

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.ДВ.02.02 Цифровой сторителлинг

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

09.03.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль)

09.03.03.31 Интернет технологии и мобильные приложения

Форма обучения

очная

Год набора

2023

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Программу составили \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

должность, инициалы, фамилия

## 1 Цели и задачи изучения дисциплины

### 1.1 Цель преподавания дисциплины

является применение методов и технологий цифрового сторителлинга при подачи информации в интернете, с обязательным использованием современных визуальных средств: инфографики, фото, видео и т.д. а также разработки концепции, сбора и анализа информации, создания истории, раскадровки, монтажа, презентации, публикации.

### 1.2 Задачи изучения дисциплины

1. Рассмотреть инструменты цифрового сторителлинга.
2. Предложить различные варианты их использования.
3. Научиться выявлять ключевые параметры истории.
4. Рассмотреть принципы сторителлинга, способствующие эффективности истории.
5. Указать преимущества сторителлинга и критерии эффективности рассказа

### 1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
<b>ПК-6: Способность осуществлять презентацию мобильных и интернет технологий и начальное обучение пользователей</b>	
ПК-6.1: Владеть навыками формирования и предоставления отчетности в соответствии с установленными регламентами	
ПК-6.2: Уметь осуществлять коммуникации с заинтересованными сторонами,	
ПК-6.3: Владеть навыками осуществления обучения и наставничества,	

### 1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад. час)	е
		1
<b>Контактная работа с преподавателем:</b>	<b>1 (36)</b>	
занятия лекционного типа	0,33 (12)	
практические занятия	0,67 (24)	
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>2 (72)</b>	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	

### 3 Содержание дисциплины (модуля)

#### 3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п		Модули, темы (разделы) дисциплины		Контактная работа, ак. час.							
				Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
						Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
				Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
<b>1. Основные понятия</b>											
		1. Что такое сторителлинг: примеры и виды		2							
		2. Структура, установки, законы, сюжеты, модификаторы сюжета, инструменты сюжета, персонажи, модификаторы персонажей				4					
		3. Цифровой сторителлинг, базовые принципы.		2							
		4. Цифровой сторителлинг, семь базовых принципов, являющихся его неотъемлемой частью				4					
		5. Теретическая и практическая работа							30		
<b>2. Теория и практика</b>											
		1. Основных правилах написания текстов для сторителлинга		2							
		2. Инструменты для создания цифровых историй				4					
		3. Эффективное использование цифрового сторителлинга		2							

4. Преимущества сторителлинга и критерии эффективности рассказа			4					
5. Применение цифрового сторителлинга в проектной деятельности	4							
6. Исследование и анализ эффективности использования различных цифровых инструментов, которые наиболее удачно мотивируют к действиям и затрагивают эмоциональную сторону слушателя.			8					
7. Теретическая и практическая работа							42	
Всего	12		24				72	

#### **4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины**

**4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):**

**4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:**

#### **5 Фонд оценочных средств**

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

**6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**