

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

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

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

СТОРИБОРД

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)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: Формирование профессиональных компетенций в области создания сторибордов, включая навыки визуализации идей, планирования проектов и управления их реализацией на всех этапах жизненного цикла, с учетом современных технологий и стандартов цифрового дизайна.

Задачи:

1. Освоение основ создания сторибордов
2. Управление проектом на всех этапах жизненного цикла
3. Разработка цифрового продукта на основе сториборда
4. Организация производственного процесса
5. Совершенствование навыков презентации и защиты проекта

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Сториборд» относится к блоку Б1.В, часть, формируемая участниками образовательных отношений по учебному плану ОПОП ВО. Дисциплина изучается в 2-ом семестре. Освоение дисциплины «Сториборд» основано на базе ранее изученных дисциплин учебного плана. Курс «Сториборд» посвящен изучению принципов визуального повествования, создания раскадровок и управления проектами на всех этапах их жизненного цикла. В рамках курса студенты осваивают техники визуализации идей, разработки композиционных решений, а также интеграции сторибордов в производственный процесс цифровых продуктов, таких как кино, анимация, реклама и игры.

«Сториборд»	Наименование дисциплин учебного плана.
Требования к предварительной подготовке обучающегося:	<ul style="list-style-type: none">- Комплекс базовой профессиональной подготовки учащегося профиля «Цифровой дизайн».- IT-технологии в дизайне- 3D визуализация- Современные проблемы дизайна
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	<ul style="list-style-type: none">- Дизайн-проектирование- Преддипломная практика- Выполнение и защита ВКР

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных проектных профессиональных задач.

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 (специальности) 54.04.01 Дизайн, профиль «Сториборд».

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
УК-2 Разработка и реализация проектов	УК-2.4. Корректирует текущие задачи в соответствии с получением новой информации, выявлением новых обстоятельств и изменением ситуации по реализации проекта	Знать: - Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта; Уметь: - Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта; Владеть: - Корректирует проектные решения и план действий сообразно новым факторам и изменению ситуации
	УК-2.5. Представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования	Знать: - Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам» Уметь: - Оформлять проект в необходимом формате сообразно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов Владеть: - Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования; - Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.
ПК-4 Организационно-производственная деятельность	ПК-4.5. Способен планировать собственную работу по проектированию, руководить производством проектных работ авторского коллектива	Знать: <ul style="list-style-type: none"> - Основы производственной деятельности в области специализации; - Технологическую цепочку по производству цифровой дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта; - Нормативные требования к оформлению технической

	<p>ПК-4.6.</p> <p>Способен осуществлять авторский надзор над производственным циклом дизайн-проекта лично и в составе авторского коллектива</p>	<p>проектной документации на производство;</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий; - Оформлять рабочую документацию к проекту; - Планировать производственную работу; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Организует реализацию проекта в студии; - Выполняет авторский надзор; - Осуществляет контроль качества художественных и проектных работ
	<p>ПК-4.7.</p> <p>Владеет критериями и технологиями оценки качества производственных работ, использует их в профессиональной деятельности</p>	

4. Структура и содержание дисциплины

4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Сториборд» составляет 2 з.е., 72 акад. часов, из них контактных - 60 акад.ч., СРС - 12 акад.ч., формы контроля – зачет с оценкой-2 семестр.

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры					
		2					
Аудиторные занятия (всего)							
В том числе:							
Лекции	4	4					
Практические занятия							
Семинары	56	56					
Самостоятельная работа (всего)	12	12					
Контроль							
Вид аттестации		Зач					

			О					
Общая трудоемкость	часы	72	72					
	зачетные единицы	2	2					

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№	Темы занятий	С е м е с т р	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			лекции	семинары	пп/г	с/р	
Раздел 1. Основы сторибординга							
1	Принципы визуального повествования и композиции в сториборде	2	2				Опрос
2	Создание простого сториборда	2		4			Опрос
3	Работа с референсами и концепт-артом	2		4			Опрос
4	Визуализация эмоций и динамики	2		3			Опрос
5	Презентация и защита сториборда	2		3			Просмотр
6.	Самостоятельная работа	2				6	
Раздел 2. Продвинутый сторибординг и интеграция в производство							
1.	Сториборд в производственном процессе: от идеи до реализации	2	2				Опрос
2.	Создание сложного сториборда для кино	2		4			Рубежная аттестация: Тестирование
3.	Сториборд для игр и интерактивных	2		4			Опрос

	проектов						
	Интеграция сториборда в производственный процесс	2		3			Опрос
	Финальный проект: разработка и презентация сториборда	2		3			Просмотр
4.	Самостоятельная работа	2				6	
5.	Подготовка к промежуточной аттестации						Зачет с оценкой
	Итого за семестр		4	54		12	

4.3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1.	Раздел 1. Основы сторибординга	
1.1.	Принципы визуального повествования и композиции в сториборде	<p><i>Введение в сторибординг:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● История развития сторибординга: от кино до игр и рекламы. ● Роль сториборда в визуальном повествовании. <p><i>Основы визуального повествования:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Кадр: крупность планов (общий, средний, крупный). ● Ракурсы: высокий, низкий, нейтральный. ● Композиция: правило третей, золотое сечение, баланс. <p><i>Принципы создания раскадровок:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● От эскиза до финального сториборда: этапы работы. ● Использование текстовых аннотаций и указаний для команды. <p><i>Примеры успешных сторибордов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Анализ сторибордов из известных фильмов, игр и рекламных роликов. ● Разбор ошибок и лучших практик.

1.2	Создание простого сториборда	<p><i>Введение в задачу:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обсуждение короткого сценария (например, диалог или простая сцена). ● Постановка задачи: визуализация сцены в виде раскадровки. <p><i>Основы композиции и кадрирования:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание эскизов с использованием правил композиции (правило третей, баланс). ● Работа с крупностью планов (общий, средний, крупный). <p><i>Добавление аннотаций:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Описание действий, диалогов, ракурсов камеры. ● Практикум: заполнение текстовых полей в сториборде. ● Презентация созданных раскадровок. ● Обсуждение и обратная связь от группы.
1.3	Работа с референсами и концепт-артом	<p><i>Поиск и анализ референсов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обсуждение: как референсы помогают в создании сториборда. ● Практикум: поиск референсов для заданной сцены (например, интерьер, костюмы, освещение). <p><i>Создание концепт-арта:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: разработка визуальной концепции на основе референсов. ● Использование цветовых палитр и настроения. <p><i>Интеграция концепт-арта в сториборд:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание раскадровки с учетом визуальной концепции. ● Добавление деталей: свет, тени, текстуры. ● Презентация концепт-арта и сториборда. ● Обсуждение и обратная связь.

1.4	Визуализация эмоций и динамики	<p><i>Передача эмоций через кадр:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание кадров, передающих радость, грусть, гнев. ● Использование мимики, жестов, композиции. <p><i>Динамика в сториборде:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: визуализация движения (например, бег, драка, погоня). ● Использование стрелок и указаний для обозначения движения. <p><i>Создание аниматика:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: оживление сториборда с помощью простой анимации. ● Использование программ (например, Adobe Premiere, After Effects). ● Презентация аниматика. ● Обсуждение и обратная связь.
1.5	Презентация и защита сториборда	<p><i>Подготовка презентации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание слайдов или видео для презентации. ● Добавление пояснений: концепция, этапы работы, ключевые решения. <p><i>Защита сториборда:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: презентация проекта перед группой. ● Ответы на вопросы и аргументация решений. ● Обратная связь и улучшения: ● Обсуждение сильных и слабых сторон проекта. ● Практикум: внесение изменений на основе обратной связи. ● Подведение итогов семинара. ● Рекомендации для дальнейшего развития.
2.	Раздел 2. Продвинутый сторибординг и интеграция в производство	

2.1.	Сториборд в производственном процессе: от идеи до реализации	<p><i>Роль сториборда в производстве:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Кино: планирование сцен, работа с режиссером и оператором. ● Игры: ветвление сюжета, интерактивность. ● Реклама: визуализация концепции для заказчика. <p><i>Интеграция сториборда в производственный цикл:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Взаимодействие с другими отделами: сценаристы, художники, аниматоры. ● Адаптация сториборда под технические требования производства. <p><i>Технические аспекты создания сториборда:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Форматирование: размеры кадров, нумерация, аннотации. ● Экспорт: подготовка сториборда для передачи в производство. <p><i>Современные инструменты для сторибординга:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обзор программ: Adobe Photoshop, Storyboard Pro, Procreate. ● Преимущества и недостатки каждого инструмента.
2.2.	Создание сложного сториборда для кино	<p><i>Введение в задачу:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обсуждение сцены из фильма (например, диалог с динамичной сменой планов). ● Постановка задачи: визуализация сложной сцены с учетом ракурсов, света и движения камеры. ● Работа с ракурсами и движением камеры: ● Практикум: создание кадров с использованием различных ракурсов (высокий, низкий, нейтральный). ● Добавление указаний на движение камеры (наезд, отъезд, панорама). <p><i>Освещение и атмосфера:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: визуализация света и тени для создания настроения. ● Использование цветовых палитр для передачи эмоций. ● Презентация сложного сториборда. ● Обсуждение и обратная связь от группы.

2.3.	Сториборд для игр и интерактивных проектов	<p><i>Особенности сторибординга для игр:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обсуждение: ветвление сюжета, интерактивность, нелинейность. ● Постановка задачи: создание раскадровки для игровой сцены. <p><i>Визуализация интерактивных элементов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: разработка кадров для разных вариантов развития сюжета. ● Добавление указаний на взаимодействие игрока (например, выбор диалога или действия). ● <p><i>Интеграция с игровым движком:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание аниматика для игровой сцены. ● Использование программ (например, Unity, Unreal Engine). ● Презентация сториборда для игры. ● Обсуждение и обратная связь.
2.4.	Интеграция сториборда в производственный процесс	<p><i>Работа с техническим заданием:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обсуждение требований заказчика (кино, реклама, игры). ● Практикум: адаптация сториборда под технические требования. <p><i>Взаимодействие с командой:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание аннотаций для сценаристов, художников, аниматоров. ● Добавление указаний на звук, свет, спецэффекты. <p><i>Форматирование и экспорт:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: подготовка сториборда для передачи в производство. ● Использование программ (например, Storyboard Pro, Adobe Photoshop). ● Презентация адаптированного сториборда. ● Обсуждение и обратная связь.

2.5	Финальный проект: разработка и презентация сториборда .	<p><i>Разработка финального проекта:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Выбор темы: кино, игра, реклама. ● Практикум: создание полноценного сториборда с учетом всех изученных техник. <p><i>Подготовка презентации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание слайдов или видео для презентации. ● Добавление пояснений: концепция, этапы работы, ключевые решения. <p><i>Защита проекта:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: презентация проекта перед группой. ● Ответы на вопросы и аргументация решений. ● Подведение итогов семинара. ● Рекомендации для дальнейшего развития
-----	---	--

5. Образовательные технологии

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Раздел 1. Основы сторибординга	Лекций – 2 ч.	- Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинаров, практических занятий семинарского типа – 28ч.	- Практические занятия семинарского типа, консультации по выполнению учебных заданий - Выполнение упражнений к заданию - Разбор и анализ выполненных заданий
		Самостоятельная работа – 6 ч.	- Сбор материалов по теме раздела - Подготовка информационных материалов к занятию - Выполнение практических упражнений - Консультации и обсуждение результатов самостоятельного поиска

2.	Раздел 2. Продвинутый сторибординг и интеграция в производство	Лекций – 2 ч.	- Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинаров, практических занятий семинарского типа – 28ч.	- Практические занятия семинарского типа, консультации по эскизированию и выполнению конкурсного проекта - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Просмотры выполненных работ в индивидуальном порядке - Разбор и анализ выполненных работ - Финализация проекта, отправка на конкурс
		Самостоятельная работа – 6 ч.	- Сбор материалов по проекту - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Выполнение финального варианта задания начисто -

Применяемые образовательные технологии:

Процесс изучения дисциплины предусматривает контактную (работа на занятиях лекционного и семинарского типа) и самостоятельную (самоподготовка к лекциям и занятиям семинарского типа) работу обучающегося.

В качестве основной формы организации учебного процесса по дисциплине «Сториборд» в предлагаемой методике обучения выступает использование интерактивных (развивающих, проблемных, проектных) технологий обучения.

На лекциях излагаются темы дисциплины, предусмотренные рабочей программой, акцентируется внимание на наиболее принципиальных и сложных вопросах дисциплины, устанавливаются вопросы для самостоятельной проработки.

Содержание лекций является базой при подготовке к консультациям, практическим занятиям, экзаменам, а также самостоятельной конкурсной творческой деятельности.

Занятия семинарского типа по дисциплине «Сториборд» проводятся с целью приобретения практических навыков применения полученных знаний в профессиональной деятельности. Способствуют более глубокому пониманию

теоретического материала учебного курса, а также развитию, формированию и становлению различных уровней профессиональной компетентности студентов. На занятиях семинарского типа по дисциплине «Сториборд» используются следующие интерактивные формы: - семинары-консультации с просмотром эскизов и других проектных материалов, проводится разбор ошибок, обсуждение подходов к проектированию.

Целью самостоятельной работы студентов является формирование профессионального мышления и сознания, способствующих социальному ориентированию в современной жизни. Самостоятельная работа студентов по дисциплине «Сториборд» обеспечивает:

- закрепление знаний, полученных студентами в процессе занятий лекционного и семинарского типов;
- формирование навыков работы по проектированию для конкурентной конкурсной среды.

В процессе выполнения самостоятельной работы студент приобретает умения и навыки чтения и анализа официальных документов, проектных брифов, профессиональных текстов, технических заданий.

Формы самостоятельной работы:

- Ознакомление и работа с документами, книгами, профессиональными онлайн-ресурсами;
- Эскизирование, проектирование, оформление проектных решений в презентации;
- Коммуникация со стороной организатором конкурса;
- Подготовка к промежуточным аттестациям.

Перечень учебно-методического обеспечения по дисциплине.

В преподавании дисциплины «Сториборд» используются разнообразные образовательные технологии традиционного характера:

- лекции;
- практические занятия семинарского типа;

На занятиях по дисциплине читаются обзорные лекции и даются задания на семинарские занятия и самостоятельную работу студента. На семинарских занятиях заслушиваются краткие сообщения, с дальнейшим обсуждением.

6. Методические указания по освоению дисциплины

6.1. Методические рекомендации для студентов по подготовке к лекциям и семинарским занятиям

6.1.1. Подготовка к лекциям

Лекции являются основным источником теоретических знаний. Чтобы эффективно подготовиться к лекциям, следуйте рекомендациям:

Изучите тему лекции заранее:

- Ознакомьтесь с планом лекции (если предоставлен преподавателем).
- Прочитайте краткий конспект или материалы по теме из рекомендованной литературы.

Составьте список вопросов:

- Запишите непонятные моменты, чтобы задать вопросы преподавателю во время лекции.

Используйте дополнительные источники:

- Изучите статьи, книги или видеоматериалы по теме лекции для более глубокого понимания.

Подготовьте инструменты для конспектирования:

- Используйте ноутбук, планшет или блокнот для записи ключевых идей.
- Применяйте методы структурированного конспектирования (например, ментальные карты, таблицы).

Будьте активны на лекции:

- Задавайте вопросы, участвуйте в обсуждениях.
- Фиксируйте примеры и кейсы, которые приводит преподаватель.

6.1.2. Подготовка к семинарским занятиям

Семинары направлены на закрепление теоретических знаний и развитие практических навыков. Для успешной подготовки:

Повторите материалы лекций:

- Ознакомьтесь с конспектами и презентациями лекций, связанных с темой семинара.

Изучите рекомендованную литературу:

- Прочитайте статьи, книги или методические указания, предложенные преподавателем.
- Подготовьте краткий конспект или тезисы по ключевым моментам.

Выполните практические задания:

- Если семинар предполагает выполнение задания (например, анализ кейса, разработка эксперимента), заранее изучите требования и подготовьте материалы.

Подготовьтесь к обсуждениям:

- Продумайте свою точку зрения по обсуждаемым вопросам.
- Подготовьте аргументы и примеры для участия в дискуссии.

Работа в группах:

- Если семинар предполагает групповую работу, заранее обсудите с коллегами распределение задач и подготовьте материалы.

6.1.3. Самостоятельная работа

Самостоятельная работа является важной частью освоения дисциплины.

Рекомендации:

Планируйте время:

- Составьте график самостоятельной работы, выделяя время на изучение литературы, выполнение заданий и подготовку к занятиям.

Используйте разнообразные источники:

- Изучайте не только учебники, но и научные статьи, видеолекции, кейсы из практики цифрового дизайна.

Развивайте навыки критического мышления:

- Анализируйте информацию, выделяйте ключевые идеи, формулируйте собственные выводы.

Готовьтесь к промежуточным и итоговым заданиям:

- Регулярно повторяйте пройденный материал.
- Выполняйте практические задания (например, разработка экспериментов, анализ данных).

6.1.4. Рекомендации по работе с литературой

Используйте научные базы данных:

- Например: «КиберЛенинка», РИНЦ, Google Scholar, Scopus, Web of Science для поиска актуальных статей.

Ведите библиографию:

- Записывайте все источники, которые используете, чтобы правильно оформить ссылки в работах.

Анализируйте прочитанное:

- Выделяйте ключевые идеи, аргументы, методы исследования.

6.1.5. Советы по подготовке к выступлениям и защите проектов

Структурируйте материал:

- Подготовьте четкий план выступления: введение, основная часть, выводы.

Используйте визуализацию:

- Создайте презентацию с графиками, диаграммами, изображениями.

Репетируйте:

- Проведите пробное выступление перед друзьями или коллегами.

Будьте готовы к вопросам:

- Продумайте возможные вопросы и подготовьте ответы.

6.1.6. Рекомендуемые инструменты и ресурсы

- Для конспектирования: Notion, Evernote, OneNote.
- Для визуализации данных: Tableau, Canva, Adobe Illustrator.
- Для работы с литературой: Zotero, Mendeley.
- Для презентаций: PowerPoint, Keynote, Google Slides.

8.1.7 Практические занятия семинарского типа, а также семинары проходят в аудиторных условиях с возможным использованием компьютерной техники в случае необходимости обусловленной темой работы, семинара. Данные типы учебных занятий не предусматривают использование учебной литературы в ходе проведения, только на этапе подготовки, возможно использование компьютерной техники с установленным специализированным программным обеспечением. Домашние задания являются самостоятельной работой, выполняемой вне аудиторных занятий, как продолжение аудиторной работы.

6.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя такие виды и формы как: подготовка к практическому занятию, подготовка к дискуссии, презентации, подготовка доклада, конспектирование изучаемой литературы, сбор визуальных материалов по изучаемой теме, выполнение упражнений, макетов и чистовых заданий по дисциплине.

Самостоятельная работа обучающегося является продолжением аудиторной работы и содержит как творческие проектные поиски в эскизировании, так и исполнительские работы по выполнению утвержденных заданий начисто.

Результаты самостоятельной работы студента представляются преподавателю на семинарских занятиях для консультаций, разбора ошибок, обсуждения проектных решений и выработки планов дальнейшей индивидуальной работы.

Подготовка к экзамену также является видом самостоятельной работы студента. В рамках подготовки к экзамену обучающийся исправляет недочёты, проводит финализацию всех заданий за семестр.

6.3. Методические рекомендации по подготовке доклада-презентации к семинарским занятиям.

Указания к докладу-презентации:

1. Проанализировать примеры существующих профессиональных конкурсов по теме.
2. Описать существующие подходы к организации конкурсов (концептуальные / реализованных проектов / на решение конкурсного кейса и т.д.), подтвердить примерами.
3. Проанализировать конкурсные проекты победителей и лауреатов, определить требования к конкурсным проектам конкретного конкурса.
4. Создать электронный файл доклада-презентации по выбранной теме, оформить слайды презентации, логично выразить основную мысль доклада.
5. Провести репетицию доклада с хронометражем и параллельным докладом со слайд-шоу. Регламент доклада – 8 минут, объём презентации – 10-12 слайдов.
6. Провести доклад-презентацию на аудиторном занятии.

Доклад-презентация готовится обучающимся по выбранной или назначенной преподавателем теме. Представляет собой краткое изложение наиболее существенных аспектов профессиональной проблематики применительно к выбранному явлению, персоналии или произведению графического дизайна.

Экранная презентация является визуальным сопровождением устного доклада. Она не должна быть тождественна докладу, но должна расширять, дополнять сказанное. Давать опорную визуальную информацию, которая нуждается в представлении и комментарии докладчика. Может также содержать элементы инфографики: схемы, таблицы, диаграммы, расширяющие восприятие материалов доклада.

Объём экранной презентации – от 15 до 25 слайдов, длительность доклада – 10-15 минут. Выполняется экранная презентация в приложении PowerPoint, как многостраничный файл, адаптированный к формату интерактивной доски (пропорция изображения -16:9).

Доклад предполагает осмысление и анализ достижений графического дизайна,

выбранного обучающимся по изучаемой проблеме, умение сформулировать роль и значимость объекта изучения, демонстрацию глубокого ознакомления с объектом изучения и навык сбора приоритетной визуальной информации.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 ДИЗАЙН.

Составители:

Доц. кафедры дизайна и ДПИ Козловский В.Д.

