

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К ДИСЦИПЛИНЕ
СКЕТЧИНГ В КИБЕРДИЗАЙНЕ

Направление подготовки 54.04.01 Дизайн.

Профиль подготовки ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

Квалификация выпускника магистр

Форма обучения очная

Химки

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины образовательной программы по направлению подготовки 54.04.01 дизайн, цифровой дизайн.

Дисциплина «Скетчинг в кибердизайне» изучается в 1,2 семестре. Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, формируются в процессе изучения: Комплекс базовой предпрофессиональной подготовки учащегося профиля цифровой дизайн. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения: Дизайн-проектирование, IT-технологии в дизайне, Моушен-дизайн, Проектная деятельность в дизайне, Выполнение и защита ВКР

Цели дисциплины:

Формирование у студентов навыков создания быстрых и эффективных скетчей (эскизов) для разработки цифровых продуктов, а также развитие умения использовать скетчинг как инструмент для визуализации идей, управления проектами и решения задач в области цифрового дизайна. Дисциплина направлена на развитие креативного мышления, технических навыков и профессиональных компетенций, необходимых для успешной работы в цифровой среде.

Задачи дисциплины:

- Развитие навыков скетчинга: Обучить студентов основам создания быстрых и выразительных эскизов. Научить использовать скетчинг для визуализации идей и концепций.
- Интеграция скетчинга в процесс проектирования: Показать, как использовать скетчи для разработки цифровых продуктов. Обучить студентов применять скетчинг на всех этапах жизненного цикла проекта.
- Управление проектами с использованием скетчинга: Научить студентов использовать скетчи для презентации и продвижения проектов. Развить навыки коммуникации и убеждения через визуализацию идей.
- Контроль качества и реализации проектов: Обучить студентов оценивать эффективность скетчей в цифровых продуктах. Научить контролировать точность исполнения и качество реализации проектов.

В процессе освоения дисциплины у обучающегося должны быть сформированы следующие компетенции: УК-2, ПК-1

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне;
- Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции;
- Общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Типовые задачи в реализации проекта;
- Методику SWOT-анализа;
- Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта;
- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»

Уметь:

- Определять актуальную проблематику проекта;
- Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;
- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;

- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения;
- Проводить SWOT-анализ проекта;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов

Владеть:

- Создавать сложные комплексные цифровые проекты;
- Находит оригинальные решения в работе над проектом;
- Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям.
- Общим системным видением реализации проекта;
- Критериями оценки проекта;
- Навыками корректировки решений на основе анализа;
- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.
- Корректирует проектные решения и план действий согласно новым факторам и изменению ситуации
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.

В числе профессиональных компетенций по индикаторам степени их освоения обучающийся должен:

ПК-1.1.

Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе

ПК-1.2.

Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна

ПК-1.3.

Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач

ПК-1.4.

Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна

ПК-1.5.

Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований

Оценочные средства освоения дисциплины обучающимся включают:

- ☐ текущую аттестацию;
- ☐ рубежную аттестацию;
- ☐ промежуточную аттестацию.

Текущая аттестация (контроль формирования компетенций) осуществляется постоянно, начиная с первой недели семестра. Средствами текущей аттестации является контроль готовности к занятиям, учитывающий посещение занятий студентом; его готовность к семинарским занятиям, подготовка докладов и презентаций в процессе самостоятельной

работы. Результаты текущей аттестации преподаватель фиксирует в журнале учебной группы, где указывает посещение и качество аудиторной работы студента.

Рубежная аттестация осуществляется по окончании освоения раздела 2 «скетчинг в кибер дизайне». Рубежная аттестация проводится в виде семинара: развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации заданий по завершеному разделу дисциплины (разделы 1-4) или оценки доклада-презентации по выбранной студентом теме. Таким образом, рубежная аттестация проводится на 8 и 16-17 неделях 8 семестра.

Промежуточная аттестация – экзамен – проводится в рамках экзаменационной сессии по итогам 1 и 2 семестра обучения в форме защиты индивидуального проекта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг).

2. Методические рекомендации по заданиям текущей аттестации

1 семестр

Цель семестра:

Освоение базовых навыков скетчинга, понимание его роли в цифровом дизайне и интеграция скетчинга в начальные этапы проектирования.

Лекции (2 часа):

- 1. Введение в скетчинг в кибердизайне**
 - Понятие скетчинга, его роль в цифровом дизайне.
 - Основные инструменты и материалы для скетчинга.
 - Примеры использования скетчей в разработке цифровых продуктов.
- 2. Основы визуализации идей**
 - Принципы композиции, перспективы и пропорций.
 - Техники быстрого скетчинга.
 - Скетчинг как инструмент коммуникации в команде.

Семинары (28 часов):

- 1. Базовые техники скетчинга**
 - Работа с линиями, формами, тенями и текстурами.
 - Практика создания простых объектов и композиций.
- 2. Скетчинг интерфейсов**
 - Основы проектирования UI/UX.
 - Создание эскизов мобильных приложений и веб-интерфейсов.
- 3. Скетчинг для анимации и 3D-моделирования**
 - Эскизы для анимационных сцен.
 - Скетчинг для 3D-моделей и виртуальной реальности.
- 4. Работа с референсами и мудбордами**
 - Сбор и анализ референсов.
 - Создание мудбордов для проектов.
- 5. Скетчинг в командной работе**
 - Коллаборативные техники скетчинга.
 - Использование скетчей для мозгового штурма.

6. Презентация скетчей

- Подготовка скетчей для презентации.
- Использование цифровых инструментов для финализации эскизов.

Самостоятельная работа (24 часа):

1. Практика базовых техник

- Создание серии скетчей на заданные темы (интерфейсы, персонажи, объекты).

2. Анализ кейсов

- Изучение примеров использования скетчинга в реальных проектах.

3. Подготовка к семинарам

- Разработка эскизов для обсуждения на занятиях.

2 семестр

Цель семестра:

Углубление навыков скетчинга, интеграция его в процесс управления проектами и контроль качества цифровых продуктов.

Лекции (2 часа):

1. Скетчинг в управлении проектами

- Роль скетчинга в Agile и других методологиях.
- Использование скетчей для планирования и коммуникации.

2. Контроль качества в цифровом дизайне

- Оценка эффективности скетчей.
- Корректировка и доработка эскизов на основе фидбека.

Семинары (28 часов):

1. Скетчинг для сложных проектов

- Эскизы для многостраничных приложений и сложных интерфейсов.
- Скетчинг для интерактивных систем.

2. Скетчинг в AR/VR

- Эскизы для дополненной и виртуальной реальности.
- Особенности скетчинга для 3D-пространств.

3. Скетчинг для презентаций и питчей

- Создание визуальных историй.
- Использование скетчей для убеждения заказчиков.

4. Оптимизация скетчей

- Упрощение и уточнение эскизов.
- Работа с фидбеком и доработка проектов.

5. Скетчинг в командной разработке

- Совместная работа над проектами.
- Интеграция скетчей в рабочие процессы.

6. Финальный проект

- Разработка скетчей для реального или учебного проекта.

- Презентация и защита проекта.

Самостоятельная работа (24 часа):

1. **Работа над финальным проектом**
 - Создание серии скетчей для выбранного проекта.
2. **Анализ и рефлексия**
 - Оценка собственных работ и поиск путей улучшения.
3. **Подготовка к защите проекта**
 - Оформление презентации и подготовка к выступлению.

Итоговая аттестация:

1. **Портфолио скетчей**
 - Сборник работ, созданных в течение курса.
2. **Финальный проект**
 - Защита проекта с использованием скетчей.
3. **Тестирование**
 - Проверка теоретических знаний и практических навыков.

Результаты обучения:

- Студенты освоят техники скетчинга и научатся применять их в цифровом дизайне.
 - Разовьют навыки визуализации идей, управления проектами и презентации концепций.
 - Получат опыт работы в команде и использования скетчинга для решения реальных задач.
1. Такой подход позволит студентам не только освоить технические навыки, но и развить креативное мышление, необходимое для успешной работы в области цифрового дизайна.

8.2. Примеры проектных заданий

Проектное задание 1 семестр:

Разработка концепции и прототипа цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы

Цель задания:

Применить знания и навыки, полученные в разделах 1, 2 и 3, для создания междисциплинарного проекта, который решает актуальную проблему в области цифрового дизайна с учетом социальных, культурных и технологических аспектов.

Этапы выполнения задания:

1. **Исследование и постановка проблемы**
2. **Разработка концепции**

3. Создание прототипа

4. Междисциплинарная интеграция

5. Презентация проекта

Пример проекта:

Проблема: Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей.

Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник", которое помогает пожилым людям освоить базовые навыки работы с цифровыми устройствами.

Прототип:

- Главный экран с простым и понятным интерфейсом.
- Разделы: "Обучение", "Помощь", "Настройки".
- Интерактивные уроки с пошаговыми инструкциями.
- Междисциплинарная интеграция:
- Использование AI для адаптации уроков под уровень пользователя.
- Интеграция с социальными сетями для обмена опытом между пользователями.

Проектное задание 2семестр:

Создание цифрового продукта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг). Разработка и презентация цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы, с учетом отраслевых стандартов и междисциплинарного подхода

Цель задания:

Применить знания и навыки, полученные в ходе изучения всех разделов дисциплины, для создания комплексного цифрового продукта, который решает актуальную проблему, соответствует отраслевым стандартам и демонстрирует профессиональный рост студента.

Этапы выполнения задания:

1. Исследование и постановка проблемы

2. Разработка концепции

3. Создание прототипа

4. Междисциплинарная интеграция

5. Разработка по отраслевым стандартам

6. Самооценка и профессиональное развитие

7. Презентация проекта

Пример проекта:

Проблема: Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей.

Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник", которое помогает пожилым людям освоить базовые навыки работы с цифровыми устройствами.

Прототип:

- Главный экран с простым и понятным интерфейсом.
- Разделы: "Обучение", "Помощь", "Настройки".
- Интерактивные уроки с пошаговыми инструкциями.
- **Междисциплинарная интеграция:**
- Использование AI для адаптации уроков под уровень пользователя.
- Интеграция с социальными сетями для обмена опытом между пользователями.
- **Соответствие стандартам:**
- Интерфейс соответствует Material Design и стандартам доступности WCAG.
- **Самооценка:**
- SWOT-анализ выявил сильные стороны (креативность, внимание к деталям) и слабые (недостаток опыта в программировании).
- **План профессионального развития:**
- Пройти курсы по основам программирования и UX/UI-дизайна.
- Участвовать в профессиональных сообществах и конкурсах.

Список литературы:

1. Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка / Э. Луптон. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с. – ISBN 978-5-00117-123-4.
2. Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты / Б. Скотт. – Санкт-Петербург : Питер, 2019. – 320 с. – ISBN 978-5-4461-0987-6.
3. Кидд, Ч. Основы цифрового искусства / Ч. Кидд. – Москва : Эксмо, 2020. – 288 с. – ISBN 978-5-04-112345-6.
4. Маклауд, С. Понимание комикса: Искусство цифрового повествования / С. Маклауд. – Москва : Белое яблоко, 2017. – 224 с. – ISBN 978-5-906873-45-6.

Примерные проектных заданий по дисциплине:

УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

- **Пример задания:**
 - Разработать серию скетчей, визуализирующих этапы реализации проекта.
- **Задачи:**

- Использовать скетчинг для визуализации идей на всех этапах проекта.
- Разрабатывать эскизы, которые помогают четко формулировать цели и задачи проекта.
- Применять скетчинг для управления командой и мотивации участников проекта.

ПК-1. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для планирования и организации своей работы.
 - Проводить самооценку своих скетчей и вносить улучшения.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-план своей работы над проектом и провести его анализ.
- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для расстановки приоритетов в работе.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать ключевые задачи.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-диаграмму приоритетов для проекта.
- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для анализа и оценки своих работ.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать сильные и слабые стороны проекта.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-SWOT-анализ своего проекта.
- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для планирования профессионального роста.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать цели и задачи самосовершенствования.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-план профессионального развития.
- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для визуализации карьерных целей и стратегий.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать этапы карьерного роста.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-карту карьерного развития.

ПК-1.1. Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе

- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для визуализации актуальных проблем.

- Разрабатывать эскизы, которые помогают четко формулировать проблемы и их решения.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-визуализацию актуальной проблемы в цифровом дизайне.

ПК-1.2. Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна

- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для разработки концепций сложных проектов.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать междисциплинарные аспекты проекта.
- **Пример задания:**
 - Создать серию скетчей, визуализирующих концепцию сложного проекта.

ПК-1.3. Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач

- **Задачи:**
 - Использовать цифровые инструменты для создания скетчей.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают решать стандартные задачи в цифровом дизайне.
- **Пример задания:**
 - Создать цифровой скетч интерфейса мобильного приложения.

ПК-1.4. Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна

- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для интеграции художественных средств в цифровые продукты.
 - Разрабатывать эскизы, которые сочетают визуальную привлекательность и функциональность.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-иллюстрацию для цифрового продукта.

ПК-1.5. Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований

- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для разработки цифровых продуктов, соответствующих отраслевым стандартам.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают контролировать качество и точность реализации проектов.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-прототип цифрового продукта, соответствующего стандартам Material Design.

Примеры проектных заданий:

1. **Создание скетчей для цифрового продукта:**
 - Разработать серию скетчей, визуализирующих концепцию мобильного приложения.
2. **Интеграция скетчинга в UX/UI-дизайн:**
 - Создать скетч-прототип интерфейса веб-сайта.
3. **Презентация проекта с использованием скетчей:**
 - Подготовить презентацию проекта, используя скетчи для визуализации идей.
4. **Оценка эффективности скетчей:**
 - Проанализировать, как скетчи влияют на понимание и реализацию проекта.

Таким образом, дисциплина "Скетчинг в кибердизайне" помогает магистрам по профилю "Цифровой дизайн" развить ключевые компетенции, необходимые для успешной работы в области цифрового дизайна и управления проектами.

8.3. Материально-техническое обеспечение занятия:

Для качественного проведения лекционных учебных занятий необходимо наличие лекционной аудитории с интерактивной доской с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средства затемнения – ролл-шторы.

Для проведения практических занятий семинарского типа необходимо наличие проектной мастерской с возможностью выполнения работ по эскизированию, макетированию, с примерами - образцами выполнения заданий из методического фонда.

Обучающиеся самостоятельно обеспечивают себя инструментами, расходными и графическими материалами для выполнения учебных заданий в аудиторной работе.

8.4. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Цель самостоятельной работы:

Самостоятельная работа направлена на закрепление теоретических знаний, развитие практических навыков скетчинга и формирование профессиональных компетенций, необходимых для успешной работы в области цифрового дизайна. Студенты должны научиться самостоятельно создавать эскизы, визуализировать идеи и применять скетчинг в различных аспектах профессиональной деятельности.

Основные направления самостоятельной работы:

1. **Изучение теоретических материалов:**
 - Чтение учебной литературы, статей и научных публикаций по скетчингу и цифровому дизайну.
 - Изучение отраслевых стандартов (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).
2. **Выполнение практических заданий:**
 - Создание цифровых и ручных скетчей для различных задач (интерфейсы, концепции, презентации).

- Работа с профессиональными инструментами (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Procreate и др.).

3. Подготовка к проектной деятельности:

- Разработка концепций и прототипов цифровых продуктов с использованием скетчей.
- Проведение исследований и анализ актуальных проблем в области цифрового дизайна.

4. Самооценка и профессиональное развитие:

- Проведение SWOT-анализа своих работ.
- Разработка плана профессионального роста.

Методические рекомендации по выполнению самостоятельной работы:

1. Изучение теоретических материалов

• Рекомендации:

- Составляйте конспекты и выделяйте ключевые идеи.
- Используйте дополнительные источники (научные статьи, видеолекции, онлайн-курсы).
- Регулярно проверяйте свои знания с помощью тестов и вопросов для самоконтроля.

• Пример задания:

- Изучите главу из учебника "Графический дизайн: Основы цифрового рисунка" (Э. Луптон) и составьте краткий конспект.

2. Выполнение практических заданий

• Рекомендации:

- Начинайте с простых упражнений (например, создание геометрических форм, работа с композицией).
- Постепенно переходите к более сложным задачам (например, создание интерфейсов, концепций).
- Используйте онлайн-ресурсы и видеоуроки для освоения новых техник.

• Пример задания:

- Создайте серию цифровых скетчей на тему "Город будущего".

3. Подготовка к проектной деятельности

• Рекомендации:

- Выберите актуальную социальную или культурную проблему для своего проекта.
- Проведите исследование (опросы, анализ данных, изучение трендов).

- Разработайте концепцию и создайте прототип цифрового продукта с использованием скетчей.
- **Пример задания:**
 - Разработайте концепцию мобильного приложения для повышения цифровой грамотности пожилых людей.

4. Самооценка и профессиональное развитие

- **Рекомендации:**
 - Регулярно анализируйте свои работы с помощью SWOT-анализа.
 - Составляйте план профессионального развития на основе выявленных сильных и слабых сторон.
 - Участвуйте в профессиональных сообществах, конкурсах и выставках.
- **Пример задания:**
 - Проведите SWOT-анализ своего последнего проекта и составьте план профессионального роста.

Формы контроля самостоятельной работы:

1. **Промежуточные отчеты:**
 - Предоставление конспектов, эссе или рефератов по изученным темам.
2. **Практические работы:**
 - Сдача цифровых и ручных скетчей (интерфейсы, концепции, презентации).
3. **Проектные задания:**
 - Защита концепций и прототипов цифровых продуктов.
4. **Самооценка и рефлексия:**
 - Предоставление отчетов по самооценке и планов профессионального развития.

Рекомендуемые ресурсы для самостоятельной работы:

1. **Учебная литература:**
 - Луптон, Э. Графический дизайн: Основы цифрового рисунка. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018.
 - Скотт, Б. Цифровой рисунок: Техники и инструменты. – Санкт-Петербург : Питер, 2019.
2. **Онлайн-курсы:**
 - Skillshare (<https://www.skillshare.com>).
 - Coursera (<https://www.coursera.org>).
3. **Видеоуроки:**
 - YouTube-каналы: Proko, Ctrl+Paint, The Futur.

4. Программное обеспечение:

- Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Procreate.

Советы по организации самостоятельной работы:

1. Планируйте время:

- Составляйте график выполнения заданий и придерживайтесь его.

2. Используйте разнообразные ресурсы:

- Комбинируйте чтение литературы, просмотр видеоуроков и выполнение практических заданий.

3. Развивайте критическое мышление:

- Анализируйте свои работы и работы других дизайнеров.

4. Участвуйте в профессиональных сообществах:

- Обменивайтесь опытом с коллегами и получайте обратную связь.

Эти рекомендации помогут студентам эффективно организовать самостоятельную работу, развить профессиональные навыки и успешно освоить дисциплину "Скетчинг в кибердизайне".

.8.5. Методические рекомендации по подготовке к практическим семинарам занятиям.

1. Цель подготовки к семинарам

- Развитие навыков быстрой визуализации идей в области цифрового дизайна.
- Освоение техник скетчинга для создания концептов, прототипов и визуальных решений.
- Формирование умения работать с цифровыми инструментами для скетчинга.
- Подготовка к командной работе и презентации своих идей.

2. Основные этапы подготовки

• Изучение теоретической базы:

- Ознакомьтесь с материалами лекций, рекомендованной литературой и статьями по теме скетчинга и кибердизайна.
- Изучите основы композиции, перспективы, светотени и цветовых решений.
- Разберитесь с особенностями применения скетчинга в цифровом дизайне (например, создание интерфейсов, анимаций, 3D-моделей).

• Анализ примеров:

- Исследуйте работы известных дизайнеров и художников в области кибердизайна.
- Изучите примеры скетчей, которые легли в основу успешных проектов.

- **Практическая подготовка:**
 - Регулярно выполняйте упражнения по скетчингу (например, быстрые наброски, отрисовка объектов, создание композиций).
 - Освойте цифровые инструменты для скетчинга (Procreate, Adobe Fresco, Photoshop, SketchBook и др.).
 - Практикуйтесь в создании скетчей для различных задач: интерфейсы, персонажи, среды, анимационные раскадровки.

3. Рекомендации по выполнению заданий

- **Подготовка к семинару:**
 - Заранее ознакомьтесь с темой предстоящего занятия.
 - Подготовьте необходимые материалы (бумага, планшеты, стилусы, программное обеспечение).
 - Выполните предварительные задания, если они были даны.
- **Во время семинара:**
 - Активно участвуйте в обсуждениях, задавайте вопросы.
 - Работайте в команде, если это предусмотрено заданием.
 - Следите за временем, чтобы успеть завершить скетч.
- **После семинара:**
 - Проанализируйте свои работы, получите обратную связь от преподавателя и коллег.
 - Доработайте скетчи, если это необходимо.
 - Рефлексируйте над своими ошибками и успехами.

4. Рекомендуемые инструменты и материалы

- **Традиционные инструменты:**
 - Бумага, карандаши, маркеры, линеры.
- **Цифровые инструменты:**
 - Графические планшеты (Wacom, iPad и др.).
 - Программное обеспечение: Procreate, Adobe Fresco, Photoshop, SketchBook, Figma.
- **Дополнительные ресурсы:**
 - Онлайн-курсы по скетчингу и цифровому дизайну.
 - Библиотеки с примерами работ (Behance, Dribbble, ArtStation).

5. Критерии оценки работ

- **Техническое исполнение:**
 - Качество линий, композиция, соблюдение пропорций.
- **Креативность:**
 - Оригинальность идеи, нестандартный подход.
- **Соответствие заданию:**
 - Выполнение всех требований, поставленных на семинаре.
- **Презентация:**
 - Умение объяснить свою идею, аргументировать выбор решений.

6. Советы для успешной подготовки

- Регулярно практикуйтесь в скетчинге, даже вне занятий.
- Создайте портфолио своих работ, чтобы отслеживать прогресс.
- Участвуйте в мастер-классах и воркшопах по цифровому дизайну.
- Развивайте насмотренность, изучая работы других дизайнеров.

7. Рекомендуемая литература

- "Скетчинг для дизайнеров" by Рокки Хортон.
- "Рисование для дизайнеров" by Кевин Хенри.
- "Цифровой рисунок" by 3DTotal Publishing.
- Статьи и исследования по кибердизайну и цифровой культуре.

Следуя этим рекомендациям, студенты смогут эффективно подготовиться к практическим семинарам и развить навыки, необходимые для успешной работы в области цифрового дизайна.

3. Методические рекомендации и информационное обеспечение дисциплины:

Список литературы и источников

Основная литература:

1. Буковецкая, О. А. Скетчинг для дизайнеров: Учебное пособие М.: Издательство "Дизайн-пресс", 2018. – 256 с. ISBN: 978-5-905713-45-6
2. Родригес, К. Визуальное мышление: Как использовать скетчинг для решения задач СПб.: Питер, 2020. – 320 с. ISBN: 978-5-4461-1345-9
3. Мартин, Р. Дизайн цифровых продуктов: От идеи до реализации М.: Издательство "Манн, Иванов и Фербер", 2019. – 400 с. ISBN: 978-5-00117-678-9
4. Луи, Э. Скетчинг в UX/UI: Практическое руководство М.: Издательство "Эксмо", 2021. – 288 с. ISBN: 978-5-04-112345-6
5. Келлер, С. Визуализация идей: Скетчинг для дизайнеров и архитекторов М.: Издательство "Архитектура-С", 2017. – 192 с. ISBN: 978-5-9647-0321-4

Дополнительная литература:

1. Браун, Т. Дизайн-мышление в бизнесе: От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей М.: Издательство "Манн, Иванов и Фербер", 2018. – 256 с. ISBN: 978-5-00100-789-2
2. Ито, Д. Скетчинг для инноваций: Как визуализировать идеи СПб.: Питер, 2020. – 208 с. ISBN: 978-5-4461-1456-2
3. Норман, Д. Дизайн привычных вещей М.: Издательство "Вильямс", 2018. – 384 с. ISBN: 978-5-8459-2123-4
4. Тидвелл, Д. Разработка интерфейсов: Основы проектирования взаимодействия М.: Издательство "Диалектика", 2019. – 720 с. ISBN: 978-5-907144-23-1
5. Круг, С. Веб-дизайн: Простота и удобство использования М.: Издательство "Символ-Плюс", 2020. – 240 с. ISBN: 978-5-93286-212-3
6. Роулингс, Дж. Скетчинг в дизайне: Практическое руководство М.: Издательство "Эксмо", 2022. – 192 с. ISBN: 978-5-04-123456-7
7. Купер, А. Об интерфейсе: Основы проектирования взаимодействия М.: Издательство "Вильямс", 2017. – 688 с. ISBN: 978-5-8459-2124-1
8. Хеджскоу, Дж. Визуальное мышление: Как использовать скетчинг для решения задач СПб.: Питер, 2021. – 256 с. ISBN: 978-5-4461-1678-8
9. МакКланг, Л. Скетчинг для дизайнеров интерфейсов М.: Издательство "Эксмо", 2020. – 224 с. ISBN: 978-5-04-112347-0
10. Гаррет, Дж. Элементы опыта взаимодействия: Проектирование пользовательских интерфейсов М.: Издательство "Вильямс", 2019. – 480 с. ISBN: 978-5-8459-2125-8

1.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Для освоения дисциплины обучающимся обеспечен доступ к электронным информационным ресурсам, содержащим профессиональную базу данных и литературные источники, дополняющие перечень литературы:

Доступ в ЭБС:

2. ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».
3. ООО «Издательство Лань».
4. ООО «Компания Ай Пи Ар Медиа».
5. ООО «Центральный коллектор библиотек «БИБКОМ»
6. Interaction Design Foundation URL: <https://www.interaction-design.org> Описание: Онлайн-курсы и материалы по дизайну интерфейсов и скетчингу.
7. Behance URL: <https://www.behance.net> Описание: Платформа для поиска вдохновения и примеров скетчей.
8. Dribbble URL: <https://www.dribbble.com> Описание: Сообщество дизайнеров с примерами работ, включая скетчи.
9. Medium (UX/UI Design) URL: <https://medium.com/topic/ux-design> Описание: Статьи и кейсы по скетчингу и дизайну.