

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

Филологический факультет

УТВЕРЖДЕНО:

Декан

И.В. Тубалова

Рабочая программа дисциплины

**Визуальный сторителлинг и дизайн**

по направлению подготовки

**42.04.03 Издательское дело**

Направленность (профиль) подготовки:

**Управление контентом и медиапроектами**

Форма обучения

**Очная**

Квалификация

**Контент-продюсер – медиаменеджер**

Год приема

**2025**

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОП

И.Ф. Гнюсова

Председатель УМК

Ю.А. Тихомирова

Томск – 2025

## **1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины**

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

БК-2 Способен использовать научные методы для решения профессиональных задач.

ОПК-1 Способен анализировать потребности общества и интересы аудитории в целях прогнозирования и удовлетворения спроса на медиатексты и (или) медиапродукты..

ПК-1 Способен создавать информационно-воздействующие медиатексты и (или) медиапродукты разных видов, жанров, стилей, форматов.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

РОБК-2.1 Знает основные методы научных исследований

РООПК-1.2 Умеет: применять традиционные и инновационные подходы к анализу потребностей общества и интересов аудитории в целях прогнозирования и удовлетворения спроса на медиатексты и (или) медиапродукты;

прогнозировать спрос на медиатексты и (или) медиапродукты на основании исследования рынка медиапродуктов

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

РОПК-1.2 Умеет собирать и анализировать

информацию для создания информационно-воздействующих медиатекстов и (или) медиапродуктов разных видов, жанров, стилей, форматов;

использовать навыки письма на русском литературном языке для создания вербальных информационно-воздействующих медиатекстов и (или) медиапродуктов разных видов, жанров, стилей, форматов;

создавать иные (кроме вербальных) информационно-воздействующие медиатексты и (или) медиапродукты разных видов, жанров, стилей, форматов.

## **2. Задачи освоения дисциплины**

- Освоить аппарат визуального сторителлинга и креативных концепций.
- Научиться применять понятийный аппарат визуального сторителлинга и брендинга для решения практических задач профессиональной деятельности, таких как создание визуальных коммуникаций и разработка креативных концепций.
- Освоить методы и техники разработки мудбордов и брифов.
- Научиться эффективно использовать инструменты и методологии для разработки визуальных историй, создания креативных идей и концепций, а также формулирования технических заданий, чтобы успешно взаимодействовать с клиентами и реализовывать проекты.
- Развить навыки работы с визуальными и текстовыми элементами для эмоционального воздействия.
- Научиться применять креативные техники для разработки визуальных решений, направленных на создание эмоционального отклика у целевой аудитории и повышение вовлеченности.
- Научиться анализировать и интерпретировать креативные решения.

– Освоить методы критической оценки визуальных и текстовых материалов для повышения эффективности брендинговых и маркетинговых решений в различных профессиональных контекстах.

– Освоить работу с инструментами и платформами для визуализации идей.

– Развить способность формулировать и представлять креативные концепции, а также выстраивать продуктивное общение с клиентами, используя разработанные брифы и технические задания для достижения общих целей проекта.

### **3. Место дисциплины в структуре образовательной программы**

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

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы.

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

Первый семестр, зачет с оценкой

### **5. Входные требования для освоения дисциплины**

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

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: Форматы текстового контента; Технологии создания разных видов вербального текста; Виды и проектирование визуального контента; Технологии создания медиаконтента; Основы эффективной коммуникации; *а так же бесплатный курс «Web-дизайн на Figma: базовый уровень» (<https://ido.skills.tsu.ru/course/view.php?id=213>).*

### **6. Язык реализации**

Русский

### **7. Объем дисциплины**

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

-лекции: 6 ч.

-практические занятия: 18 ч.

в том числе практическая подготовка: 18 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

### **8. Содержание дисциплины, структурированное по темам**

Тема 1. Основы визуального сторителлинга

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

Занятие 2. Как создаются визуальные истории

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

Тема 2. Основы брендинга.

Занятие 4. Что такое брендинг

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

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

Тема 3. Креативная концепция

- Занятие 7. Что такое креативная концепция. Как ее создать.  
Занятие 8. Позиционирование онлайн и офлайн (СММ и офлайн мероприятия)  
Занятие 9. Креативные техники  
Занятие 10. Разбираем креативы в разных нишах.

Итоговая работа. Решение кейса

- Занятие 11. Создание креативной концепции  
Занятие 12. Защита креативной концепции (презентация, разбор)

## **9. Текущий контроль по дисциплине**

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

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

## **10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации**

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

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

## **11. Учебно-методическое обеспечение**

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «LMS IDO» – <https://lms.tsu.ru/course/view.php?id=34986>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

в) План практических занятий (воркшопов) по дисциплине.

г) Методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

## **12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет**

а) основная литература:

1. Горбунов А. Типографика и вёрстка / А. Горбунов. – М.: Студия Артемия Лебедева, 2016. – 152 с.
2. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. – М.: Додо Пресс, 2019. – 96 с.
3. Иттен И. Искусство формы / И. Иттен. – М.: Додо Пресс, 2019. – 120 с.
4. Симмонс А. Сторителлинг. Как использовать силу историй / А. Симмонс. – М.: Альпина Паблишер, 2019. – 320 с.

б) дополнительная литература:

1. Баржак И. Подсознательное влияние / И. Баржак. – М.: ЛитРес, 2019. – 290 с.
2. Браун П. Эстетический интеллект / П. Браун. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 320 с.
3. Де Боно Э. Шесть шляп мышления / Э. Де Боно. – М.: Питер, 2016. – 240 с.
4. Де Боно Э. Научите себя думать. Самоучитель по развитию мышления / Э. Де Боно. – М.: Альпина Паблишер, 2020. – 192 с.
5. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой / Дж. Кэмпбелл. – М.: Эксмо, 2020. – 400 с.

6. Канеман Д. Думай медленно... решай быстро / Д. Канеман. – М.: АСТ, 2019. – 656 с.
7. Келли Т., Келли Д. Креативная уверенность. Как высвободить и реализовать свои творческие силы / Т. Келли, Д. Келли. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 304 с.
8. Клеон О. Кради как художник / О. Клеон. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 160 с.
9. Клеон О. Покажи свою работу! / О. Клеон. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 224 с.
10. Кэтмелл Э. Корпорация гениев. Как управлять командой творческих людей / Э. Кэтмелл. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 416 с.
11. Лэндри Ч. Креативный класс / Ч. Лэндри. – М.: Стрелка Пресс, 2013. – 320 с.
12. Манн И., Черемных И., Аветисян В. Правильный брендинг. Пошаговое практическое руководство по созданию и продвижению крутых брендов / И. Манн, И. Черемных, В. Аветисян. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 288 с.
13. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно / М. Микалко. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 256 с.
14. Норман Д.А. Дизайн привычных вещей / Д.А. Норман. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 416 с.
15. Пастуро М. Черный. История цвета / М. Пастуро. – М.: Новое литературное обозрение, 2019. – 320 с.
16. Сарычева Л. Уступите место драме. Как писать интересно / Л. Сарычева. – М.: Бомбора, 2021. – 256 с.
17. Тварп Т. The Creative Habit: Learn It and Use It for Life / Т. Тварп. – Нью-Йорк: Simon & Schuster, 2006. – 256 с.
18. Умберто Э. История красоты / У. Эко. – М.: Симпозиум, 2004. – 440 с.
19. Умберто Э. История уродства / У. Эко. – М.: Симпозиум, 2007. – 456 с.
20. Хэгерти Дж. Хэгерти о креативности: здесь нет правил / Дж. Хэгерти. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 192 с.
21. Хиз Д., Хиз Ч. Сделано, чтобы прилипнуть. Почему одни идеи выживают, а другие умирают / Д. Хиз, Ч. Хиз. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 336 с.
22. Апдеграфф Р. Очевидный Адамс / Р. Апдеграфф. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 128 с.
23. Ильяхов М. Пиши. Сокращай / М. Ильяхов. – М.: Альпина Паблишер, 2018. – 336 с.

б) ресурсы сети Интернет:

1. Арзамас [Электронный ресурс] // Arzamas. – Режим доступа: <https://arzamas.academy/>, свободный.
2. Блог о дизайне от Логомашины [Электронный ресурс] // Логомашина. – Режим доступа: <https://logomachine.ru/blog>, свободный.
3. Дизайн-библиотека от ВВЕ [Электронный ресурс] // Bang Bang Education. – Режим доступа: <https://bangbangeducation.ru/subscription>, частично свободный.
4. Генерация картинок Midjourney [Электронный ресурс] // Midjourney. – Режим доступа: <https://alpha.midjourney.com/home>, свободный.
5. Генерация изображения [Электронный ресурс] // Recraft AI. – Режим доступа: <https://app.recraft.ai/>, свободный.
6. Генерация текста в простые анимации [Электронный ресурс] // Space Type Generator. – Режим доступа: <https://spacetypegenerator.com/>, свободный.
7. Галерея Google Art & Culture [Электронный ресурс] // Google. – Режим доступа: <https://artsandculture.google.com/>, свободный.

8. Музей рисунка от Димы Горелышева [Электронный ресурс] // Drawing Museum. – Режим доступа: <http://drawing-museum.org/>, свободный.
9. Небольшой блог от анимационного агентства Petrick [Электронный ресурс] // Petrick. – Режим доступа: <https://petrick.co/blog>, свободный.
10. Плагины для Figma [Электронный ресурс] // HTML Academy. – Режим доступа: <https://htmlacademy.ru/blog/soft/figma-plugins>, свободный.
11. Подкаст «Искусство для пацанчиков», «Рисунки на стенах» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://artsandculture.google.com/>, свободный.
12. Сайт с 30 инструментами для альтернативного создания изображений и работы с текстом [Электронный ресурс] // Constraint Systems. – Режим доступа: <https://constraint.systems/>, свободный.
13. Сайт студии Schultzschtz с инструментами для создания кастомных букв и графики [Электронный ресурс] // Schultzschtz. – Режим доступа: <https://schultzschtz.com/tools/>, свободный.
14. Склад красотей разных медиумов — от иллюстрации до видео-арта [Электронный ресурс] // Fuse. – Режим доступа: <https://www.fuse.kiwi/>, свободный.
15. Создание форм и шейпов разных текстур [Электронный ресурс] // Endless Tools. – Режим доступа: <https://app.endlesstools.io/>, свободный.
16. Вдохновиться японской поэтичностью и узнать, какой сейчас сезон из 72 японских сезонов [Электронный ресурс] // Pentad World. – Режим доступа: <https://pentad.world/>, свободный.
17. Бесплатные стоковые фотографии [Электронный ресурс] // Unsplash. – Режим доступа: <https://unsplash.com/>, свободный.
18. Бесплатные стоковые фотографии [Электронный ресурс] // Pexels. – Режим доступа: <https://www.pexels.com/ru-ru/>, свободный.

### **13. Перечень информационных технологий**

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

### **14. Материально-техническое обеспечение**

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

### **15. Информация о разработчиках**

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