

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Российский университет дружбы народов»**

Институт русского языка

(наименование основного учебного подразделения (ОУП)-разработчика ОП ВО)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Нарративный дизайн

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МСЧН для направления подготовки/специальности:

45.04.01. Филология

(код и наименование направления подготовки/специальности)

Освоение дисциплины ведется в рамках реализации основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОП ВО):

Цифровые инновации в филологии (магистратура)

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

2022 г.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины «Нарративный дизайн» является формирование у обучающихся теоретических знаний о повествовательном дискурсе (в том числе, архитектонике так называемой «истории») и навыков, которые имеют широкое применение в современных интерактивных коммуникациях: наррации в медиа, театре и кинематографе, гейм-индустрии, сторителлинге, научной сфере нового поколения (TED и стэндап-наука).

Задачи освоения дисциплины:

- создать условия для понимания обучающимися понятия «нарративный дизайн», базовых принципов архитектоники повествовательного модуса и инновационной филологии.
- обеспечить обучающихся умениями, позволяющими им оценить происходящие изменения в отечественном сторителлинге с опорой на фундаментальные разработки в области нарративной теории в нейролингвистике, психологии, литературоведении, истории идей, культурологии и других дисциплин гуманитарного цикла.
- организовать индивидуальную и групповую работу обучающихся так, чтобы каждый мог приобрести опыт моделирования повествовательных структур разного уровня сложности, применимых для различных практических задач.
- обеспечить обучающихся умениями создавать историю на основе базовых пропозиций с тем, чтобы эта история имела высокий прагматический потенциал.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Нарративный дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Таблица 2.1. Перечень компетенций, формируемых у обучающихся при освоении дисциплины (результаты освоения дисциплины)

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
ПК-3	Способен создавать, совершенствовать и модернизировать цифровой контент.	ПК-3.1. Владеет умениями создавать, редактировать, реферировать, систематизировать и трансформировать все типы текстов, создавать и обрабатывать цифровые тексты.
		ПК-3.2. Использует навыки анализировать информацию и готовить информационно-аналитические материалы, вести мониторинг информационных массивов и готовить на их основе аналитические материалы.
		ПК-3.3. Разрабатывает и внедряет в практику компьютерные системы обучения и электронные лингвообразовательные ресурсы.
ПК-4	Способен использовать современные информационные	ПК-4.1. Владеет современными средствами управления информационными процессами в профессиональной сфере.

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
	технологии, управлять информацией с использованием прикладных программ, использовать базы данных и прикладные программы в профессиональной сфере.	ПК-4.2. Использует современные информационные технологии и базы данных для анализа информационных процессов, проектирования баз данных и приложений баз данных.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- магистральные тенденции развития современной интерактивной коммуникации;
- понятие «нарративный дизайн» и историю его становления от истории до архитектуры «воображаемых миров»;
- базовые принципы нарративного дизайна и инновационной филологии;
- нарративные структуры, которые формируют историю как аутентичную конфигурацию событий, подчиненных логике ключевой темы;
- особенности моделирования нарративных структур, функционирующих в различных дискурсах (от художественного до научного);

уметь:

- различать нарративный дизайн и сторителлинг и кооперировать возможности каждого из указанных направлений;
- применять принципы нарративного дизайна для дальнейшей разработки конечного продукта: сценария кино, компьютерных игр, книги (художественной и научной).
- ставить творческую задачу перед разработчиками конечного продукта с учетом его нарративного дизайна и распределять функциональную нагрузку каждого из членов команды;
- проектировать конечный (целевой) продукт.

владеть навыками:

- создания метаповествовательной структуры, которой будут подчинены все остальные элементы сюжета;
- разработки эффективного и конкурентноспособного концепта продукта, который отличается аутентичным наполнением и основан на соблюдении и сознательном нарушении правил наррации.
- нарративного дизайна в медиа, кино, гейм-индустрии и популярной науке.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Нарративный дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Б1.В.ДВ.05.02.

В рамках ОП ВО обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «Нарративный дизайн».

Таблица 3.1. Перечень компонентов ОП ВО, способствующих достижению запланированных результатов освоения дисциплины

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины, практики	Последующие дисциплины, практики
ПК-3	Способен создавать, совершенствовать и модернизировать цифровой контент.	Корпусная лингвистика. Литературное редактирование медиатекстов.	Цифровой текст в гуманитарных науках.
ПК-4	Способен использовать современные информационные технологии, управлять информацией с использованием прикладных программ, использовать базы данных и прикладные программы в профессиональной сфере.	Интерактивная визуализация данных.	Лингвокогнитивные аспекты информационного моделирования. Преддипломная практика.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Нарративный дизайн» составляет 2 зачетные единицы (72 ак. часа).

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения ОП ВО для **ОЧНОЙ** формы обучения

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.	Семестр(-ы)			
		1	2	3	4
<i>Контактная работа, ак.ч.</i>	36				36
в том числе:					
Лекции (ЛК)	18				18
Лабораторные работы (ЛР)					
Практические/семинарские занятия (СЗ)	18				18
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	23				23
<i>Контроль (зачет с оценкой), ак.ч.</i>	13				13
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.	72			72
	зач.ед.	2			2

Таблица 4.2. Виды учебной работы по периодам освоения ОП ВО для **ОЧНО-ЗАОЧНОЙ** формы обучения*

Не предусмотрена ОП ВО.

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.	Семестр(-ы)			
		1	2	3	4
<i>Контактная работа, ак.ч.</i>					
в том числе:					
Лекции (ЛК)					
Лабораторные работы (ЛР)					
Практические/семинарские занятия (СЗ)					
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>					
<i>Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.</i>					
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.				
	зач.ед.				

Таблица 4.3. Виды учебной работы по периодам освоения ОП ВО для **ЗАОЧНОЙ** формы обучения*

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.	Семестр(-ы)			
		1	2	3	4
<i>Контактная работа, ак.ч.</i>	18				18
в том числе:					
Лекции (ЛК)	8				8
Лабораторные работы (ЛР)					
Практические/семинарские занятия (СЗ)	10				10
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	45				45
<i>Контроль (экзамен), ак.ч.</i>	9				9
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.				72
	зач.ед.				2

* - заполняется в случае реализации программы в заочной форме

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 5.1. Содержание дисциплины (модуля) по видам учебной работы

Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела (темы)	Вид учебной работы*
Раздел 1. Актуальные тенденции в НД	Перспективы применения принципов нарративного дизайна в интерактивных коммуникациях. Искусство повествования как ресурсная база для создания «семиотического воображаемого». Эстетическое и этическое в нарративном дизайне. Архитектоника потенциальных миров. Повествовательные структуры как координатная сеть имажинативного дискурса. Нарративный дизайн и сторителлинг.	ЛК, СЗ

Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела (темы)	Вид учебной работы*
Раздел 2. Концептуальные основы нарративного дизайна	Нарративный дизайн и история идей (History of Ideas). Философские концепции как векторные направления нарративного мышления. Архетипический и мифопоэтический субстрат истории: от «сетки кодов» к созданию палимпсеста. Цели нарративного дизайна. Задачи нарративного дизайна. Погружение (Immersion). Вовлечение (Engagement).	ЛК, СЗ
Раздел 3. Нарративный дизайн как метареальность истории: жанры и формы повествования	Жанровая система как регулятивный механизм повествования. Горизонт ожидания. Жанровые особенности повествования: конгруэнтность и нарушение. Формы повествования. Инструменты нарративного дизайна.	ЛК, СЗ
Раздел 4. Наррация и драматургия	Драматургия и сферы применения ее принципов: синкретические виды искусства (кино, театр), гейм-индустрия, интерактивная наука. Сценарий. Тема. Создание персонажа. Сюжет и персонаж. Сюжетный поворот. Нарушение ожиданий. Твист. Сцена. Построение сюжетной линии. Форма сценария. Адаптация.	ЛК, СЗ
Раздел 5. Основные технологии нарративного дизайна.	Нарратив. Интерактив. Нейрофизиология сторителлинга. Функции сторителлинга. Целевая аудитория. Работа с картой героя. Сверхзадача и бэкграунд. Путь трансформации и пересечение «мифологической границы». Герой. Антигерой. Антагонист. Типы персонажей. Система персонажей. Мотивация персонажей. Система персонажей. Архетипы. В поисках самости: анима, анимус, тень. Феноменология добра и зла. Выбор. Падение и/или возрождение. Возвращение в Ойкумену.	ЛК, СЗ
Раздел 6. Жизнеспособная история: проработка и адаптация.	Разработка и параметризация сюжетной схемы. Каузальные цепочки истории. Драматическое действие. Профиль эмоционального развития персонажа. Нарративный дизайн и главная идея произведения. Проработка эпизодной сетки. Хронотоп и архитектура истории. Разработка тестовых кейсов: - книги; - видео-игры; - сценария; - TED-выступления.	ЛК, СЗ

* - заполняется только по **ОЧНОЙ** форме обучения: ЛК – лекции; ЛР – лабораторные работы; СЗ – семинарские занятия.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 6.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Тип аудитории	Оснащение аудитории	Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины (при необходимости)
Лекционная	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, оснащенная комплектом специализированной мебели; доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	Проектор и/или большой экран/монитор, компьютер, ОС MS Windows 10, MS Office 2016 или MS Office 2019 или MS Office 365, портал MicrosoftAzure, доступ к интернету
Лаборатория	Аудитория для проведения лабораторных работ, индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная комплектом специализированной мебели и оборудованием.	Проектор и/или большой экран/монитор, компьютер, ОС MS Windows 10, MS Office 2016 или MS Office 2019 или MS Office 365, портал MicrosoftAzure, доступ к интернету
Семинарская	Аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная комплектом специализированной мебели и техническими средствами мультимедиа презентаций.	Проектор и/или большой экран/монитор, компьютер, ОС MS Windows 10, MS Office 2016 или MS Office 2019 или MS Office 365, портал MicrosoftAzure, доступ к интернету
Компьютерный класс	Компьютерный класс для проведения занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная персональными компьютерами (в количестве 15 шт.), доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	Проектор и/или большой экран/монитор, компьютер, ОС MS Windows 10, MS Office 2016 или MS Office 2019 или MS Office 365, портал MicrosoftAzure, доступ к интернету

Тип аудитории	Оснащение аудитории	Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины (при необходимости)
Для самостоятельной работы обучающихся	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	Проектор и/или большой экран/монитор, компьютер, ОС MS Windows 10, MS Office 2016 или MS Office 2019 или MS Office 365, портал Microsoft Azure, доступ к интернету

* - аудитория для самостоятельной работы обучающихся указывается **ОБЯЗАТЕЛЬНО!**

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

1. Хейзинга Й. «Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента культуры». М., 2015. 416 с.
2. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
3. Бахтин М. Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1986. 446 с.
4. Юнг К.-Г. Человек и его символы. М.: Профит Стайл, 2020. 448 с.
5. Труби Д., Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария / Труби Д. - Москва: Альпина Паблицер, 2016. - 428 с. - ISBN 978-5-91671-597-2 - Текст : электронный // ЭБС 'Консультант студента' : [сайт]. - URL : <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785916715972.html> (дата обращения: 03.03.2020). - Режим доступа : по подписке
6. Индик У., Психология для сценаристов: Построение конфликта в сюжете / Индик У. - Москва: Альпина нон-фикшн, 2014. - 348 с. - ISBN 978-5-91671-265-0 - Текст : электронный // ЭБС 'Консультант студента' : [сайт]. - URL : <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785916712650.html> (дата обращения: 03.03.2020). - Режим доступа : по подписке.
7. Филд С. Киносценарий. М.: Издательство «Э», 2016. 384 с.
8. Олдерсон М. Создавая бестселлер. М.: Манн, Иванов, Фебер, 2018. 256 с.
9. Фолкнер Г. Начни писать. М.: Манн, Иванов, Фебер, 2018. 256 с.
10. Фостер Т. Искусство чтения: как понимать книги. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 304 с.

Дополнительная литература:

1. Седита С., Восемь комедийных характеров: руководство для сценаристов и актеров / Седита С. - Москва : Альпина Паблицер, 2016. 340 с.
2. Кучмий В.М. Старый новый Голливуд. Т. II. Энциклопедия кино. Москва: Человек, 2010. 792 с.
3. Воглер К., Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. Москва: Альпина нон-фикшн, 2016. 476 с.

4. Макки Р. История на миллион долларов: мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. Москва: Альпина нон-фикшн, 2016. 456 с.
5. Шмид В. Нарратология. М.: Книга по требованию, 2008. 304 с.
6. Снайдер Б. Спасите котика! М.: Манн, Иванов, Фербер, 2021. 304 с.
7. Лайош Эгри. Искусство драматургии. М.: Альпина нон-фикшн, 2020. 430 с.
8. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. СПб.: Питер, 2018. 430 с.

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. ЭБС РУДН и сторонние ЭБС, к которым студенты университета имеют доступ на основании заключенных договоров:

- Электронно-библиотечная система РУДН – ЭБС РУДН <http://lib.rudn.ru/MegaPro/Web>
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://www.biblioclub.ru>
- ЭБС Юрайт <http://www.biblio-online.ru>
- ЭБС «Консультант студента» www.studentlibrary.ru
- ЭБС «Лань» <http://e.lanbook.com/>
- ЭБС «Троицкий мост»

2. Базы данных и поисковые системы:

- электронный фонд правовой и нормативно-технической документации <http://docs.cntd.ru/>
- поисковая система Яндекс <https://www.yandex.ru/>
- поисковая система Google <https://www.google.ru/>
- реферативная база данных SCOPUS <http://www.elsevierscience.ru/products/scopus/>

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся при освоении дисциплины/модуля:*

1. Курс лекций по дисциплине «Нарративный дизайн».
2. Презентационные материалы по дисциплине «Нарративный дизайн»

* - все учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся размещаются в соответствии с действующим порядком на странице дисциплины **в ТУИС!**

8. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы и балльно-рейтинговая система* оценивания уровня сформированности компетенций (части компетенций) по итогам освоения дисциплины «Нарративный дизайн» представлены в Приложении к настоящей Рабочей программе дисциплины.

* - ОМ и БРС формируются на основании требований соответствующего локального нормативного акта РУДН.

РАЗРАБОТЧИКИ:

**Доцент кафедры русского
языка и межкультурной
коммуникации**

Института русского языка

Должность, БУП



Подпись

Валикова О.А.

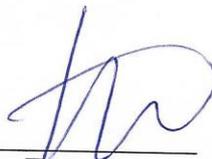
Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

Директор

Института русского языка

Наименование БУП



Подпись

Должилова А.В.

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

**Заведующий кафедрой
русского языка № 5**

Института русского языка

Должность, БУП



Подпись

Куриленко В.Б.

Фамилия И.О.