

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 29.05.2025 15:40:53
Уникальный программный ключ:
ca953a01204891083f939673078ef1a989dae18a

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

Институт русского языка

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

НАРРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МССН 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

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

2025 г.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Нарративный дизайн» входит в программу магистратуры «Цифровые инновации в филологии» по направлению 45.04.01 «Филология» и изучается в 4 семестре 2 курса. Дисциплину реализует Кафедра русского языка и межкультурной коммуникации. Дисциплина состоит из 6 разделов и 10 тем и направлена на изучение повествовательного дискурса и формирование навыков, которые имеют широкое применение в современных интерактивных коммуникациях.

Целью освоения дисциплины 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).

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Нарративный дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций (части 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 технологии, управлять информацией с использованием прикладных программ, использовать базы данных и прикладные программы в профессиональной сфере.	ПК-4.1 Владеет современными средствами управления информационными процессами в профессиональной сфере;; ПК-4.2 Использует современные информационные технологии и базы данных для анализа информационных процессов, проектирования баз данных и приложений баз данных;;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Нарративный дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы высшего образования.

В рамках образовательной программы высшего образования 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/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
ПК-3	Способен создавать, совершенствовать и модернизировать цифровой контент.	Корпусная лингвистика; Литературное редактирование медиатекстов;	
ПК-4	Способен использовать современные информационные технологии, управлять информацией с использованием прикладных программ, использовать базы данных и прикладные программы в профессиональной сфере.	<i>Интерактивная визуализация данных**;</i> <i>Веб-разработка**;</i>	

* - заполняется в соответствии с матрицей компетенций и СУП ОП ВО

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Нарративный дизайн» составляет «2» зачетные единицы.

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения образовательной программы высшего образования для очной формы обучения.

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.		Семестр(-ы)
			4
Контактная работа, ак.ч.	36		36
Лекции (ЛК)	18		18
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	18		18
Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.	27		27
Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.	9		9
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.	72	72
	зач.ед.	2	2

Общая трудоемкость дисциплины «Нарративный дизайн» составляет «2» зачетные единицы.

Таблица 4.2. Виды учебной работы по периодам освоения образовательной программы высшего образования для заочной формы обучения.

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.		Семестр(-ы)
			4
Контактная работа, ак.ч.	6		6
Лекции (ЛК)	2		2
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	4		4
Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.	62		62
Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.	4		4
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.	72	72
	зач.ед.	2	2

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела (темы)		Вид учебной работы*
Раздел 1	Актуальные тенденции в НД	1.1	Перспективы применения принципов нарративного дизайна в интерактивных коммуникациях. Искусство повествования как ресурсная база для создания «семиотического воображаемого». Эстетическое и этическое в нарративном дизайне.	ЛК, СЗ
		1.2	Архитектоника потенциальных миров. Повествовательные структуры как координатная сеть имажинативного дискурса. Нарративный дизайн и сторителлинг.	ЛК, СЗ
Раздел 2	Концептуальные основы нарративного дизайна	2.1	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	3.1	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	4.1	Драматургия и сферы применения ее принципов: синкретические виды искусства (кино, театр), гейм-индустрия, интерактивная наука.	ЛК, СЗ
		4.2	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	5.1	Нарратив. Интерактив. Нейрофизиология сторителлинга. Функции сторителлинга. Целевая аудитория.	ЛК, СЗ
		5.2	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	6.1	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.	ЛК, СЗ
		6.2	Разработка тестовых кейсов:- книги;-видео-игры;- сценария;-TED-выступления.	ЛК, СЗ

* - заполняется только по **ОЧНОЙ** форме обучения: ЛК – лекции; ЛР – лабораторные работы; СЗ – практические/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.	
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.	
Для самостоятельной работы	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	

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

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

1. Литературное мастерство: Creative Writing : учебник / А.К. Михальская. - Москва : ИНФРА-М, 2021. - 347 с. - (Высшее образование. Специалитет). - ISBN 978-5-16-014653-9 : 1423.53.
2. Юнг К.-Г. Человек и его символы. М.: Профит Стайл, 2022. 448 с.
3. Олдерсон М. Создавая бестселлер. М.: Манн, Иванов, Фебер, 2023. 256 с.
4. Фолкнер Г. Начни писать. М.: Манн, Иванов, Фебер, 2023. 256 с.

Дополнительная литература:

1. Седита С., Восемь комедийных характеров: руководство для сценаристов и актеров / Седита С. - Москва : Альпина Паблишер, 2016. 340 с.
2. Кучмий В.М. Старый новый Голливуд. Т.П. 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

<https://mega.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 «Знаниум» <https://znanium.ru/>

2. Базы данных и поисковые системы

- Sage <https://journals.sagepub.com/>

- Springer Nature Link <https://link.springer.com/>

- Wiley Journal Database <https://onlinelibrary.wiley.com/>

- Научометрическая база данных Lens.org <https://www.lens.org>

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!**

РАЗРАБОТЧИК:

Доцент кафедры русского
языка и межкультурной
коммуникации

Должность, БУП

Подпись

Валикова Ольга
Александровна

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

Заведующий кафедрой

Должность БУП

Подпись

Синячкин Владимир
Павлович [М]
заведующий кафедрой

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

Доцент кафедры русского
языка №5

Должность, БУП

Подпись

Бирюкова Юлия
Николаевна

Фамилия И.О.