

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение высшего образования\_  
«Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет  
им. Н.И. Лобачевского»**

Высшая школа искусств и дизайна

---

УТВЕРЖДЕНО

решением президиума Ученого совета ННГУ

протокол № 1 от 16.01.2024 г.

**Рабочая программа дисциплины**

Сторителлинг в медиапроектах

---

Уровень высшего образования

Магистратура

---

Направление подготовки / специальность

54.04.01 - Дизайн

---

Направленность образовательной программы

Медиаарт и искусственный интеллект

---

Форма обучения

очная

---

г. Нижний Новгород

2024 год начала подготовки

## 1. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина Б1.В.ДВ.01.01 Сторителлинг в медиапроектах относится к части, формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы.

## 2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями и индикаторами достижения компетенций)

Формируемые компетенции (код, содержание компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), в соответствии с индикатором достижения компетенции		Наименование оценочного средства	
	Индикатор достижения компетенции (код, содержание индикатора)	Результаты обучения по дисциплине	Для текущего контроля успеваемости	Для промежуточной аттестации
УК-2: Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.2: Применяет планирование последовательности шагов для реализации проекта, организует и координирует работу участников проекта, обеспечивает работу команды необходимыми ресурсами, контролирует этапы выполнения и представляет результаты проекта	УК-2.2: Знать: особенности реализации дизайн-проекта в сторителлинге  Уметь: применять этапность для реализации проекта в сфере сторителлинга в медиа  Владеть: навыками применения поэтапности реализации проектов в сфере медиасторителлинга	Тест Практическое задание	Зачёт: Контрольные вопросы
ПК-6: Способность к моделированию процессов, объектов и систем, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач	ПК-6.2: Осуществляет руководство проектными работами; проектирование объектов, предметов, товаров и их отдельных элементов, комплексов и систем графического дизайна	ПК-6.2: Знать: особенности реализации дизайн-проекта в сторителлинге  Уметь: осуществлять руководство медиапроектами в сфере сторителлинга  Владеть: навыками руководства медиапроектами в сфере сторителлинга	Тест Практическое задание	Зачёт: Контрольные вопросы

## 3. Структура и содержание дисциплины

### 3.1 Трудоемкость дисциплины

	очная
Общая трудоемкость, з.е.	2

<b>Часов по учебному плану</b>	<b>72</b>
в том числе	
<b>аудиторные занятия (контактная работа):</b>	
- занятия лекционного типа	<b>10</b>
- занятия семинарского типа (практические занятия / лабораторные работы)	<b>16</b>
- КСР	<b>1</b>
<b>самостоятельная работа</b>	<b>45</b>
<b>Промежуточная аттестация</b>	<b>0</b> <b>Зачёт</b>

### 3.2. Содержание дисциплины

(структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и виды учебных занятий)

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего (часы)	в том числе			
		Контактная работа (работа во взаимодействии с преподавателем), часы из них			Самостоятельная работа обучающегося, часы
		Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа (практические занятия/лабораторные работы), часы	Всего	
	о ф о	о ф о	о ф о	о ф о	о ф о
Тема 1. Введение в сторителлинг в медиапроектах	6	1	2	3	3
Тема 2. Сторителлинг как формат мультимедийного повествования	9	1	2	3	6
Тема 3. Типы историй формата «сторителлинг» и требования к повествованию	9	1	2	3	6
Тема 4. Трансмедиа сторителлинг как технология создания мультимедиа-произведений	11	1	4	5	6
Тема 5. Репортаж в формате сторителлинга: мультимедиа решение	12	2	2	4	8
Тема 6. Сторителлинг в нарративных играх	12	2	2	4	8
Тема 7. Сторителлинг в комиксах	12	2	2	4	8
Аттестация	0				
КСР	1			1	
Итого	72	10	16	27	45

#### Содержание разделов и тем дисциплины

##### Тема 1. Введение в сторителлинг в медиапроектах

Понятие «сторителлинг» и способы его применения в разных сферах жизни. Понятие мультимедийного сторителлинга, виды медиа и сторителлинга в них. Сторителлинг как технология эффективных коммуникаций.

##### Тема 2. Сторителлинг как формат мультимедийного повествования

Исторические предпосылки возникновения «культуры рассказывания». Сторителлинг как нарративная практика. Сторителлинг и медиа ориентированная культура: путь в публичное пространство. Сторителлинг как драматургический формат. Сторителлинг как часть освободительного дискурса отдельных социальных групп, форма радикальной демократической практики. Цель сторителлинга. Сторителлинг в телевизионных в монологовых программах, ток-шоу, кино, на радио, в театре, новых медиа. Сторителлинг в социальных медиа. Сайт-специфик. Иммерсивный театр и перформативные практики.

### Тема 3. Типы историй формата «сторителлинг» и требования к повествованию

Типы историй: «кто я», «зачем я здесь», «мое видение», поучительные истории, «я знаю, что вы цените», «я знаю, что вы думаете». Требования к содержанию сторителлинга. Требования к структуре хорошей истории. Требования к сторителлеру.

### Тема 4. Трансмедиа сторителлинг как технология создания мультимедиа-произведений

Трансмедиа сторителлинг как технология, способ повествования, характеризующийся трансграничным, распространяющимся на разные платформы методом. «Вселенная истории» трансмедийного проекта. Ретроактивные и проактивные трансмедийные проекты. Три основных вида трансмедиа на основе критериев – количество нарративных пространств (герои, локации, время), количество медиа-платформ и способ их взаимодействия (последовательное, параллельное, синхронное, нелинейное), степень и тип вовлеченности аудитории – франшиза, портмонта, комплексное.

### Тема 5. Репортаж в формате сторителлинга: мультимедиа решение

Трансформация репортажа в мультимедийном произведении с использованием сторителлинга. Репортаж: технология конструирования текста/содержания с использованием различных знаковых систем (фото, видео, печатный текст и др.). Драматургия – хроника, интонирование сторителлера, признаки субъективности как отражение мировоззренческой позиции. Репортажно-содержательный контент личностной истории.

### Тема 6. Сторителлинг в нарративных играх

Ключевые характеристики нарративных игр. Роль игрока как слушателя и рассказчика. Феномен просмотра прохождений игры: летсплеи, стримы, спидраны, их аналоги в других медиа. Основные типы игроков по таксономии Бартла. Цели игроков, условия выхода из игры и условия проигрыша. Разбор сторителлинга в различных контекстах и форматах реализации (города, городские квесты, интерактивные экскурсии и др.). Гипертекст и ранние текстовые игры. Выборы на уровне истории, сюжета и сцены. Демонстрация и обсуждение нарративных приемов в современных играх. Подготовка к групповой работе: открытие пьесы, добавление выбора, создание условия. Принципы построения истории в системных играх. Эмерджентный геймплей. Разбор примеров современных игр с эмерджентным геймплеем. Разбор нарративных приемов на примерах современных игр. Анализ роли аватара, роли игрового пространства и времени как нарративных приёмов. Лудонарративный диссонанс и роль нарративного дизайнера (конфликт между сюжетом видеоигры и игровым процессом в компьютерных играх). Тестирование проектов перед публичной демонстрацией.

### Тема 7. Сторителлинг в комиксах

Основной понятийный аппарат комикса и повествования в комиксе. Производство комикса. Восприятие и анализ комикса как искусства последовательности (sequential art). Последовательность событий и их репрезентация в комиксе, возможности использования текста, линии и цвета в комиксе. Телесность в комиксном повествовании: изображение человеческого тела, его возможностей и движения. Миф и супергерои как неомиф. Эротика и хоррор в комиксе. Трансформация супергеройского мифа в постмодерне.

Виды комиксов и графический роман как особый жанр: краткая история и теория. Сторителлинг в графическом романе. Развитие характера героя, время и пространство в комиксе. Комикс и диалог: от «Арчи» до «Скотта Пилигрима».

Особенности метаязыка в комиксе – уровень изображения, уровень текста, уровень монтажа.

Практические занятия /лабораторные работы организуются, в том числе, в форме практической подготовки, которая предусматривает участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

На проведение практических занятий / лабораторных работ в форме практической подготовки отводится: очная форма обучения - 6 ч.

#### **4. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя подготовку к контрольным вопросам и заданиям для текущего контроля и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины приведенным в п. 5.

Самостоятельная работа, наряду с лекционным курсом и практическими занятиями, является неотъемлемой частью изучения курса. Приступая к изучению дисциплины, студенты должны ознакомиться с учебной программой, учебной, научной и методической литературой, имеющейся в библиотеке, получить в библиотеке рекомендованные учебники и учебно-методические пособия, завести тетради для конспектирования лекций и практических занятий. В ходе самостоятельной работы изучить основную литературу, ознакомиться с дополнительной литературой, научные статьи и материалы социологических исследований. При этом учесть рекомендации преподавателя и требования учебной программы. Подготовить тезисы для выступлений по всем учебным вопросам, выносимым на семинар. Готовясь к докладу или реферативному сообщению, обращаться за методической помощью к преподавателю. При подготовке к зачету повторять пройденный материал в строгом соответствии с учебной программой, примерным перечнем учебных вопросов, выносящихся на экзамен и содержащихся в данной программе. Использовать конспект лекций и литературу, рекомендованную преподавателем. Обратит особое внимание на темы учебных занятий, пропущенных студентом по разным причинам. При необходимости обратиться за консультацией и методической помощью к преподавателю.

В процесс освоения дисциплины выделяют два вида самостоятельной работы:

- аудиторная;
- внеаудиторная.

Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия. Содержание внеаудиторной самостоятельной работы определяется в соответствии с рекомендуемыми видами заданий согласно рабочей программе

учебной дисциплины.

Видами заданий для внеаудиторной самостоятельной работы являются:

- для овладения знаниями: чтение текста (учебника, дополнительной литературы), составление плана текста, конспектирование текста, выписки из текста, учебно-исследовательская работа, использование аудио- и видеозаписей, компьютерной техники и Интернета и др.;
- для закрепления и систематизации знаний: работа с конспектом лекции, обработка текста, повторная работа над учебным материалом, (составление плана, составление таблиц для систематизации учебного материала, ответ на контрольные вопросы, заполнение рабочей тетради, аналитическая обработка текста), подготовка мультимедиа сообщений/докладов к выступлению на семинаре, подготовка реферата, тестирование и др.;
- для формирования умений: решение практических ситуаций и заданий, подготовка к деловым играм, решение тестов, разработка mind map, mood board, квизы и т.д.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине и внеаудиторную самостоятельную работу студентов по дисциплине, может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

Для реализации сквозных цифровых компетенций в процессе обучения используются следующие цифровые инструменты:

- видеозвонки и вебинары: Mind, Jazz, IVA MCU, Mail.ru видеозвонки, Pruffme, Яндекс.Телемост, VideoMost, TrueConf, Webinar Meeting;
- сервисы для командной работы: P7-офис, Dtrack, Kaiten, Тренинг Спэйс Митинг, EvaTeam, Cerebro, Weeek, Workzen, YouGile;
- платформы для создания курсов: Pruffme, Eduardo;
- конструкторы онлайн-опросов: Simpoll, Testograf, Oproso;
- онлайн-платформы: Openedu.ru, Coursera.org, Stepik.org, Lektorium.TV, Arzamas.academy, Postnauka.ru, 2035.university;
- тексты: docs.google.com;
- изображения: pixabay.com, unsplash.com, canva.com, crello.com, elearningart.com, elearningchips.com;
- интерактивные видео: EdPuzzle.com, Articulate.com;
- задания: Socrative.com, Learningapps.com, h5p.org;
- 3D-модели: turbosquid.com;
- иконки и векторная графика: freepik.com, thenounproject.com, wowpatterns.com;
- ленты времени: time.graphicsmyhistro.com, genial.ly.

## **5. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)**

### **5.1 Типовые задания, необходимые для оценки результатов обучения при проведении текущего контроля успеваемости с указанием критериев их оценивания:**

#### **5.1.1 Типовые задания (оценочное средство - Тест) для оценки сформированности компетенции УК-2:**

1. Практические советы по сбору материала даются в разделе риторики

- а) элокуция;
- б) меморио;
- в) диспозиция;
- г) инвенция.

2. Инвенция – это раздел риторического канона, в котором осуществляется ... речи

- а) расположение;
- б) выражение;
- в) изобретение;
- г) произнесение (исполнение) речи.

**5.1.2 Типовые задания (оценочное средство - Тест) для оценки сформированности компетенции ПК-6:**

1. Факты играют важнейшую роль в тексте на тему:

- а) Как устроить домашний уют?
- б) Серебряный век русской поэзии.
- в) Что случилось с динозавром?
- г) Мое отношение к детективной литературе.

2. Этому этапу риторического канона соответствуют следующие виды деятельности: выбор темы (если дана такая возможность), определение основной цели сообщения, формулирование названия речи, продумывание эскизного плана)

- а) диспозиция;
- б) инвенция;
- в) элокуция;
- г) акцио.

**Критерии оценивания (оценочное средство - Тест)**

Оценка	Критерии оценивания
превосходно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «превосходно»,

Оценка	Критерии оценивания
	продемонстрированы знания, умения, владения по соответствующим компетенциям на уровне, выше предусмотренного программой
отлично	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «отлично»
очень хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «очень хорошо»
хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «хорошо»
удовлетворительно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
неудовлетворительно	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»
плохо	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо»

### 5.1.3 Типовые задания (оценочное средство - Практическое задание) для оценки сформированности компетенции УК-2:

Задание 1.

Прочитайте газетные заголовки, в которых используется сниженная лексика.

Отметьте цифрой (1) просторечия, (2) жаргон, (3) общенациональный сленг.

1. Кидалы из муниципалитета ( ).
2. Передел с беспределом ( ).
3. Виртуальный кирдык Америке ( ).
4. Чисто конкретный сериал ( ).

### 5.1.4 Типовые задания (оценочное средство - Практическое задание) для оценки сформированности компетенции ПК-6:



### Задание 1.

Напишите тексты (создание лонгрида или скринкаста) различной стилевой принадлежности и языковых доминант на одну из тем: «Современное искусство», «Музей», «Театр», «Иконы стиля, трендсеттеры и культуртрегеры», «Искусственный интеллект», «Визуальная культура», «Медиаарт», «Цифровое сообщество и цифровые кочевники», «Кинематограф. Новая волна», «Цифровая революция».

### Задание 2.

Составить mood board на одну из тем: «Игра», «Звук и свет», «Искусство видеть», «Зритель», «Иммерсивность», «Перформанс».

### Задание 3.

Составить mind map на одну из тем: «Жанры в кинематографе», «Правила сторителлинга», «Теория новых медиа», «История видеоарта», «Диалог модернизма и постмодернизма».

### Критерии оценивания (оценочное средство - Практическое задание)

Оценка	Критерии оценивания
превосходно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «превосходно», продемонстрированы знания, умения, владения по соответствующим компетенциям на уровне, выше предусмотренного программой
отлично	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «отлично»
очень хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «очень хорошо»
хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «хорошо»
удовлетворительно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
неудовлетворительно	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»

Оценка	Критерии оценивания
плохо	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо»

## 5.2. Описание шкал оценивания результатов обучения по дисциплине при промежуточной аттестации

### Шкала оценивания сформированности компетенций

Уровень сформированности компетенций (индикатора достижения компетенций)	плохо	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	очень хорошо	отлично	превосходно
	не зачтено			зачтено			
<u>Знания</u>	Отсутствие знаний теоретического материала. Невозможность оценить полноту знаний вследствие отказа обучающегося от ответа	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки	Минимально допустимый уровень знаний. Допущено много негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько несущественных ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Ошибок нет.	Уровень знаний в объеме, превышающем программу подготовки.
<u>Умения</u>	Отсутствие минимальных умений. Невозможность оценить наличие умений вследствие отказа обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки	Продemonстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с отдельным и несущественными недочетами, выполнены все задания в полном объеме	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания, в полном объеме без недочетов
<u>Навыки</u>	Отсутствие базовых навыков. Невозможность оценить наличие навыков вследствие отказа обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки	Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми недочетами	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторыми недочетами	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач без ошибок и недочетов	Продemonстрированы навыки при решении нестандартных задач без ошибок и недочетов	Продemonстрирован творческий подход к решению нестандартных задач

### Шкала оценивания при промежуточной аттестации

Оценка		Уровень подготовки
зачтено	превосходно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «превосходно», продемонстрированы знания, умения, владения по соответствующим компетенциям на уровне выше предусмотренного программой
	отлично	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично».
	очень хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо»
	хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо».
	удовлетворительно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не зачтено	неудовлетворительно	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно».
	плохо	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо»

### 5.3 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки результатов обучения на промежуточной аттестации с указанием критериев их оценивания:

#### 5.3.1 Типовые задания (оценочное средство - Контрольные вопросы) для оценки сформированности компетенции УК-2

Понятие «сторителлинг» и способы его применения в разных сферах жизни
Понятие мультимедийного сторителлинга, виды медиа и сторителлинга в них
Сторителлинг как нарративная практика
Сторителлинг и медиа ориентированная культура: путь в публичное пространство
Требования к содержанию сторителлинга
Требования к структуре хорошей истории
Требования к сторителлеру
Трансмедиа-сторителлинг как технология, способ повествования, характеризующийся трансграничным, распространяющимся на разные платформы методом

Ретроактивные и проактивные трансмедийные проекты
Три основных вида трансмедиа на основе критериев – количество нарративных пространств (герои, локации, время), количество медиаплатформ и способ их взаимодействия (последовательное, параллельное, синхронное, нелинейное), степень и тип вовлеченности аудитории – франшиза, портмонто, комплексное
Гипертекст и ранние текстовые игры
Принципы построения истории в системных играх
Тестирование проектов перед публичной демонстрацией

### **5.3.2 Типовые задания (оценочное средство - Контрольные вопросы) для оценки сформированности компетенции ПК-6**

Сторителлинг как драматургический формат
Сторителлинг как часть освободительного дискурса отдельных социальных групп, форма радикальной демократической практики. Цель сторителлинга
Сторителлинг в телевизионных в монологовых программах, ток-шоу, кино, на радио, сайт-специфик, театр, перформанс, новые медиа
Сторителлинг в социальных медиа
Типы историй
Трансформация репортажа в мультимедийном произведении с использованием сторителлинга
Репортаж: технология конструирования текста/содержания с использованием различных знаковых систем (фото, видео, печатный текст и др.)
Драматургия – хроника, интонирование сторитейллера, признаки субъективности как отражение мировоззренческой позиции
Репортажно-содержательный контент личностной истории
Ключевые характеристики нарративных игр
Роль игрока как слушателя и рассказчика
Феномен просмотра прохождений игры: летсплеи, стримы, спидраны, их аналоги в других медиа
Основные типы игроков по таксономии Бартла
Цели игроков, условия выхода из игры и условия проигрыша

Выборы на уровне истории, сюжета и сцены
Эмерджентный геймплей
Разбор нарративных приемов на примерах современных игр
Анализ роли аватара, роли игрового пространства и времени как нарративных приёмов
Лудонарративный диссонанс и роль нарративного дизайнера
Основной понятийный аппарат комикса и повествования в комиксе. Производство комикса
Восприятие и анализ комикса как искусства последовательности (sequential art)
Последовательность событий и их репрезентация в комиксе, возможности использования текста, линии и цвета в комиксе
Телесность в комиксном повествовании: изображение человеческого тела, его возможностей и движения
Миф и супергерои как неомиф
Порнография и хоррор в комиксе
Трансформация супергеройского мифа в постмодерне
Виды комиксов и графический роман как особый жанр
Сторителлинг в графическом романе
Развитие характера героя, время и пространство в комиксе
Особенности метаязыка в комиксе - уровень изображения, уровень текста, уровень монтажа

### Критерии оценивания (оценочное средство - Контрольные вопросы)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «отлично» Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «очень хорошо» Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «хорошо» Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	компетенций не сформирована на уровне «плохо» Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо»

## 6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Макки Р. Сториномика: Маркетинг, основанный на историях, в пострекламном мире : монография / Макки Р.; Джерас Т. - Москва : Альпина нон-фикшн, 2019. - 280 с. - ISBN 978-5-91671-947-5., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=774974&idb=0>.

Дополнительная литература:

1. Познин В. Ф. Техника и технология СМИ. Радио- и тележурналистика : учебник и практикум / В. Ф. Познин. - Москва : Юрайт, 2023. - 362 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-00656-8. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=840477&idb=0>.
2. Свитич Л. Г. Актуальные проблемы современной науки и журналистика : учебник и практикум / Л. Г. Свитич. - 2-е изд. ; испр. и доп. - Москва : Юрайт, 2023. - 205 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-04949-7. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=843600&idb=0>.
3. Страшнов С. Л. Система СМИ: просветительство и журналистика : учебное пособие / С. Л. Страшнов. - Москва : Юрайт, 2023. - 173 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-12557-3. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=841870&idb=0>.

Программное обеспечение и Интернет-ресурсы (в соответствии с содержанием дисциплины):

1. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU и др.
2. Портал «Гуманитарное образование»: <http://www.humanities.edu.ru/db/sect/22>
3. Электронная гуманитарная библиотека: <http://www.gumfak.ru/filosof.shtml>

## 7. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных образовательной программой, оснащены мультимедийным оборудованием (проектор, экран), техническими средствами обучения.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки/специальности 54.04.01 - Дизайн.

Автор(ы): Шлиенкова Елена Викторовна, кандидат философских наук, доцент.

Программа одобрена на заседании методической комиссии от 26.10.2023, протокол № 6.