

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

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

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.ДВ.01.01 СКЕТЧИНГ В КИБЕРДИЗАЙНЕ
(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

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели:

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.

Задачи:

- 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.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

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

Дисциплина «Скетчинг в кибердизайне» изучается в 1,2 семестре. Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, формируются в процессе изучения указанных в таблице дисциплин. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения указанных в таблице дисциплин и прохождения практик.

Блок 1. Дисциплины– Б1.В.ДВ.01.01 Скетчинг в кибердизайне	Наименование дисциплин учебного плана.
Требования к предварительной подготовке обучающегося:	Комплекс базовой предпрофессиональной подготовки учащегося профиля цифровой дизайн
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	Б1.О.08 Дизайн-проектирование, Б1.О.09 IT-технологии в дизайне, Б1.В.02 Моушен-дизайн Б1.В.03 Проектная деятельность в дизайне Б3.01.01(Д) Выполнение и защита ВКР

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки 54.04.01 дизайн, цифровой дизайн.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
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;
	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;
	УК-2.3. Организует процесс реализации проекта в соответствии с разработанным планом действий на протяжении всего егожизненного цикла	Знать: - Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам; Уметь: - Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач; Владеть: - Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач; - Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.

	<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>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 дальнейшем, способами его совершенствования; - Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.
<p>ПК-1 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки</p>	<p>ПК-1.1. Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Теоретические основы цифрового дизайна: - Социальные и культурные аспекты дизайна: - Актуальные проблемы и вызовы в цифровом дизайне: - Методы исследования и анализа: <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Анализировать социальные и культурные контексты: - Выявлять актуальные проблемы в цифровом дизайне: - Применять исследовательские методы: - Интегрировать социальные и культурные аспекты в дизайн: <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками исследования и анализа: - Инструментами для работы с социальными и культурными аспектами: - Навыками презентации и обоснования решений:

		<p>- Методами проектирования, ориентированного на человека (Human-Centered Design):</p>
	<p>ПК-1.2. Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Основы проектной деятельности: - Междисциплинарные аспекты цифрового дизайна: - Технологии и инструменты: - Принципы создания комплексных проектов: <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Разрабатывать концепции сложных проектов: - Координировать междисциплинарные команды: - Интегрировать различные элементы в единый проект: - Находить нестандартные решения для сложных проектов, требующих интеграции различных технологий и подходов. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками проектного менеджмента: <p>Инструментами для создания комплексных проектов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Методами междисциплинарного взаимодействия: - Навыками тестирования и оптимизации:
	<p>ПК-1.3. Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Основы работы с цифровыми инструментами: - Технические аспекты цифрового дизайна: - Стандартные задачи в цифровом дизайне: - Тренды и стандарты индустрии: <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Применять цифровые инструменты для решения задач: - Решать стандартные задачи в цифровом дизайне:

		<ul style="list-style-type: none"> - Адаптировать дизайн под различные платформы; - Оптимизировать рабочий процесс: <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками работы с профессиональным ПО; - Техническими навыками: - Методами решения стандартных задач; - Навыками презентации и передачи проекта:
	<p>ПК-1.4.</p> <p>Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне; - Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определять актуальную проблематику проекта; - Проектировать с использованием междисциплинарного подхода; - Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Создавать сложные комплексные цифровые проекты; - Находит оригинальные решения в работе над проектом; - Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям
	<p>ПК-1.5.</p> <p>Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Отраслевые стандарты и нормы; - Проектные нормы и требования; - Технические аспекты разработки; - Правовые и этические аспекты; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Разрабатывать цифровые продукты в соответствии со стандартами; - Соблюдать проектные нормы и требования; - Тестировать и оптимизировать цифровые продукты; - Работать в команде и с заказчиками; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками работы с отраслевыми стандартами; - Инструментами для проектирования и разработки;

		- Методами соблюдения проектных норм: - Навыками тестирования и оптимизации:
--	--	---

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Скетчинг в кибердизайне» составляет 5 з.е., 144 акад. часов, из них контактных – 60 акад.ч., СРС – 48 акад.ч., формы контроля – экзамен 1, 2 семестр.

Виды учебной деятельности	Всего	Семестры	
		1	2
Контактная работа обучающихся	60	30	30
в том числе:			
Занятия лекционного типа	4	2	2
Занятия семинарского типа	56	28	28
Индивидуальные и другие виды занятий	-		-
Групповые консультации	-		-
Самостоятельная работа (включая часы контроля)	48	24	24
Контроль	36	0	36
Форма промежуточной аттестации (зачет, экзамен)		Зачет с оценкой	Экзамен
Общая трудоемкость акад.час з.е.	144	54	90
	5	1,5	2,5

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№ п/п	Тема/Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, проводимых в интерактивных формах					Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Лекции ЗЛТ	Семинары/ Практические	Консультации	контроль	СРС	
1	Раздел 1 Введение в скетчинг в кибердизайне	1	2	6				<i>Защита эскизов и промежуточн ых этапов Опрос, доклад</i>
2	Раздел 2 Скетчинг интерфейсов.	1		8			8	<i>Защита эскизов и промежуточн ых этапов</i>
3	Раздел 3 Работа с референсами и мудбордами	1		6			8	<i>Защита эскизов и промежуточн ых этапов проектов</i>
	Раздел 4 Презентация скетчей	1		8			8	<i>Защита эскизов и промежуточн ых этапов</i>
	Зачет с оценкой	1						<i>защита проекта- презентация</i>
4	Раздел 5 Скетчинг в управлении проектами.	2	2	20			8	<i>Защита эскизов и промежуточн ых этапов Опрос, доклад</i>
5	Раздел 6 Оптимизация скетчей	2		20			8	<i>Защита эскизов и промежуточн ых этапов</i>
6	Раздел 7 Итоговый проект	2		10		36	8	<i>Защита эскизов и промежуточн ых этапов проекта</i>
10	Экзамен	2						<i>защита портфолио</i>

	ИТОГО:	4	56	36	48	
--	--------	---	----	----	----	--

4.3. Содержание разделов дисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1	Раздел 1 Введение в скетчинг в кибердизайне	<ol style="list-style-type: none"> 1. Введение в скетчинг в кибердизайне <ul style="list-style-type: none"> о Понятие скетчинга, его роль в цифровом дизайне. о Основные инструменты и материалы для скетчинга. о Примеры использования скетчей в разработке цифровых продуктов. 2. Основы визуализации идей <ul style="list-style-type: none"> о Принципы композиции, перспективы и пропорций. о Техники быстрого скетчинга. о Скетчинг как инструмент коммуникации в команде.
2	Раздел 2 Скетчинг интерфейсов.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Скетчинг интерфейсов <ul style="list-style-type: none"> о Основы проектирования UI/UX. о Создание эскизов мобильных приложений и веб-интерфейсов. 2. Скетчинг для анимации и 3D-моделирования <ul style="list-style-type: none"> о Эскизы для анимационных сцен. о Скетчинг для 3D-моделей и виртуальной реальности.
3	Раздел 3 Работа с референсами и мудбордами	<ol style="list-style-type: none"> 1. Работа с референсами и мудбордами <ul style="list-style-type: none"> о Сбор и анализ референсов. о Создание мудбордов для проектов. 2. Скетчинг в командной работе <ul style="list-style-type: none"> о Коллаборативные техники скетчинга. о Использование скетчей для мозгового штурма.
4	Раздел 4 Презентация скетчей	Разработка концепции и прототипа цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы
6	Раздел 5 Скетчинг в управлении проектами.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Скетчинг в управлении проектами <ul style="list-style-type: none"> о Роль скетчинга в Agile и других методологиях. о Использование скетчей для планирования и коммуникации. 2. Контроль качества в цифровом дизайне <ul style="list-style-type: none"> о Оценка эффективности скетчей.

		о <i>Корректировка и доработка эскизов на основе фидбека.</i>
7	Раздел 6 Оптимизация скетчей	1. <i>Оптимизация скетчей</i> о <i>Упрощение и уточнение эскизов.</i> о <i>Работа с фидбеком и доработка проектов.</i> 2. <i>Скетчинг в командной разработке</i> о <i>Совместная работа над проектами.</i> о <i>Интеграция скетчей в рабочие процессы.</i>
8	Раздел 7 Итоговый проект	1 <i>Финальный проект</i> о <i>Разработка скетчей для реального или учебного проекта.</i> о <i>Презентация и защита проекта.</i> .

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Раздел 1 Введение в скетчинг в кибердизайне	<p><i>Цель: Ознакомление с основами цифрового рисунка и выявление актуальной проблематики скетчинга в кибердизайне.</i></p> <p><i>Лекции (2 часа):</i></p> 1. <i>Введение в скетчинг в кибердизайне</i> о <i>Понятие скетчинга, его роль в цифровом дизайне.</i> о <i>Основные инструменты и материалы для скетчинга.</i> о <i>Примеры использования скетчей в разработке цифровых продуктов.</i> 2. <i>Основы визуализации идей</i> о <i>Принципы композиции, перспективы и пропорций.</i> о <i>Техники быстрого скетчинга.</i> о <i>Скетчинг как инструмент коммуникации в команде.</i> <p><i>Семинары (6 часов):</i></p> 1. <i>Базовые техники скетчинга</i> о <i>Работа с линиями, формами, тенями и текстурами.</i>	<p><i>Проблемная лекция с использованием видеоматериалов</i></p> <p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i></p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела</i> <i>Подготовка докладов/сообщений к семинарским занятиям</i></p>

		<i>о Практика создания простых объектов и композиций.</i>	<i>Формируемые компетенции: ПК-1.1, УК-6.2.</i>
2.	Раздел 2 Скетчинг интерфейсов.	<p><i>Цель: Освоение базовых навыков скетчинга, понимание его роли в цифровом дизайне и интеграция скетчинга в начальные этапы проектирования..</i></p> <p><i>Семинары (8 часов):</i></p> <p><i>1. Скетчинг интерфейсов</i> <i>о Основы проектирования UI/UX.</i> <i>о Создание эскизов мобильных приложений и веб-интерфейсов.</i></p> <p><i>2. Скетчинг для анимации и 3D-моделирования</i> <i>о Эскизы для анимационных сцен.</i> <i>о Скетчинг для 3D-моделей и виртуальной реальности.</i></p>	<p><i>Проблемная лекция с использованием видеоматериалов</i></p> <p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i></p> <p><i>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</i></p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i></p>
3.	Раздел 3 Работа с референсами и мудбордами	<p><i>Цель: Развитие навыков создания сложных и междисциплинарных проектов.</i></p> <p><i>Семинары (6 часов):</i></p> <p><i>1. Работа с референсами и мудбордами</i> <i>о Сбор и анализ референсов.</i> <i>о Создание мудбордов для проектов.</i></p> <p><i>2. Скетчинг в командной работе</i> <i>о Коллаборативные техники скетчинга.</i></p>	<p><i>Сбор материалов по темам раздела</i></p> <p><i>Подготовка эскизов занятиям</i></p> <p><i>Формируемые компетенции: ПК-1.2, УК-6.1</i></p>

4.	Раздел 4 Презентация скетчей	<p>Цель: Изучение художественных средств и форм для творческой и проектной деятельности.</p> <p>Семинары (8 часов):</p> <p>6. Презентация скетчей</p> <p>о Подготовка скетчей для презентации.</p> <p>о Использование цифровых инструментов для финализации эскизов..</p>	<p>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</p> <p>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</p> <p>Экзамен демонстрацией теоретических знаний и практических навыков.</p>
5.	Раздел 5 Скетчинг в управлении проектами.	<p>Цель: Углубление навыков скетчинга, интеграция его в процесс управления проектами и контроль качества цифровых продуктов.</p> <p>Лекции (2 часа):</p> <p>1. Скетчинг в управлении проектами</p> <p>о Роль скетчинга в Agile и других методологиях.</p> <p>о Использование скетчей для планирования и коммуникации.</p> <p>2. Контроль качества в цифровом дизайне</p> <p>о Оценка эффективности скетчей.</p> <p>о Корректировка и доработка эскизов на основе фидбека.</p> <p>Семинары (20 часов):</p> <p>1. Скетчинг для сложных проектов</p> <p>о Эскизы для многостраничных приложений и сложных интерфейсов.</p> <p>о Скетчинг для интерактивных систем.</p> <p>2. Скетчинг в AR/VR</p> <p>о Эскизы для дополненной и виртуальной реальности.</p> <p>о Особенности скетчинга для 3D-пространств.</p> <p>3. Скетчинг для презентаций и питчей</p> <p>о Создание визуальных историй.</p> <p>о Использование скетчей для убеждения заказчиков..</p>	<p>Проблемная лекция с использованием видеоматериалов</p> <p>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</p> <p>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</p> <p>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</p> <p>Формируемые компетенции: ПК-1.4, УК-6.3.</p>

6.	Раздел 6 Оптимизация скетчей	<p><i>Цель Изучение художественных средств и форм для творческой и проектной деятельности.</i></p> <p><i>Семинары (20 часов):</i></p> <p>4. <i>Оптимизация скетчей о Упрощение и уточнение эскизов.</i></p> <p>о <i>Работа с фидбеком и доработка проектов.</i></p> <p>5. <i>Скетчинг в командной разработке</i></p> <p>о <i>Совместная работа над проектами.</i></p> <p>о <i>Интеграция скетчей в рабочие процессы..</i></p>	<p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i></p> <p><i>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</i></p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i></p> <p><i>Формируемые компетенции: ПК-1.5, УК-6.4.</i></p>
7.	Раздел 7 Итоговый проект	<p><i>Цель: Формирование навыков самооценки, планирования и профессионального роста.</i></p> <p><i>Семинары (10 часов):</i></p> <p>6. <i>Финальный проект</i></p> <p>о <i>Разработка скетчей для реального или учебного проекта.</i></p> <p>о <i>Презентация и защита проекта.</i></p> <p><i>Самостоятельная работа (24 часа):</i></p> <p>1. <i>Работа над финальным проектом</i></p> <p>о <i>Создание серии скетчей для выбранного проекта.</i></p> <p>2. <i>Анализ и рефлексия</i></p> <p>о <i>Оценка собственных работ и поиск путей улучшения.</i></p> <p>3. <i>Подготовка к защите проекта</i></p> <p>о <i>Оформление презентации и подготовка к выступлению.</i></p>	<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><i>Формируемые компетенции: ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3, ПК-1.4, ПК-1.5, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5.</i></p>

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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 дисциплины. Рубежная аттестация проводится в виде семинара: развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации заданий по завершённому 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 – экзамен – проводится в рамках экзаменационной сессии по итогам 1 и 2 семестра обучения в форме защиты индивидуального проекта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг).

6.1. Система оценивания

Система оценивания может быть представлена как в текстовой, так и в табличной форме.

Например,

Форма контроля	Компетенция/индикатор компетенции	Оценка
Текущий контроль:		
Тестирование:	УК-2, ПК-1.	зачтено/не зачтено
Опросы и дискуссии:	УК-2, ПК-1..	зачтено/не зачтено
Выполнение практических заданий	УК-2, ПК-1.	зачтено/не зачтено
Промежуточные творческие проекты	УК-2, ПК-1.	зачтено/не зачтено
самостоятельные творческие задания	УК-2, ПК-1.	зачтено/не зачтено
Самостоятельные проекты	УК-2, ПК-1.	зачтено/не зачтено
Промежуточная аттестация (экзамен)	УК-2, ПК-1.	зачтено /не зачтено

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»/ «зачтено (отлично)»/	Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на

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

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».
«неудовлетворительно»/ не зачтено	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.

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Типовые тестовые задания для проверки уровня форсированности обще учебных и профессиональных компетенций:

УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

1. Задание:

Вам необходимо разработать серию скетчей для нового мобильного приложения. Какие этапы работы вы выстроите в первую очередь?

Варианты ответов:

- a) Сбор референсов и анализ конкурентов.
- b) Создание финальных иллюстраций.
- c) Проведение тестирования с пользователями.
- d) Написание технического задания.

Правильный ответ: a) Сбор референсов и анализ конкурентов.

2. Задание:

У вас ограниченное время на выполнение проекта. Как вы распределите время между этапами скетчинга?

Варианты ответов:

- a) 70% – создание скетчей, 30% – презентация.
- b) 40% – сбор информации, 40% – скетчинг, 20% – доработка.
- c) 50% – скетчинг, 50% – тестирование.
- d) 30% – планирование, 70% – создание скетчей.

Правильный ответ: b) 40% – сбор информации, 40% – скетчинг, 20% – доработка.

3. Задание:

В процессе работы над проектом вы получили фидбек от заказчика. Какие действия вы предпримете в первую очередь?

Варианты ответов:

- a) Немедленно внести все изменения.
- b) Проанализировать фидбек и выделить ключевые задачи.
- c) Отложить изменения до завершения текущего этапа.
- d) Игнорировать фидбек, так как сроки поджимают.

Правильный ответ: b) Проанализировать фидбек и выделить ключевые задачи.

4. **Задание:**

Ваш коллега представил скетч, который, по вашему мнению, не соответствует требованиям проекта. Как вы поступите?

Варианты ответов:

- a) Сразу укажете на ошибки.
- b) Предложите конструктивную критику и альтернативные решения.
- c) Проигнорируете, чтобы не создавать конфликт.
- d) Сообщите руководителю о проблеме.

Правильный ответ: b) Предложите конструктивную критику и альтернативные решения.

5. **Задание:**

После презентации проекта вы получили негативные отзывы. Как вы будете действовать?

Варианты ответов:

- a) Пересмотрите свои скетчи и внесете изменения.
- b) Оспорите критику, так как уверены в своей правоте.
- c) Игнорируйте отзывы, так как сроки сдачи проекта поджимают.
- d) Попросите коллег пересмотреть проект.

Правильный ответ: a) Пересмотрите свои скетчи и внесете изменения.

6. **Задание:**

Вы заметили, что ваш скетч не соответствует техническому заданию. Как вы поступите?

Варианты ответов:

- a) Исправите ошибки и продолжите работу.
- b) Сообщите заказчику о необходимости изменения ТЗ.
- c) Продолжите работу, так как сроки поджимают.
- d) Перепоручите задачу коллеге.

Правильный ответ: a) Исправите ошибки и продолжите работу.

7. **Задание:**

После завершения проекта вы поняли, что ваши скетчи были недостаточно детализированы. Какие действия вы предпримете?

Варианты ответов:

- a) Пройдете курс по продвинутому скетчингу.
- b) Продолжите работать в том же стиле.
- c) Перепоручите задачу более опытному коллеге.
- d) Игнорируйте проблему, так как проект завершен.

Правильный ответ: a) Пройдете курс по продвинутому скетчингу.

8. **Задание:**

Вы получили положительные отзывы о своих скетчах. Как вы будете развивать свои навыки дальше?

Варианты ответов:

- a) Изучите новые техники скетчинга.
- b) Остановитесь на достигнутом уровне.
- c) Переключитесь на другую область дизайна.
- d) Начнете обучать других.

Правильный ответ: a) Изучите новые техники скетчинга.

9. **Задание:**

Вы заметили, что ваши скетчи занимают слишком много времени. Как вы улучшите свою эффективность?

Варианты ответов:

- a) Освойте новые инструменты для ускорения работы.
- b) Увеличьте количество рабочих часов.
- c) Сократите детализацию скетчей.
- d) Перепоручите задачу коллеге.

Правильный ответ: a) Освойте новые инструменты для ускорения работы.

10. Задание:

Вы хотите стать экспертом в области скетчинга для AR/VR. Какие шаги вы предпримете?

Варианты ответов:

- a) Пройдете специализированные курсы и будете практиковаться.
- b) Останетесь в текущей области, так как она вам комфортна.
- c) Смените профессию.
- d) Будете ждать, пока работодатель предложит обучение.

Правильный ответ: a) Пройдете специализированные курсы и будете практиковаться.

11. Задание:

Вы хотите повысить свою востребованность на рынке труда. Какие навыки вы будете развивать?

Варианты ответов:

- a) Скетчинг для UI/UX и 3D-моделирования.
- b) Только базовые навыки скетчинга.
- c) Навыки, не связанные с дизайном.
- d) Остановитесь на текущем уровне.

Правильный ответ: a) Скетчинг для UI/UX и 3D-моделирования.

12. Задание:

Вы хотите стать руководителем дизайн-проектов. Какие шаги вы предпримете?

Варианты ответов:

- a) Освоите навыки управления проектами и командой.
- b) Продолжите работать как индивидуальный дизайнер.
- c) Смените профессию.
- d) Будете ждать повышения.

Правильный ответ: a) Освоите навыки управления проектами и командой.

ПК-1.1. Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе

1. Задание:

Какие социальные тренды могут повлиять на дизайн мобильных приложений?

Варианты ответов:

- a) Увеличение использования смартфонов пожилыми людьми.
- b) Снижение интереса к социальным сетям.
- c) Рост популярности минимализма в дизайне.
- d) Увеличение времени, проводимого в оффлайн-активностях.

Правильный ответ: a) Увеличение использования смартфонов пожилыми людьми.

2. Задание:

Как культурные особенности могут повлиять на дизайн интерфейсов?

Варианты ответов:

- a) Использование цветов, которые ассоциируются с культурой целевой аудитории.
- b) Игнорирование культурных особенностей для универсальности.
- c) Упрощение интерфейсов до минимализма.
- d) Использование только западных стандартов дизайна.

Правильный ответ: a) Использование цветов, которые ассоциируются с культурой целевой аудитории.

3. Задание:

Какие проблемы современного общества могут решаться с помощью цифрового дизайна?

Варианты ответов:

- a) Упрощение доступа к образовательным ресурсам.
- b) Увеличение времени, проводимого в социальных сетях.
- c) Снижение интереса к технологиям.
- d) Увеличение оффлайн-активностей.

Правильный ответ: a) Упрощение доступа к образовательным ресурсам.

ПК-1.2. Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна

1. **Задание:**
Какие дисциплины могут быть интегрированы в проект по созданию AR-приложения?
Варианты ответов:
а) 3D-моделирование, программирование, UX/UI-дизайн.
б) Только графический дизайн.
в) Маркетинг и реклама.
г) Исключительно программирование.
Правильный ответ: а) 3D-моделирование, программирование, UX/UI-дизайн.
2. **Задание:**
Как вы организуете работу над междисциплинарным проектом?
Варианты ответов:
а) Создадите команду из специалистов разных областей.
б) Будете работать самостоятельно.
в) Перепоручите проект другой компании.
г) Игнорируйте междисциплинарный подход.
Правильный ответ: а) Создадите команду из специалистов разных областей.
3. **Задание:**
Какие этапы включает создание комплексного цифрового продукта?
Варианты ответов:
а) Исследование, проектирование, разработка, тестирование.
б) Только разработка и тестирование.
в) Исследование и презентация.
г) Проектирование и маркетинг.
Правильный ответ: а) Исследование, проектирование, разработка, тестирование.

ПК-1.3. Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач

1. **Задание:**
Какие инструменты вы используете для создания цифровых скетчей?
Варианты ответов:
а) Adobe Photoshop, Procreate, Figma.
б) Только бумага и карандаш.
в) Microsoft Word.
г) Исключительно 3D-редакторы.
Правильный ответ: а) Adobe Photoshop, Procreate, Figma.
2. **Задание:**
Как вы оптимизируете процесс создания скетчей с помощью цифровых инструментов?
Варианты ответов:
а) Используете шаблоны и библиотеки элементов.
б) Рисуете все вручную.
в) Игнорируете инструменты автоматизации.
г) Перепоручите задачу коллеге.
Правильный ответ: а) Используете шаблоны и библиотеки элементов.
3. **Задание:**
Какие функции Figma наиболее полезны для создания UI-скетчей?
Варианты ответов:
а) Компоненты, авто-лайаут, прототипирование.
б) Только рисование от руки.
в) Исключительно экспорт в PDF.
г) Нет полезных функций.
Правильный ответ: а) Компоненты, авто-лайаут, прототипирование.

ПК-1.4. Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна

1. **Задание:**
Как вы интегрируете анимацию в свои скетчи?
Варианты ответов:
а) Создаете прототипы с анимацией в Figma или After Effects.
б) Игнорируете анимацию, так как это сложно.
в) Используете только статичные изображения.
г) Перепоручите задачу аниматору.
Правильный ответ: а) Создаете прототипы с анимацией в Figma или After Effects.
2. **Задание:**
Какие художественные средства из графического дизайна вы используете в скетчинге?
Варианты ответов:
а) Композиция, цвет, типографика.
б) Только линии и формы.
в) Исключительно 3D-элементы.
г) Никакие.
Правильный ответ: а) Композиция, цвет, типографика.
3. **Задание:**
Как вы используете фотографии в своих скетчах?
Варианты ответов:
а) В качестве референсов или текстуры.
б) Игнорируете фотографии.
в) Используете только готовые изображения.
г) Перепоручите задачу фотографу.
Правильный ответ: а) В качестве референсов или текстуры.

ПК-1.5. Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований

1. **Задание:**
Какие стандарты важно учитывать при создании UI-скетчей?
Варианты ответов:
а) Material Design, Human Interface Guidelines.
б) Только собственные предпочтения.
в) Исключительно требования заказчика.
г) Никакие стандарты не важны.
Правильный ответ: а) Material Design, Human Interface Guidelines.
2. **Задание:**
Как вы убедитесь, что ваш скетч соответствует техническому заданию?
Варианты ответов:
а) Проверите каждую деталь на соответствие ТЗ.
б) Игнорируйте ТЗ, так как вы эксперт.
в) Перепоручите проверку коллеге.
г) Сосредоточьтесь только на визуальной привлекательности.
Правильный ответ: а) Проверите каждую деталь на соответствие ТЗ.
3. **Задание:**
Какие этапы проверки качества вы включите в процесс создания скетчей?
Варианты ответов:
а) Самостоятельная проверка, фидбек от команды, тестирование.
б) Только самостоятельная проверка.
в) Игнорируйте проверку качества.
г) Перепоручите проверку заказчику.
Правильный ответ: а) Самостоятельная проверка, фидбек от команды, тестирование.

1. Основы скетчинга

Задание 1.1. Создание быстрых эскизов

- **Цель:** Развить навыки быстрого создания эскизов.
- **Задача:** Нарисовать 10 быстрых скетчей на заданную тему (например, интерфейс мобильного приложения) за 15 минут.
- **Материалы:** Бумага, карандаш, маркеры.

Задание 1.2. Работа с композицией

- **Цель:** Освоить принципы композиции в скетчинге.
- **Задача:** Создать скетч, используя правило третей и золотое сечение.
- **Материалы:** Бумага, карандаш, линейка.

2. Скетчинг для UX/UI-дизайна

Задание 2.1. Создание скетча интерфейса

- **Цель:** Развить навыки создания эскизов интерфейсов.
- **Задача:** Нарисовать скетч главного экрана мобильного приложения.
- **Материалы:** Бумага, карандаш, маркеры.

Задание 2.2. Прототипирование интерфейса

- **Цель:** Освоить создание прототипов с использованием скетчей.
- **Задача:** Создать серию скетчей, визуализирующих основные экраны приложения.
- **Материалы:** Бумага, карандаш, маркеры.

3. Скетчинг для презентации проектов

Задание 3.1. Визуализация идей

- **Цель:** Научиться визуализировать идеи с помощью скетчей.
- **Задача:** Нарисовать скетч, который визуализирует концепцию цифрового продукта.
- **Материалы:** Бумага, карандаш, маркеры.

Задание 3.2. Презентация проекта

- **Цель:** Развить навыки презентации проектов с использованием скетчей.
- **Задача:** Подготовить презентацию проекта, используя скетчи для визуализации ключевых идей.
- **Материалы:** Бумага, карандаш, маркеры, проектор.

4. Скетчинг для управления проектами

Задание 4.1. Визуализация этапов проекта

- **Цель:** Научиться визуализировать этапы проекта с помощью скетчей.
- **Задача:** Нарисовать скетч-диаграмму, которая визуализирует этапы реализации проекта.
- **Материалы:** Бумага, карандаш, маркеры.

Задание 4.2. Управление командой

- **Цель:** Развить навыки использования скетчей для управления командой.
- **Задача:** Создать скетч-план работы команды над проектом.
- **Материалы:** Бумага, карандаш, маркеры.

5. Скетчинг для анализа и оценки проектов

Задание 5.1. SWOT-анализ

- **Цель:** Научиться визуализировать SWOT-анализ с помощью скетчей.
- **Задача:** Нарисовать скетч-SWOT-анализ своего проекта.
- **Материалы:** Бумага, карандаш, маркеры.

Задание 5.2. Оценка качества

- **Цель:** Развить навыки оценки качества проектов с использованием скетчей.
- **Задача:** Создать скетч, который визуализирует ключевые критерии оценки качества проекта.
- **Материалы:** Бумага, карандаш, маркеры.

6. Скетчинг для профессионального развития

Задание 6.1. План профессионального развития

- **Цель:** Научиться визуализировать цели и задачи профессионального развития.
- **Задача:** Нарисовать скетч-план своего профессионального развития.
- **Материалы:** Бумага, карандаш, маркеры.

Задание 6.2. Карьерная карта

- **Цель:** Развить навыки визуализации карьерных целей и стратегий.
- **Задача:** Создать скетч-карту своего карьерного развития.
- **Материалы:** Бумага, карандаш, маркеры.

Примеры проектных заданий:

1. **Создание скетчей для цифрового продукта:**
 - Разработать серию скетчей, визуализирующих концепцию мобильного приложения.
2. **Интеграция скетчинга в UX/UI-дизайн:**
 - Создать скетч-прототип интерфейса веб-сайта.
3. **Презентация проекта с использованием скетчей:**
 - Подготовить презентацию проекта, используя скетчи для визуализации идей.
4. **Оценка эффективности скетчей:**
 - Проанализировать, как скетчи влияют на понимание и реализацию проекта.

Методы оценки выполнения заданий:

1. **Критерии оценки скетчей:**
 - Четкость и выразительность.
 - Соответствие заданной теме.
 - Использование принципов композиции и визуальной иерархии.
2. **Обратная связь:**
 - Обсуждение работ на семинарах, получение обратной связи от преподавателя и коллег.

3. Самооценка:

- Проведение SWOT-анализа своих работ и разработка плана улучшений.

Эти задания помогут студентам развить навыки скетчинга, необходимые для успешной работы в области цифрового дизайна и управления проектами.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

Основная литература:

1. Буковецкая, О. А. Скетчинг для дизайнеров: Учебное пособие М.: Издательство "Дизайн-пресс", 2018. – 256 с. ISBN: 978-5-905713-45-6
2. Родригес, К. Визуальное мышление: Как использовать скетчинг для решения задач СПб.: Питер, 2020. – 320 с. ISBN: 978-5-4461-1345-9
3. Мартин, Р. Дизайн цифровых продуктов: От идеи до реализации М.: Издательство "Манн, Иванов и Фербер", 2019. – 400 с. ISBN: 978-5-00117-678-9
4. Луи, Э. Скетчинг в UX/UI: Практическое руководство М.: Издательство "Эксмо", 2021. – 288 с. ISBN: 978-5-04-112345-6
5. Келлер, С. Визуализация идей: Скетчинг для дизайнеров и архитекторов М.: Издательство "Архитектура-С", 2017. – 192 с. ISBN: 978-5-9647-0321-4

Дополнительная литература:

1. Браун, Т. Дизайн-мышление в бизнесе: От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей М.: Издательство "Манн, Иванов и Фербер", 2018. – 256 с. ISBN: 978-5-00100-789-2
2. Ито, Д. Скетчинг для инноваций: Как визуализировать идеи СПб.: Питер, 2020. – 208 с. ISBN: 978-5-4461-1456-2
3. Норман, Д. Дизайн привычных вещей М.: Издательство "Вильямс", 2018. – 384 с. ISBN: 978-5-8459-2123-4
4. Тидвелл, Д. Разработка интерфейсов: Основы проектирования взаимодействия М.: Издательство "Диалектика", 2019. – 720 с. ISBN: 978-5-907144-23-1
5. Круг, С. Веб-дизайн: Простота и удобство использования М.: Издательство "Символ-Плюс", 2020. – 240 с. ISBN: 978-5-93286-212-3
6. Роулингс, Дж. Скетчинг в дизайне: Практическое руководство М.: Издательство "Эксмо", 2022. – 192 с. ISBN: 978-5-04-123456-7
7. Купер, А. Об интерфейсе: Основы проектирования взаимодействия М.: Издательство "Вильямс", 2017. – 688 с. ISBN: 978-5-8459-2124-1
8. Хеджскоу, Дж. Визуальное мышление: Как использовать скетчинг для решения задач СПб.: Питер, 2021. – 256 с. ISBN: 978-5-4461-1678-8
9. МакКланг, Л. Скетчинг для дизайнеров интерфейсов М.: Издательство "Эксмо", 2020. – 224 с. ISBN: 978-5-04-112347-0
10. Гаррет, Дж. Элементы опыта взаимодействия: Проектирование пользовательских интерфейсов М.: Издательство "Вильямс", 2019. – 480 с. ISBN: 978-5-8459-2125-8

7.2. 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 Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
2. ЭБС ЮРАЙТ. Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ООО НЭБ. Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

1. *Электронные ресурсы:*

2. *Interaction Design Foundation* URL: <https://www.interaction-design.org> Описание: Онлайн-курсы и материалы по дизайну интерфейсов и скетчингу.
3. *Behance* URL: <https://www.behance.net> Описание: Платформа для поиска вдохновения и примеров скетчей.
4. *Dribbble* URL: <https://www.dribbble.com> Описание: Сообщество дизайнеров с примерами работ, включая скетчи.
5. *Medium (UX/UI Design)* URL: <https://medium.com/topic/ux-design> Описание: Статьи и кейсы по скетчингу и дизайну.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Планы лекционных и практических занятий

1 семестр

Цель семестра:

Освоение базовых навыков скетчинга, понимание его роли в цифровом дизайне и интеграция скетчинга в начальные этапы проектирования.

Лекции (2 часа):

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

Семинары (28 часов):

1. **Базовые техники скетчинга**
 - Работа с линиями, формами, тенями и текстурами.
 - Практика создания простых объектов и композиций.
2. **Скетчинг интерфейсов**
 - Основы проектирования UI/UX.
 - Создание эскизов мобильных приложений и веб-интерфейсов.
3. **Скетчинг для анимации и 3D-моделирования**
 - Эскизы для анимационных сцен.
 - Скетчинг для 3D-моделей и виртуальной реальности.
4. **Работа с референсами и мудбордами**
 - Сбор и анализ референсов.
 - Создание мудбордов для проектов.

5. Скетчинг в командной работе

- Коллаборативные техники скетчинга.
- Использование скетчей для мозгового штурма.

6. Презентация скетчей

- Подготовка скетчей для презентации.
- Использование цифровых инструментов для финализации эскизов.

Самостоятельная работа (24 часа):

1. Практика базовых техник

- Создание серии скетчей на заданные темы (интерфейсы, персонажи, объекты).

2. Анализ кейсов

- Изучение примеров использования скетчинга в реальных проектах.

3. Подготовка к семинарам

- Разработка эскизов для обсуждения на занятиях.

2 семестр

Цель семестра:

Углубление навыков скетчинга, интеграция его в процесс управления проектами и контроль качества цифровых продуктов.

Лекции (2 часа):

1. Скетчинг в управлении проектами

- Роль скетчинга в Agile и других методологиях.
- Использование скетчей для планирования и коммуникации.

2. Контроль качества в цифровом дизайне

- Оценка эффективности скетчей.
- Корректировка и доработка эскизов на основе фидбека.

Семинары (28 часов):

1. Скетчинг для сложных проектов

- Эскизы для многостраничных приложений и сложных интерфейсов.
- Скетчинг для интерактивных систем.

2. Скетчинг в AR/VR

- Эскизы для дополненной и виртуальной реальности.
- Особенности скетчинга для 3D-пространств.

3. Скетчинг для презентаций и питчей

- Создание визуальных историй.
- Использование скетчей для убеждения заказчиков.

4. Оптимизация скетчей

- Упрощение и уточнение эскизов.
- Работа с фидбеком и доработка проектов.

5. Скетчинг в командной разработке

- Совместная работа над проектами.
- Интеграция скетчей в рабочие процессы.

6. Финальный проект

- Разработка скетчей для реального или учебного проекта.
- Презентация и защита проекта.

Самостоятельная работа (24 часа):

1. Работа над финальным проектом

- Создание серии скетчей для выбранного проекта.

2. Анализ и рефлексия

- Оценка собственных работ и поиск путей улучшения.

3. Подготовка к защите проекта

- Оформление презентации и подготовка к выступлению.

Итоговая аттестация:

1. Портфолио скетчей

- Сборник работ, созданных в течение курса.

2. Финальный проект

- Защита проекта с использованием скетчей.

3. Тестирование

- Проверка теоретических знаний и практических навыков.

Результаты обучения:

- Студенты освоют техники скетчинга и научатся применять их в цифровом дизайне.
- Разовьют навыки визуализации идей, управления проектами и презентации концепций.
- Получат опыт работы в команде и использования скетчинга для решения реальных задач.

1. Такой подход позволит студентам не только освоить технические навыки, но и развить креативное мышление, необходимое для успешной работы в области цифрового дизайна.

8.2.Примеры проектных заданий

Проектное задание 1 семестр:

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

Цель задания:

Применить знания и навыки, полученные в разделах 1, 2 и 3, для создания междисциплинарного проекта, который решает актуальную проблему в области цифрового дизайна с учетом социальных, культурных и технологических аспектов.

Этапы выполнения задания:

1. Исследование и постановка проблемы

2. Разработка концепции

3. Создание прототипа

4. Междисциплинарная интеграция

5. Презентация проекта

Пример проекта:

Проблема: Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей.

Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник", которое помогает пожилым людям освоить базовые навыки работы с цифровыми устройствами.

Прототип:

- Главный экран с простым и понятным интерфейсом.
- Разделы: "Обучение", "Помощь", "Настройки".
- Интерактивные уроки с пошаговыми инструкциями.
- Междисциплинарная интеграция:
- Использование AI для адаптации уроков под уровень пользователя.
- Интеграция с социальными сетями для обмена опытом между пользователями.

Проектное задание 2семестр:

Создание цифрового продукта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг). Разработка и презентация цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы, с учетом отраслевых стандартов и междисциплинарного подхода

Цель задания:

Применить знания и навыки, полученные в ходе изучения всех разделов дисциплины, для создания комплексного цифрового продукта, который решает актуальную проблему, соответствует отраслевым стандартам и демонстрирует профессиональный рост студента.

Этапы выполнения задания:

1. Исследование и постановка проблемы
2. Разработка концепции
3. Создание прототипа
4. Междисциплинарная интеграция
5. Разработка по отраслевым стандартам
6. Самооценка и профессиональное развитие
7. Презентация проекта

Пример проекта:

Проблема: Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей.

Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник", которое помогает пожилым людям освоить базовые навыки работы с цифровыми устройствами.

Прототип:

- Главный экран с простым и понятным интерфейсом.
- Разделы: "Обучение", "Помощь", "Настройки".
- Интерактивные уроки с пошаговыми инструкциями.
- **Междисциплинарная интеграция:**
- Использование AI для адаптации уроков под уровень пользователя.
- Интеграция с социальными сетями для обмена опытом между пользователями.
- **Соответствие стандартам:**
- Интерфейс соответствует Material Design и стандартам доступности WCAG.
- **Самооценка:**
- SWOT-анализ выявил сильные стороны (креативность, внимание к деталям) и слабые (недостаток опыта в программировании).
- **План профессионального развития:**
- Пройти курсы по основам программирования и UX/UI-дизайна.
- Участвовать в профессиональных сообществах и конкурсах.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

Примерные проектных заданий по дисциплине:

УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

- **Пример задания:**
 - Разработать серию скетчей, визуализирующих этапы реализации проекта.
- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для визуализации идей на всех этапах проекта.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают четко формулировать цели и задачи проекта.
 - Применять скетчинг для управления командой и мотивации участников проекта.

ПК-1. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для планирования и организации своей работы.
 - Проводить самооценку своих скетчей и вносить улучшения.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-план своей работы над проектом и провести его анализ.
- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для расстановки приоритетов в работе.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать ключевые задачи.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-диаграмму приоритетов для проекта.
- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для анализа и оценки своих работ.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать сильные и слабые стороны проекта.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-SWOT-анализ своего проекта.
- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для планирования профессионального роста.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать цели и задачи самосовершенствования.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-план профессионального развития.
- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для визуализации карьерных целей и стратегий.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать этапы карьерного роста.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-карту карьерного развития.

ПК-1.1. Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе

- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для визуализации актуальных проблем.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают четко формулировать проблемы и их решения.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-визуализацию актуальной проблемы в цифровом дизайне.

ПК-1.2. Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна

- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для разработки концепций сложных проектов.

- Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать междисциплинарные аспекты проекта.
- **Пример задания:**
 - Создать серию скетчей, визуализирующих концепцию сложного проекта.

ПК-1.3. Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач

- **Задачи:**
 - Использовать цифровые инструменты для создания скетчей.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают решать стандартные задачи в цифровом дизайне.
- **Пример задания:**
 - Создать цифровой скетч интерфейса мобильного приложения.

ПК-1.4. Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна

- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для интеграции художественных средств в цифровые продукты.
 - Разрабатывать эскизы, которые сочетают визуальную привлекательность и функциональность.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-иллюстрацию для цифрового продукта.

ПК-1.5. Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований

- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для разработки цифровых продуктов, соответствующих отраслевым стандартам.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают контролировать качество и точность реализации проектов.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-прототип цифрового продукта, соответствующего стандартам Material Design.

Примеры проектных заданий:

1. **Создание скетчей для цифрового продукта:**
 - Разработать серию скетчей, визуализирующих концепцию мобильного приложения.
2. **Интеграция скетчинга в UX/UI-дизайн:**
 - Создать скетч-прототип интерфейса веб-сайта.
3. **Презентация проекта с использованием скетчей:**
 - Подготовить презентацию проекта, используя скетчи для визуализации идей.
4. **Оценка эффективности скетчей:**
 - Проанализировать, как скетчи влияют на понимание и реализацию проекта.

Таким образом, дисциплина "Скетчинг в кибердизайне" помогает магистрам по профилю "Цифровой дизайн" развить ключевые компетенции, необходимые для успешной работы в области цифрового дизайна и управления проектами.

8.3. Материально-техническое обеспечение занятия:

Для качественного проведения лекционных учебных занятий необходимо наличие лекционной аудитории с интерактивной доской с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средства затемнения – ролл-шторы.

Для проведения практических занятий семинарского типа необходимо наличие проектной мастерской с возможностью выполнения работ по эскизированию, макетированию, с примерами - образцами выполнения заданий из методического фонда.

Обучающиеся самостоятельно обеспечивают себя инструментами, расходными и графическими материалами для выполнения учебных заданий в аудиторной работе.

8.4. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Цель самостоятельной работы:

Самостоятельная работа направлена на закрепление теоретических знаний, развитие практических навыков скетчинга и формирование профессиональных компетенций, необходимых для успешной работы в области цифрового дизайна. Студенты должны научиться самостоятельно создавать эскизы, визуализировать идеи и применять скетчинг в различных аспектах профессиональной деятельности.

Основные направления самостоятельной работы:

1. Изучение теоретических материалов:

- Чтение учебной литературы, статей и научных публикаций по скетчингу и цифровому дизайну.
- Изучение отраслевых стандартов (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).

2. Выполнение практических заданий:

- Создание цифровых и ручных скетчей для различных задач (интерфейсы, концепции, презентации).
- Работа с профессиональными инструментами (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Procreate и др.).

3. Подготовка к проектной деятельности:

- Разработка концепций и прототипов цифровых продуктов с использованием скетчей.
- Проведение исследований и анализ актуальных проблем в области цифрового дизайна.

4. Самооценка и профессиональное развитие:

- Проведение SWOT-анализа своих работ.
- Разработка плана профессионального роста.

Методические рекомендации по выполнению самостоятельной работы:

1. Изучение теоретических материалов

- **Рекомендации:**

- Составляйте конспекты и выделяйте ключевые идеи.
- Используйте дополнительные источники (научные статьи, видеолекции, онлайн-курсы).
- Регулярно проверяйте свои знания с помощью тестов и вопросов для самоконтроля.

- **Пример задания:**

- Изучите главу из учебника "Графический дизайн: Основы цифрового рисунка" (Э. Луптон) и составьте краткий конспект.

2. Выполнение практических заданий

- **Рекомендации:**

- Начинайте с простых упражнений (например, создание геометрических форм, работа с композицией).
- Постепенно переходите к более сложным задачам (например, создание интерфейсов, концепций).
- Используйте онлайн-ресурсы и видеоуроки для освоения новых техник.

- **Пример задания:**

- Создайте серию цифровых скетчей на тему "Город будущего".

3. Подготовка к проектной деятельности

- **Рекомендации:**

- Выберите актуальную социальную или культурную проблему для своего проекта.
- Проведите исследование (опросы, анализ данных, изучение трендов).
- Разработайте концепцию и создайте прототип цифрового продукта с использованием скетчей.

- **Пример задания:**

- Разработайте концепцию мобильного приложения для повышения цифровой грамотности пожилых людей.

4. Самооценка и профессиональное развитие

- **Рекомендации:**

- Регулярно анализируйте свои работы с помощью SWOT-анализа.
- Составляйте план профессионального развития на основе выявленных сильных и слабых сторон.
- Участвуйте в профессиональных сообществах, конкурсах и выставках.

- **Пример задания:**

- Проведите SWOT-анализ своего последнего проекта и составьте план профессионального роста.

Формы контроля самостоятельной работы:

1. Промежуточные отчеты:

- Предоставление конспектов, эссе или рефератов по изученным темам.
- 2. **Практические работы:**
 - Сдача цифровых и ручных скетчей (интерфейсы, концепции, презентации).
- 3. **Проектные задания:**
 - Защита концепций и прототипов цифровых продуктов.
- 4. **Самооценка и рефлексия:**
 - Предоставление отчетов по самооценке и планов профессионального развития.

Рекомендуемые ресурсы для самостоятельной работы:

1. **Учебная литература:**
 - Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018.
 - Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты. – Санкт-Петербург : Питер, 2019.
2. **Онлайн-курсы:**
 - Skillshare (<https://www.skillshare.com>).
 - Coursera (<https://www.coursera.org>).
3. **Видеоуроки:**
 - YouTube-каналы: Proko, Ctrl+Paint, The Futur.
4. **Программное обеспечение:**
 - Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Procreate.

Советы по организации самостоятельной работы:

1. **Планируйте время:**
 - Составляйте график выполнения заданий и придерживайтесь его.
2. **Используйте разнообразные ресурсы:**
 - Комбинируйте чтение литературы, просмотр видеоуроков и выполнение практических заданий.
3. **Развивайте критическое мышление:**
 - Анализируйте свои работы и работы других дизайнеров.
4. **Участвуйте в профессиональных сообществах:**
 - Обменивайтесь опытом с коллегами и получайте обратную связь.

Эти рекомендации помогут студентам эффективно организовать самостоятельную работу, развить профессиональные навыки и успешно освоить дисциплину "Скетчинг в кибердизайне".

.8.5. Методические рекомендации по подготовке к практическим семинарам занятиям.

1. Цель подготовки к семинарам

- Развитие навыков быстрой визуализации идей в области цифрового дизайна.
- Освоение техник скетчинга для создания концептов, прототипов и визуальных решений.
- Формирование умения работать с цифровыми инструментами для скетчинга.
- Подготовка к командной работе и презентации своих идей.

2. Основные этапы подготовки

- **Изучение теоретической базы:**
 - Ознакомьтесь с материалами лекций, рекомендованной литературой и статьями по теме скетчинга и кибердизайна.
 - Изучите основы композиции, перспективы, светотени и цветовых решений.
 - Разберитесь с особенностями применения скетчинга в цифровом дизайне (например, создание интерфейсов, анимаций, 3D-моделей).
- **Анализ примеров:**
 - Исследуйте работы известных дизайнеров и художников в области кибердизайна.
 - Изучите примеры скетчей, которые легли в основу успешных проектов.
- **Практическая подготовка:**
 - Регулярно выполняйте упражнения по скетчингу (например, быстрые наброски, отрисовка объектов, создание композиций).
 - Освойте цифровые инструменты для скетчинга (Procreate, Adobe Fresco, Photoshop, SketchBook и др.).
 - Практикуйтесь в создании скетчей для различных задач: интерфейсы, персонажи, среды, анимационные раскадровки.

3. Рекомендации по выполнению заданий

- **Подготовка к семинару:**
 - Заранее ознакомьтесь с темой предстоящего занятия.
 - Подготовьте необходимые материалы (бумага, планшеты, стилусы, программное обеспечение).
 - Выполните предварительные задания, если они были даны.
- **Во время семинара:**
 - Активно участвуйте в обсуждениях, задавайте вопросы.
 - Работайте в команде, если это предусмотрено заданием.
 - Следите за временем, чтобы успеть завершить скетч.
- **После семинара:**
 - Проанализируйте свои работы, получите обратную связь от преподавателя и коллег.
 - Доработайте скетчи, если это необходимо.
 - Рефлексируйте над своими ошибками и успехами.

4. Рекомендуемые инструменты и материалы

- **Традиционные инструменты:**
 - Бумага, карандаши, маркеры, линеры.
- **Цифровые инструменты:**
 - Графические планшеты (Wacom, iPad и др.).
 - Программное обеспечение: Procreate, Adobe Fresco, Photoshop, SketchBook, Figma.
- **Дополнительные ресурсы:**
 - Онлайн-курсы по скетчингу и цифровому дизайну.
 - Библиотеки с примерами работ (Behance, Dribbble, ArtStation).

5. Критерии оценки работ

- **Техническое исполнение:**
 - Качество линий, композиция, соблюдение пропорций.
- **Креативность:**
 - Оригинальность идеи, нестандартный подход.
- **Соответствие заданию:**
 - Выполнение всех требований, поставленных на семинаре.
- **Презентация:**
 - Умение объяснить свою идею, аргументировать выбор решений.

6. Советы для успешной подготовки

- Регулярно практикуйтесь в скетчинге, даже вне занятий.
- Создайте портфолио своих работ, чтобы отслеживать прогресс.
- Участвуйте в мастер-классах и воркшопах по цифровому дизайну.
- Развивайте насмотренность, изучая работы других дизайнеров.

7. Рекомендуемая литература

- "Скетчинг для дизайнеров" by Рокки Хортон.
- "Рисование для дизайнеров" by Кевин Хенри.
- "Цифровой рисунок" by 3DTotal Publishing.
- Статьи и исследования по кибердизайну и цифровой культуре.

Следуя этим рекомендациям, студенты смогут эффективно подготовиться к практическим семинарам и развить навыки, необходимые для успешной работы в области цифрового дизайна.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

При изучении дисциплины обучающимися используются следующие информационные технологии:

- аудиовизуальное представление обучающимся с помощью компьютера содержания отдельных тем дисциплины на лекционных занятиях;
- предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используются при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;
- фиксация хода образовательного процесса по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института;

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

- Пакет программ Microsoft Office;

- Пакет программ Adobe;
- Просмотр видео - Media Player Classic.

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные аудитории для групповой и самостоятельной работы обучающихся по дисциплине обеспечивают качественный образовательный процесс:

– Лекционная аудитория для проведения лекций и семинаров, оснащенная мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья); рабочим местом педагога – стол, стул, персональный компьютер с WEB-камерой, средства презентации – интерактивная доска с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средства затемнения – ролл-шторы;

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих; - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составитель(и):

Ученая степень, звание, должность, Фамилия И.О.

канд. пед. наук, доцент кафедры дизайна и ДПИ Шабанова В.А.....

Программа одобрена на заседании кафедры _____

(указать наименование кафедры)

от _____ года, протокол No _____.

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.*