами.

Занятие 6. Чувства/эмоции/текст/драма. Как цеплять зрителя.

Тема 3. Креативная концепция

Занятие 7. Что такое креативная концепция. Как ее создать.

Занятие 8. Позиционирование онлайн и офлайн (СММ и офлайн мероприятия)

Занятие 9. Креативные техники

Занятие 10. Разбираем креативы в разных нишах.

Итоговая работа. Решение кейса

Занятие 11. Создание креативной концепции

Занятие 12. Защита креативной концепции (презентация, разбор)

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, проведения контрольных работ, визуальных диктантов, совместных воркшопов, творческих заданий, выполнения домашних заданий, и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

Оценочные материалы текущего контроля размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет в первом семестре проводится в форме решения креативного кейса, который включает: письменную часть, создание презентации и публичную защиту. Продолжительность зачета 1,5 часа.

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

11. Учебно-методическое обеспечение

- а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/enrol/index.php?id=11929>
- б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.
- в) План практических занятий (воркшопов) по дисциплине.
- г) Методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

1. Баржак И. Подсознательное влияние / И. Баржак. – М.: ЛитРес, 2019. – 290 с.
2. Браун П. Эстетический интеллект / П. Браун. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 320 с.
3. Де Боно Э. Шесть шляп мышления / Э. Де Боно. – М.: Питер, 2016. – 240 с.
4. Де Боно Э. Научите себя думать. Самоучитель по развитию мышления / Э. Де Боно. – М.: Альпина Паблишер, 2020. – 192 с.
5. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. – М.: Додо Пресс, 2019. – 96 с.
6. Иттен И. Искусство формы / И. Иттен. – М.: Додо Пресс, 2019. – 120 с.
7. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой / Дж. Кэмпбелл. – М.: Эксмо, 2020. – 400 с.
8. Канеман Д. Думай медленно... решай быстро / Д. Канеман. – М.: АСТ, 2019. – 656 с.
9. Келли Т., Келли Д. Креативная уверенность. Как высвободить и реализовать свои творческие силы / Т. Келли, Д. Келли. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 304 с.
10. Клеон О. Кради как художник / О. Клеон. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 160 с.
11. Клеон О. Покажи свою работу! / О. Клеон. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 224 с.
12. Кэтмелл Э. Корпорация гениев. Как управлять командой творческих людей / Э. Кэтмелл. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 416 с.
13. Лэндри Ч. Креативный класс / Ч. Лэндри. – М.: Стрелка Пресс, 2013. – 320 с.
14. Манн И., Черемных И., Аветисян В. Правильный брендинг. Пошаговое практическое руководство по созданию и продвижению крутых брендов / И. Манн, И. Черемных, В. Аветисян. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 288 с.
15. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно / М. Микалко. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 256 с.
16. Норман Д.А. Дизайн привычных вещей / Д.А. Норман. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 416 с.
17. Пастуро М. Черный. История цвета / М. Пастуро. – М.: Новое литературное обозрение, 2019. – 320 с.
18. Сарычева Л. Уступите место драме. Как писать интересно / Л. Сарычева. – М.: Бомбора, 2021. – 256 с.
19. Симмонс А. Сторителлинг. Как использовать силу историй / А. Симмонс. – М.: Альпина Паблишер, 2019. – 320 с.
20. Тварп Т. The Creative Habit: Learn It and Use It for Life / Т. Тварп. – Нью-Йорк: Simon & Schuster, 2006. – 256 с.
21. Умберто Э. История красоты / У. Эко. – М.: Симпозиум, 2004. – 440 с.
22. Умберто Э. История уродства / У. Эко. – М.: Симпозиум, 2007. – 456 с.
23. Хэггерти Дж. Хэггерти о креативности: здесь нет правил / Дж. Хэггерти. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 192 с.
24. Хиз Д., Хиз Ч. Сделано, чтобы прилипнуть. Почему одни идеи выживают, а другие умирают / Д. Хиз, Ч. Хиз. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 336 с.
25. Апдеграфф Р. Очевидный Адамс / Р. Апдеграфф. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 128 с.
26. Горбунов А. Типографика и вёрстка / А. Горбунов. – М.: Студия Артемия Лебедева, 2016. – 152 с.
27. Ильяхов М. Пиши. Сокращай / М. Ильяхов. – М.: Альпина Паблишер, 2018. – 336 с.

б) ресурсы сети Интернет:

1. Арзамас [Электронный ресурс] // Arzamas. – Режим доступа: <https://arzamas.academy/>, свободный.
2. Блог о дизайне от Логомашины [Электронный ресурс] // Логомашина. – Режим доступа: <https://logomachine.ru/blog>, свободный.
3. Дизайн-библиотека от ВВЕ [Электронный ресурс] // Bang Bang Education. – Режим доступа: <https://bangbangeducation.ru/subscription>, частично свободный.
4. Генерация картинок Midjourney [Электронный ресурс] // Midjourney. – Режим доступа: <https://alpha.midjourney.com/home>, свободный.
5. Генерация изображения [Электронный ресурс] // Recraft AI. – Режим доступа: <https://app.recraft.ai/>, свободный.
6. Генерация текста в простые анимации [Электронный ресурс] // Space Type Generator. – Режим доступа: <https://spacetypegenerator.com/>, свободный.
7. Галерея Google Art & Culture [Электронный ресурс] // Google. – Режим доступа: <https://artsandculture.google.com/>, свободный.
8. Музей рисунка от Димы Горелышева [Электронный ресурс] // Drawing Museum. – Режим доступа: <http://drawing-museum.org/>, свободный.
9. Небольшой блог от анимационного агентства Petrick [Электронный ресурс] // Petrick. – Режим доступа: <https://petrick.co/blog>, свободный.
10. Плагины для Figma [Электронный ресурс] // HTML Academy. – Режим доступа: <https://htmlacademy.ru/blog/soft/figma-plugins>, свободный.
11. Подкаст «Искусство для пацанчиков», «Рисунки на стенах» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://artsandculture.google.com/>, свободный.
12. Сайт с 30 инструментами для альтернативного создания изображений и работы с текстом [Электронный ресурс] // Constraint Systems. – Режим доступа: <https://constraint.systems/>, свободный.
13. Сайт студии Schultzschtz с инструментами для создания кастомных букв и графики [Электронный ресурс] // Schultzschtz. – Режим доступа: <https://schultzschtz.com/tools/>, свободный.
14. Склад красотей разных медиумов — от иллюстрации до видео-арта [Электронный ресурс] // Fuse. – Режим доступа: <https://www.fuse.kiwi/>, свободный.
15. Создание форм и шейпов разных текстур [Электронный ресурс] // Endless Tools. – Режим доступа: <https://app.endlesstools.io/>, свободный.
16. Вдохновиться японской поэтичностью и узнать, какой сейчас сезон из 72 японских сезонов [Электронный ресурс] // Pentad World. – Режим доступа: <https://pentad.world/>, свободный.
17. Бесплатные стоковые фотографии [Электронный ресурс] // Unsplash. – Режим доступа: <https://unsplash.com/>, свободный.
18. Бесплатные стоковые фотографии [Электронный ресурс] // Pexels. – Режим доступа: <https://www.pexels.com/ru-ru/>, свободный.

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Figma: инструмент для проектирования и создания интерфейсов с поддержкой совместной работы в реальном времени;
- Miro: онлайн-доска для совместной работы, брейншторма и визуализации идей;
- Google Presentation: инструмент для создания и редактирования презентаций, аналог MS PowerPoint, работающий в рамках облачного сервиса Google Docs
- публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).

14. Материально-техническое обеспечение

Занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://moodle.tsu.ru/>.

15. Информация о разработчиках

Суховерхова Ульяна Игоревна, магистр, фрилансер, иллюстратор-креатор-бренд-дизайнер