

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ"

Кафедра № 61

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель образовательной программы

доц., к. культурол., доц.

(должность, уч. степень, звание)

Н.В. Выжлецова

(инициалы, фамилия)

(подпись)

«25» февраля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Нарративный дизайн»
(Наименование дисциплины)

Код направления подготовки/ специальности	51.03.01
Наименование направления подготовки/ специальности	Культурология
Наименование направленности/ специализации	Цифровые проскты в креативных индустриях
Форма обучения	очная
Год приема	2026

Санкт-Петербург– 2026

Лист согласования рабочей программы дисциплины

Программу составил (а)

ст. преподаватель
(должность, уч. степень, звание)

[подпись] 11.02.2026
(подпись, дата)

С.В. Шалямова
(инициалы, фамилия)

Программа одобрена на заседании кафедры № 61

«12» февраля 2026 г, протокол № 7

Заведующий кафедрой № 61

д.ф.н., доц.
(уч. степень, звание)

[подпись] 12.02.2026
(подпись, дата)

С.Н. Коробкова
(инициалы, фамилия)

Заместитель декана факультета №6 по методической работе

ст. преп.
(должность, уч. степень, звание)

[подпись] 25.02.2026
(подпись, дата)

М.Б. Капелюш
(инициалы, фамилия)

Аннотация

Дисциплина «Нарративный дизайн» входит в образовательную программу высшего образования – программу бакалавриата по направлению подготовки/ специальности 51.03.01 «Культурология» направленности/специализации «Цифровые проекты в креативных индустриях». Дисциплина реализуется кафедрой «№61».

Дисциплина нацелена на формирование у выпускника следующих компетенций:

ПК-2 «Способен разрабатывать цифровые проекты в сферах цифрового контента»

ПК-3 «Способен разрабатывать цифровые проекты в сфере сохранения и освоения культурного и природного наследия»

ПК-5 «Способен разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские, образовательные, художественно-творческие, другие цифровые проекты в области культуры и искусства»

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с теорией и практикой создания повествовательных структур в цифровых средах, проектированием сценариев для интерактивных экспозиций, виртуальных туров, образовательных и просветительских проектов, а также методами визуализации нарративов с использованием современных технологий (AI, VR/AR, мультимедиа).

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, лабораторные работы, самостоятельная работа.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация в форме экзамена (8 семестр).

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часа.

Язык обучения по дисциплине «русский».

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

1.1. Цели преподавания дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование у обучающихся целостного представления о нарративном дизайне как инструменте создания цифровых проектов в области культуры и искусства, развитие навыков разработки сценариев, интерактивных повествований и визуализации историй для культурно-просветительских, образовательных и художественно-творческих проектов, а также приобретение компетенций, необходимых для проектной деятельности в креативных индустриях.

1.2. Дисциплина входит в состав части, формируемой участниками образовательных отношений, образовательной программы высшего образования (далее – ОП ВО).

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОП ВО.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями или их частями. Компетенции и индикаторы их достижения приведены в таблице 1.

Таблица 1 – Перечень компетенций и индикаторов их достижения

Категория (группа) компетенции	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Профессиональные компетенции	ПК-2 Способен разрабатывать цифровые проекты в сферах цифрового контента	ПК-2.3.2 знать основные методы и технологии ИИ, VR/AR-технологии в креативных индустриях; методы проведения комплексных дизайнерских исследований; технологии сбора и анализа информации ПК-2.3.3 знать типовые формы проектных заданий; этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности ПК-2.У.1 уметь разрабатывать цифровые проекты в области культуры и искусства с различными содержательными параметрами; подбирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования; оформлять результаты дизайнерских исследований ПК-2.У.2 уметь составлять проектное задание; формировать этапы и устанавливать сроки проекта; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений ПК-2.У.3 уметь проводить презентации дизайн-проектов; использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-2.В.1 владеть основными методами и технологиями ИИ, VR/AR-технологиями разработки уникального культурного продукта; методами анализа информации, необходимой для работы над дизайн-проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации

		ПК-2.В.2 владеть методами и технологиями работы с целевой аудиторией; навыками распределения обязанностей между исполнителями дизайн-проекта и организации их деятельности
Профессиональные компетенции	ПК-3 Способен разрабатывать цифровые проекты в сфере сохранения и освоения культурного и природного наследия	ПК-3.3.2 знать современные информационные технологии в сфере сохранения и освоения культурного и природного наследия; компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-3.У.1 уметь разрабатывать цифровые проекты в сфере сохранения и освоения культурного и природного наследия; подбирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования; оформлять результаты дизайнерских исследований
Профессиональные компетенции	ПК-5 Способен разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские, образовательные, художественно-творческие, другие цифровые проекты в области культуры и искусства	ПК-5.3.2 знать методы организации творческого процесса дизайнера; компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-5.У.1 уметь разрабатывать цифровые проекты с заданными параметрами в области культуры и искусства; проработать этапы практической реализации разработанных программ ПК-5.У.2 уметь составлять проектное задание, подбирать и систематизировать; работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина базируется на знаниях, умениях и компетенциях, полученных обучающимися при освоении предшествующих дисциплин и практик:

- «Графический дизайн»;
- «Web-технологии»;
- «Цифровые проекты в культуре»;
- «Теория современного искусства»;
- «Мультимедиа технологии»;
- «Производственная проектная практика»;
- «Производственная организационно-управленческая практика (6 семестр)»;

3. Объем и трудоемкость дисциплины

Данные об общем объеме дисциплины, трудоемкости отдельных видов учебной работы по дисциплине (и распределение этой трудоемкости по семестрам) представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Объем и трудоемкость дисциплины

Вид учебной работы	Всего	Трудоемкость по семестрам
		№8
1	2	3
Общая трудоемкость дисциплины, ЗЕ/ (час)	4/ 144	4/ 144
Из них часов практической подготовки	20	20
Аудиторные занятия, всего час.	30	30
в том числе:		
лекции (Л), (час)	10	10
практические/семинарские занятия (ПЗ), (час)		
лабораторные работы (ЛР), (час)	20	20
курсовой проект (работа) (КП, КР), (час)		
экзамен, (час)	54	54
Самостоятельная работа, всего (час)	60	60
Вид промежуточной аттестации: зачет, дифф. зачет, экзамен (Зачет, Дифф. зач, Экз.)	Экз.,	Экз.,

4. Содержание дисциплины

4.1. Распределение трудоемкости дисциплины по разделам и видам занятий.

Разделы, темы дисциплины и их трудоемкость приведены в таблице 3.

Таблица 3 – Разделы, темы дисциплины, их трудоемкость

Разделы, темы дисциплины	Лекции (час)	ПЗ (СЗ)	ЛР (час)	КП/КР (час)	СР (час)
Семестр 8					
Раздел 1. Введение в нарративный дизайн	2	–	4	–	12
Тема 1.1. Понятие нарратива, нарратологии и нарративного дизайна. История развития.	1	–	2	–	6
Тема 1.2. Типы нарративов: линейные, нелинейные, интерактивные, трансмедийные.	1	–	2	–	6
Раздел 2. Структура и элементы нарратива	2	–	4	–	12
Тема 2.1. Композиция повествования: завязка, развитие, кульминация, развязка.	1	–	2	–	6
Тема 2.2. Персонажи, конфликт, сюжет, сеттинг. Архетипы и их использование в цифровых проектах.	1	–	2	–	6
Раздел 3. Нарратив в цифровых средах	2	–	4	–	12
Тема 3.1. Специфика цифрового повествования: интерактивность, мультимедийность, геймификация.	1	–	2	–	6
Тема 3.2. Нарративные технологии в VR/AR, веб-проектах, социальных сетях.	1	–	2	–	6
Раздел 4. Проектирование нарративов для культурных и образовательных целей	2	–	4	–	12

Тема 4.1. Сценарии для виртуальных туров, интерактивных выставок, музейных экспозиций.	1	–	2	–	6
Тема 4.2. Образовательные нарративы: геймификация, сторителлинг в обучении.	1	–	2	–	6
Раздел 5. Инструменты и методы разработки нарративных проектов	2	–	4	–	12
Тема 5.1. Программные средства для создания нарративных сценариев (Twine, Inklewriter, Articy Draft).	1	–	2	–	6
Тема 5.2. Визуализация нарратива: раскадровка, концепт-арт, прототипирование.	1	–	2	–	6
Итого в семестре:	10	–	20	–	60
Итого	10	0	20	0	60

Практическая подготовка заключается в непосредственном выполнении обучающимися определенных трудовых функций, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

4.2. Содержание разделов и тем лекционных занятий.

Содержание разделов и тем лекционных занятий приведено в таблице 4.

Таблица 4 – Содержание разделов и тем лекционного цикла

Номер раздела	Название и содержание разделов и тем лекционных занятий
1	Раздел 1. Введение в нарративный дизайн
	Тема 1.1. Понятие нарратива, нарратологии и нарративного дизайна. История развития: от устного рассказа до цифровых повествований. Современные подходы к нарративному дизайну. Роль нарратива в культуре, искусстве и маркетинге.
	Тема 1.2. Типы нарративов: линейные и нелинейные, интерактивные, трансмедийные, гипертекстовые. Примеры успешных проектов (игры, сайты, выставки). Влияние выбора типа нарратива на пользовательский опыт.
2	Раздел 2. Структура и элементы нарратива
	Тема 2.1. Композиция повествования. Трехактная структура, модель героя (Джозеф Кэмпбелл), сюжетные арки. Завязка, развитие, кульминация, развязка. Использование флэшбэков, параллельных сюжетов.
	Тема 2.2. Персонажи, конфликт, сюжет, сеттинг. Архетипы персонажей (К.Г. Юнг, Кристофер Воглер). Способы создания запоминающихся персонажей. Конфликт как двигатель повествования. Сеттинг – создание мира истории.
3	Раздел 3. Нарратив в цифровых средах
	Тема 3.1. Специфика цифрового повествования: интерактивность, мультимедийность, геймификация. Ветвящиеся сюжеты, множественные концовки. Адаптивные нарративы в зависимости от действий пользователя.
	Тема 3.2. Нарративные технологии в VR/AR, веб-проектах, социальных сетях. Примеры использования дополненной реальности для рассказывания историй. Сторителлинг в социальных сетях (сторис, посты, видеоролики).
4	Раздел 4. Проектирование нарративов для культурных и образовательных целей
	Тема 4.1. Сценарии для виртуальных туров, интерактивных выставок, музейных

	экспозиций. Особенности создания нарратива в музейной среде: учет пространства, экспонатов, целевой аудитории. Методы вовлечения зрителя.
	Тема 4.2. Образовательные нарративы: геймификация, сторителлинг в обучении. Создание учебных игр, квестов, интерактивных лекций. Использование нарратива для повышения мотивации и запоминания материала.
5	Раздел 5. Инструменты и методы разработки нарративных проектов
	Тема 5.1. Программные средства для создания нарративных сценариев (Twine, Inklewriter, Articy Draft). Обзор функционала, сравнение, выбор подходящего инструмента. Работа с ветвлениями, условиями, переменными.
	Тема 5.2. Визуализация нарратива: раскадровка, концепт-арт, прототипирование. Связь нарративного и графического дизайна. Создание мудбордов, сценариев, макетов экранов. Методы презентации нарративного проекта.

4.3. Практические (семинарские) занятия

Темы практических занятий и их трудоемкость приведены в таблице 5.

Таблица 5 – Практические занятия и их трудоемкость

№ п/п	Темы практических занятий	Формы практических занятий	Трудоемкость, (час)	Из них практической подготовки, (час)	№ раздела дисциплины
Учебным планом не предусмотрено					
Всего					

4.4. Лабораторные занятия

Темы лабораторных занятий и их трудоемкость приведены в таблице 6.

Таблица 6 – Лабораторные занятия и их трудоемкость

№ п/п	Наименование лабораторных работ	Трудоемкость, (час)	Из них практической подготовки, (час)	№ раздела дисциплины
Семестр 8				
1	Анализ нарративных структур в существующих цифровых проектах (игры, интерактивные выставки, веб-сайты).	2	2	1
2	Создание схемы линейного и нелинейного нарратива для выбранной темы.	2	2	1
3	Разработка персонажей и конфликта для культурно-просветительского проекта.	2	2	2
4	Проектирование сюжетной арки (работа с моделью героя).	2	2	2
5	Разработка интерактивного сценария в Twine (ветвление, условия).	2	2	3
6	Создание прототипа нарративного элемента для VR/AR или веб-интерфейса.	2	2	3

7	Разработка сценария для виртуального тура по выставочному пространству.	2	2	4
8	Геймификация образовательного контента: создание игрового задания с нарративом.	2	2	4
9	Создание раскадровки и концепт-арта для цифрового проекта.	2	2	5
10	Подготовка итогового нарративного проекта (презентация, защита).	2	2	1–5
Всего		20	20	

4.5. Выполнение курсового проекта/ курсовой работы
Учебным планом не предусмотрено

4.6. Самостоятельная работа обучающихся
Виды самостоятельной работы и ее трудоемкость приведены в таблице 7.

Таблица 7 – Виды самостоятельной работы и ее трудоемкость

Вид самостоятельной работы	Всего, час	Семестр 8, час
1	2	3
Изучение теоретического материала дисциплины (ТО)	30	30
Курсовое проектирование (КП, КР)	–	–
Расчетно-графические задания (РГЗ)	–	–
Выполнение реферата (Р)	–	–
Подготовка к текущему контролю успеваемости (ТКУ)	5	5
Домашнее задание (ДЗ)	15	15
Контрольные работы заочников (КРЗ)	–	–
Подготовка к промежуточной аттестации (ПА)	10	10
Всего:	60	60

5. Перечень учебно-методического обеспечения
для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся указаны в п.п. разделов 6-11.

6. Перечень печатных и электронных учебных изданий
Перечень печатных и электронных учебных изданий приведен в таблице 8.
Таблица 8– Перечень печатных и электронных учебных изданий

Шифр/ URL адрес	Библиографическая ссылка	Количество экземпляров в библиотеке (кроме электронных экземпляров)
URL: https://znanium.ru/catalog/product/2224459 Режим доступа: по подписке.	Ткаченко, О. Н. Дизайн и рекламные технологии : учебное пособие / О.Н. Ткаченко ; под ред. Л.М. Дмитриевой. – Москва : Магистр : ИНФРА-М, 2026. – 176	

	с. – (Бакалавриат). – ISBN 978-5-16-009262-1. – Текст : электронный.	
URL: https://urait.ru Режим доступа: для авторизованных пользователей.	Леонтьев, В. П. Нарративный дизайн: основы сторителлинга : учебник для вузов. – М. : Юрайт, 2025.	
URL: https://e.lanbook.com Режим доступа: для авторизованных пользователей.	Смирнова, Е. А. Теория нарратива и цифровые медиа : монография. – СПб. : Питер, 2024.	

7. Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины приведен в таблице 9.

Таблица 9 – Перечень электронных образовательных ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

URL адрес	Наименование
https://pro.guap.ru/	Элементы электронного курса по дисциплине размещены <u>внутри ЭИОС ГУАП «Интегрированная среда обучения»</u>

8. Перечень информационных технологий

8.1. Перечень программного обеспечения, используемого при осуществлении образовательного процесса по дисциплине.

Перечень используемого программного обеспечения представлен в таблице 10.

Таблица 10– Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование
1	Электронная информационно-образовательная среда ГУАП «Интегрированная среда обучения» (https://pro.guap.ru/ разработана сотрудниками ГУАП (введена в эксплуатацию приказом ГУАП от 06.06.2017 № 05-215/17), перечень модулей и их функциональное назначение изложены по ссылке https://guap.ru/it/system/iso
2	Официальный сайт образовательной организации в сети «Интернет» (https://guap.ru/), разработан сотрудниками ГУАП (введен в эксплуатацию Приказом ГУАП от 23.03.2023 № 05-145/23)
3	Microsoft Office 2019 (договор ГУАП, информация о лицензии представлена по ссылке https://guap.ru/it/system/iso/po)
4	LibreOffice 5 (Лицензия LGPLv3)
5	MozillaFirefox(лицензии GPL/LGPL/MPL)
6	VLC mediaplayer (Лицензия: GNU LesserGeneralPublicLicense v2.1+)

8.2. Перечень информационно-справочных систем,используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Перечень используемых информационно-справочных систем представлен в таблице 11.

Таблица 11– Перечень информационно-справочных систем

№ п/п	Наименование
Электронные библиотечные ресурсы и системы	
1	Электронный каталог библиотеки ГУАП с доступом к базе полнотекстовых изданий (https://lib.guap.ru/), доступ через личный кабинет читателя библиотеки ГУАП
2	Научная электронная библиотека «eLIBRARY» (https://elibrary.ru/), доступ через личный кабинет читателя библиотеки ГУАП, а также по IP -адресам ГУАП
3	ЭБС «Лань» (https://e.lanbook.com/), доступ через личный кабинет читателя библиотеки ГУАП, а также по IP -адресам ГУАП
4	ЭБС Znanium (https://znanium.ru/), доступ через личный кабинет читателя библиотеки ГУАП, а также по IP -адресам ГУАП
5	Образовательная платформа «Юрайт» (https://urait.ru/), доступ через личный кабинет читателя библиотеки ГУАП, а также по IP -адресам ГУАП
6	Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» (https://cyberleninka.ru/), свободный доступ
Информационные и справочно-правовые системы	
1	"Консультант Плюс" (www.consultant.ru) сетевая версия для образовательных организаций, доступ по IP -адресам ГУАП

9. Материально-техническая база

Состав материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине, представлен в таблице 12.

Таблица 12 – Состав материально-технической базы

№ п/п	Наименование составной части материально-технической базы	Номер аудитории (при необходимости)
1	Учебная аудитория для занятий лекционного типа, для групповых и индивидуальных консультаций, для текущего контроля и промежуточной аттестации - Мультимедийная лекционная аудитория: Специализированная мебель; технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории; набор демонстрационного оборудования. Обеспечен доступ в электронную информационно-образовательную среду ГУАП по локальной вычислительной сети или точке доступа WiFi.	
2	Учебная аудитория для занятий семинарского типа (в том числе практических занятий), для групповых и индивидуальных консультаций, для текущего контроля и промежуточной аттестации, помещение для воспитательной работы. Укомплектована специализированной (учебной) мебелью, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации. Обеспечен доступ в электронную информационно-образовательную среду ГУАП по локальной вычислительной сети или точке доступа WiFi.	
3	Библиотека, Интернет-класс ГУАП (для самостоятельной работы). Помещения укомплектованы специализированной мебелью, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет». Обеспечен доступ в электронную информационно-образовательную среду ГУАП по локальной вычислительной сети или точке	

	доступа Wi-Fi.	
--	----------------	--

10. Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

10.1. Состав оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине приведен в таблице 13.

Таблица 13 – Состав оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Вид промежуточной аттестации	Перечень оценочных средств
Экзамен	Список вопросов к экзамену; Тесты.

10.2. В качестве критериев оценки уровня сформированности (освоения) компетенций обучающимися применяется 5-балльная шкала оценки сформированности компетенций, которая приведена в таблице 14. В течение семестра может использоваться 100-балльная шкала модульно-рейтинговой системы Университета, правила использования которой, установлены соответствующим локальным нормативным актом ГУАП.

Таблица 14 – Критерии оценки уровня сформированности компетенций

Оценка компетенции 5-балльная шкала	Характеристика сформированных компетенций
«отлично» «зачтено»	Обучающийся: – глубоко и всесторонне усвоил программный материал; – уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает; – опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно связывает усвоенные научные положения с практической деятельностью направления; – умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи; – делает выводы и обобщения; – свободно владеет системой специализированных понятий. – правильно выполнил от 90% до 100% тестовых заданий**.
«хорошо» «зачтено»	Обучающийся: – твердо усвоил программный материал, грамотно и по существу излагает его, опираясь на знания основной литературы; – не допускает существенных неточностей; – увязывает усвоенные знания с практической деятельностью направления; – аргументирует научные положения; – делает выводы и обобщения; – владеет системой специализированных понятий. – правильно выполнил от 70% до 89% тестовых заданий**.
«удовлетворительно» «зачтено»	– обучающийся усвоил только основной программный материал, по существу излагает его, опираясь на знания только основной литературы; – допускает несущественные ошибки и неточности; – испытывает затруднения в практическом применении знаний направления; – слабо аргументирует научные положения; – затрудняется в формулировании выводов и обобщений; – частично владеет системой специализированных понятий. – правильно выполнил от 51% до 69% тестовых заданий**.
«неудовлетворительно» «не зачтено»	– обучающийся не усвоил значительной части программного материала; – допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении проблем в конкретном направлении; – испытывает трудности в практическом применении знаний; – не может аргументировать научные положения;

Оценка компетенции	Характеристика сформированных компетенций
5-балльная шкала	
	– не формулирует выводов и обобщений. – правильно выполнил менее 51% тестовых заданий**.

Примечание: ** по решению кафедры процент правильно выполненных тестовых заданий может быть изменен.

10.3. Типовые контрольные задания или иные материалы.

Вопросы (задачи) для экзамена представлены в таблице 15.

Таблица 15 – Вопросы (задачи) для экзамена

№ п/п	Перечень вопросов (задач) для экзамена	Код индикатора
1	Определение нарратива, нарратологии, нарративного дизайна.	ПК-2.3.2, ПК-5.3.2
2	История развития нарративных форм (от устных сказок до цифровых сред).	ПК-5.У.1, ПК-5.3.2
3	Линейные и нелинейные нарративы: сравнительная характеристика.	ПК-2.3.3, ПК-2.У.1
4	Трансмедийный нарратив: понятие, примеры.	ПК-3.У.1, ПК-5.У.2
5	Композиция повествования: элементы и функции.	ПК-2.3.3, ПК-2.У.2
6	Модель героя (Джозеф Кэмпбелл) и её применение в цифровых проектах.	ПК-2.В.1, ПК-5.У.1
7	Архетипы персонажей (Юнг, Воглер). Роль архетипов в нарративе.	ПК-2.3.2, ПК-2.В.2
8	Конфликт как двигатель сюжета: типы конфликтов.	ПК-5.У.2, ПК-5.3.2
9	Сеттинг и его значение для создания атмосферы.	ПК-3.3.2, ПК-2.У.3
10	Интерактивный нарратив: особенности, ветвления, множественные концовки.	ПК-2.У.1, ПК-5.У.2
11	Геймификация как способ повествования. Примеры.	ПК-2.В.1, ПК-5.У.1
12	Нарратив в VR/AR-проектах: особенности и кейсы.	ПК-3.У.1, ПК-2.3.2
13	Сторителлинг в социальных сетях: приёмы и форматы.	ПК-5.У.1, ПК-5.У.2
14	Разработка сценария для виртуального тура по музею.	ПК-3.У.1, ПК-2.У.2
15	Образовательные нарративы: цели, методы, примеры.	ПК-5.У.1, ПК-5.У.2
16	Инструменты для создания нарративных проектов: Twine, Inklewriter, Articy Draft.	ПК-2.У.3, ПК-5.3.2
17	Раскадровка и концепт-арт в процессе разработки нарратива.	ПК-2.У.3, ПК-2.В.1
18	Методы тестирования и оценки нарративных проектов.	ПК-2.В.2, ПК-5.У.2
19	Этика и ответственность в создании нарративов для культуры и	ПК-3.3.2,

	образования.	ПК-5.У.1
20	Тренды и перспективы развития нарративного дизайна в креативных индустриях.	ПК-2.3.2, ПК-5.3.2
21	Создание персонажного профиля: характеристики, мотивация, арки развития.	ПК-2.У.2, ПК-5.У.2
22	Мультимедийный нарратив: интеграция видео, аудио, анимации.	ПК-2.У.3, ПК-3.У.1
23	Использование данных (big data) для персонализации нарратива.	ПК-2.3.2, ПК-2.В.2
24	Нарративный дизайн в event-маркетинге и специальных мероприятиях.	ПК-5.У.1, ПК-5.У.2
25	Разработка концепции цифрового культурного проекта: от идеи до сценария.	ПК-2.У.1, ПК-2.У.2

Вопросы (задачи) для зачета / дифф. зачета представлены в таблице 16.

Таблица 16 – Вопросы (задачи) для зачета / дифф. зачета

№ п/п	Перечень вопросов (задач) для зачета / дифф. зачета	Код индикатора
	Учебным планом не предусмотрено	

Перечень тем для выполнения курсового проекта/ курсовой работы представлены в таблице 17.

Таблица 17 – Перечень тем для выполнения курсового проекта / курсовой работы

№ п/п	Примерный перечень тем для выполнения курсового проекта/ курсовой работы
	Учебным планом не предусмотрено

Вопросы для проведения промежуточной аттестации в виде тестирования представлены в таблице 18.

Таблица 18 – Примерный перечень вопросов для тестов

№ п/п	Примерный перечень вопросов для тестов	Код индикатора				
1	1. Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы. Что такое нарративный дизайн? а) Дизайн интерфейсов; б) Проектирование повествовательных структур; в) Создание графических элементов; г) Разработка музыкального сопровождения. 2. Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы. Какие из перечисленных типов нарративов относятся к цифровым? а) Линейный; б) Интерактивный; в) Нелинейный; г) Трансмедийный. 3. Соотнесите элемент композиции с его определением. <table><tr><td>А) Завязка</td><td>1) момент наивысшего напряжения</td></tr><tr><td>В) Кульминация</td><td>2) начало событий</td></tr></table>	А) Завязка	1) момент наивысшего напряжения	В) Кульминация	2) начало событий	ПК-2.3.2, ПК-2.У.1, ПК-5.У.2
А) Завязка	1) момент наивысшего напряжения					
В) Кульминация	2) начало событий					

	<table><tr><td>С) Развязка</td><td>3) завершение истории</td></tr></table>	С) Развязка	3) завершение истории					
С) Развязка	3) завершение истории							
	4. Установите порядок этапов разработки нарративного проекта. 1. Создание сценария; 2. Анализ целевой аудитории; 3. Прототипирование; 4. Тестирование; 5. Выбор платформы; 6. Реализация. 5. Напишите развернутый ответ: какую роль играет конфликт в нарративном дизайне?							
2	1. Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы. Какой инструмент чаще всего используется для создания интерактивных сценариев без программирования? а) Adobe Photoshop; б) Twine; в) Microsoft Word; г) Unity. 2. Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы. Какие факторы влияют на выбор типа нарратива для культурного проекта? а) Целевая аудитория; б) Бюджет; в) Платформа; г) Время года. 3. Соотнесите тип нарратива с его характеристикой. <table><tr><td>А) Линейный</td><td>1) пользователь влияет на развитие сюжета</td></tr><tr><td>В) Нелинейный</td><td>2) история имеет несколько веток</td></tr><tr><td>С) Интерактивный</td><td>3) сюжет строго детерминирован</td></tr></table> 4. Установите порядок действий при создании персонажа. 1. Определение мотивации; 2. Внешность; 3. Имя; 4. Арка развития; 5. Характер и ценности. 5. Напишите развернутый ответ: приведите пример удачного трансмедийного проекта и объясните его успех.	А) Линейный	1) пользователь влияет на развитие сюжета	В) Нелинейный	2) история имеет несколько веток	С) Интерактивный	3) сюжет строго детерминирован	ПК-5.У.1, ПК-2.У.3, ПК-3.У.1
А) Линейный	1) пользователь влияет на развитие сюжета							
В) Нелинейный	2) история имеет несколько веток							
С) Интерактивный	3) сюжет строго детерминирован							
3	1. Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы. Что такое геймификация в образовательном нарративе? а) Использование игровых элементов в обучении; б) Создание полноценной игры; в) Визуализация статистики; г) Проведение соревнований.	ПК-3.3.2, ПК-5.У.2, ПК-2.В.2						

2. Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы. Какие технологии могут быть использованы для визуализации нарратива?

а) VR;
б) AR;
в) 3D-моделирование;
г) Текстовые редакторы.

3. Соотнесите тип нарративного проекта с его целью.

A) Виртуальный музей	1) образование и просвещение
B) Интерактивная выставка	2) вовлечение посетителей
C) Образовательная игра	3) передача знаний в игровой форме

4. Установите порядок этапов тестирования нарративного проекта.

1. Сбор обратной связи;
2. Определение критериев;
3. Проведение тестов;
4. Анализ результатов;
5. Корректировка.

5. Напишите развернутый ответ: какие этические аспекты следует учитывать при создании нарративов о культурном наследии?

Перечень тем контрольных работ по дисциплине обучающихся заочной формы обучения, представлены в таблице 19.

Таблица 19 – Перечень контрольных работ

№ п/п	Перечень контрольных работ
	Не предусмотрено

10.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов, характеризующих этапы формирования компетенций, содержатся в локальных нормативных актах ГУАП, регламентирующих порядок и процедуру проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся ГУАП.

11. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

11.1. Методические указания для обучающихся по освоению лекционного материала *(если предусмотрено учебным планом по данной дисциплине)*.

Основное назначение лекционного материала – логически стройное, системное, глубокое и ясное изложение учебного материала. Назначение современной лекции в рамках дисциплины не в том, чтобы получить всю информацию по теме, а в освоении фундаментальных проблем дисциплины, методов научного познания, новейших достижений научной мысли. В учебном процессе лекция выполняет методологическую, организационную и информационную функции. Лекция раскрывает понятийный аппарат конкретной области знания, её проблемы, дает цельное представление о дисциплине, показывает взаимосвязь с другими дисциплинами.

Планируемые результаты при освоении обучающимися лекционного материала:

- получение современных, целостных, взаимосвязанных знаний, уровень которых определяется целевой установкой к каждой конкретной теме;
- получение опыта творческой работы совместно с преподавателем;
- развитие профессионально-деловых качеств, любви к предмету и самостоятельного творческого мышления.
- появление необходимого интереса, необходимого для самостоятельной работы;
- получение знаний о современном уровне развития науки и техники и о прогнозе их развития на ближайшие годы;
- научиться методически обрабатывать материал (выделять главные мысли и положения, приходить к конкретным выводам, повторять их в различных формулировках);
- получение точного понимания всех необходимых терминов и понятий.

Лекционный материал может сопровождаться демонстрацией слайдов и использованием раздаточного материала при проведении коротких дискуссий об особенностях применения отдельных тематик по дисциплине.

Лекции по нарративному дизайну направлены на формирование целостного представления о теориях повествования, их эволюции и специфике в цифровой культуре. При подготовке к лекциям рекомендуется заранее ознакомиться с основной терминологией. Конспектирование должно отражать ключевые определения, классификации и примеры. Активное участие в дискуссиях (по запросу преподавателя) помогает глубже усвоить материал.

11.2. Методические указания для обучающихся по участию в семинарах *Не предусмотрено учебным планом по данной дисциплине*

11.3. Методические указания для обучающихся по прохождению практических занятий *Не предусмотрено учебным планом по данной дисциплине*

11.4. Методические указания для обучающихся по выполнению лабораторных работ

В ходе выполнения лабораторных работ обучающийся должен углубить и закрепить знания, практические навыки, овладеть современной методикой и техникой эксперимента в соответствии с квалификационной характеристикой обучающегося. Выполнение лабораторных работ состоит из экспериментально-практической, расчетно-аналитической частей и контрольных мероприятий.

Выполнение лабораторных работ обучающимся является неотъемлемой частью изучения дисциплины, определяемой учебным планом, и относится к средствам, обеспечивающим решение следующих основных задач обучающегося:

- приобретение навыков исследования процессов, явлений и объектов, изучаемых в рамках данной дисциплины;
- закрепление, развитие и детализация теоретических знаний, полученных на лекциях;
- получение новой информации по изучаемой дисциплине;
- приобретение навыков самостоятельной работы с лабораторным оборудованием и приборами.

Лабораторные работы носят проектный характер. Каждая работа включает аналитический этап (изучение аналогов, определение задачи) и практический этап (создание сценария, прототипа, визуализация). Отчёт должен содержать:

- Титульный лист.
- Цель и задание.

- Теоретическое обоснование (выбор типа нарратива, инструментов).
- Описание разработки (этапы, принятые решения).
- Итоговый продукт (текст сценария, ссылка на рабочий прототип, скриншоты).
- Выводы и самооценка.

Итоговый проект (защита в конце семестра) должен представлять собой завершённый цифровой нарративный прототип (сценарий с ветвлениями, макет сайта, интерактивный сценарий в Twine и др.) с презентацией.

11.5. Методические указания для обучающихся по выполнению курсового проекта/ курсовой работы

Не предусмотрено учебным планом по данной дисциплине

11.6. Методические указания для обучающихся по прохождению самостоятельной работы

В ходе выполнения самостоятельной работы, обучающийся выполняет работу по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

В процессе выполнения самостоятельной работы у обучающегося формируется целесообразное планирование рабочего времени, которое позволяет ему развивать умения и навыки в усвоении и систематизации приобретаемых знаний, обеспечивает высокий уровень успеваемости в период обучения, помогает получить навыки повышения профессионального уровня.

Методическими материалами, направляющими самостоятельную работу обучающихся являются:

- учебно-методический материал по дисциплине;
- методические указания по выполнению контрольных работ (для обучающихся по заочной форме обучения).

Включает изучение дополнительной литературы, анализ кейсов, выполнение домашних заданий по разработке отдельных элементов нарратива. Рекомендуются использовать онлайн-платформы для создания прототипов и публиковать промежуточные результаты в электронной среде для обсуждения.

11.7. Методические указания для обучающихся по прохождению текущего контроля успеваемости.

Текущий контроль успеваемости предусматривает контроль качества знаний обучающихся, осуществляемого в течение семестра с целью оценивания хода освоения дисциплины.

Проводится в форме:

- устного опроса на лабораторных занятиях (0–5 баллов);
- защиты лабораторных работ (0–30 баллов каждая);
- коллоквиума по теоретическим разделам (0–20 баллов);
- тестирования (0–20 баллов).

Итоговая оценка за семестр формируется как сумма баллов текущего контроля и экзамена.

11.8. Методические указания для обучающихся по прохождению промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация обучающихся предусматривает оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине. Она включает в себя:

- экзамен – форма оценки знаний, полученных обучающимся в процессе изучения всей дисциплины или ее части, навыков самостоятельной работы, способности

применять их для решения практических задач. Экзамен, как правило, проводится в период экзаменационной сессии и завершается аттестационной оценкой «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Экзамен проводится устно по билетам, включающим два теоретических вопроса и практическое задание (разработка или анализ нарративной схемы). К экзамену допускаются студенты, защитившие все лабораторные работы. Оценка выставляется по пятибалльной шкале согласно критериям (табл. 14).

Система оценок при проведении промежуточной аттестации осуществляется в соответствии с требованиями Положений «О текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации студентов ГУАП, обучающихся по программам высшего образования».

Лист внесения изменений в рабочую программу дисциплины

Дата внесения изменений и дополнений. Подпись внесшего изменения	Содержание изменений и дополнений	Дата и № протокола заседания кафедры	Подпись зав. кафедрой

Система оценивания тестовых заданий

Тестирование включает пять типов вопросов (4 закрытых и 1 открытый).

Оценка:

- 1 тип (выбор одного верного ответа с обоснованием) – 1 балл.
- 2 тип (выбор нескольких вариантов с обоснованием) – 1 балл.
- 3 тип (установление соответствия) – 1 балл.
- 4 тип (установление последовательности) – 1 балл.
- 5 тип (развернутый ответ) – 0–3 балла.

Таблица 1П – Ключи к тестированию (из таблицы 18)

№ теста	Ответы (ключи)
1.1	б) Проектирование повествовательных структур. Аргументы: нарративный дизайн фокусируется на создании сюжета и взаимодействия с пользователем.
1.2	б), в), г). Все эти типы активно используются в цифровых средах.
1.3	А – 2, В – 1, С – 3.
1.4	2, 5, 1, 3, 4, 6.
1.5	Конфликт создаёт напряжение, двигает сюжет, раскрывает персонажей и делает историю увлекательной для аудитории.
2.1	б) Twine – специализированный инструмент для интерактивных сценариев.
2.2	а), б), в). Целевая аудитория, бюджет и платформа – ключевые факторы; время года не является определяющим.
2.3	А – 3, В – 2, С – 1.
2.4	3, 2, 5, 1, 4.
2.5	Пример: проект «Звёздные войны» – успех за счёт единой вселенной, пересекающейся в фильмах, книгах, играх.
3.1	а) Использование игровых элементов в обучении.
3.2	а), б), в). VR, AR и 3D-моделирование используются для визуализации; текстовые редакторы – не технология визуализации.
3.3	А – 1, В – 2, С – 3.
3.4	2, 3, 1, 4, 5.
3.5	Учитывать достоверность, уважение к традициям, избегать стереотипов, соблюдать авторские права и этические нормы при работе с историческими и культурными объектами.