
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол № 2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Основы скетчинга»**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения	5
3. Тематический план	9
4. Содержание дисциплины (модуля)	9
5. Учебно-методическое обеспечение	11
6. Материально-техническое обеспечение	11
7. Методические и оценочные материалы	13

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Основы скетчинга» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1015 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Основы скетчинга» позволяет освоить мгновенную визуализацию идей, позволяя быстро проверять гипотезы и согласовывать концепции без длительной разработки цифровых прототипов; это повышает эффективность коммуникации в кросс-функциональных командах и ускоряет принятие решений на ранних этапах проекта.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн и входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, Блока 1, как дисциплина по выбору.

Дисциплина (модуль) изучается на 4 курсе в 8 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у обучающихся теоретические основы и практические навыки 3D-моделирования и визуализации, позволяющие создавать профессиональные трёхмерные объекты и интегрировать их в комплексные дизайн-проекты.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучать роль скетчинга как средства быстрой передачи идей в дизайне, бизнес коммуникации и проектных командах;
- осваивать базовые принципы построения объёма, работы со светотенью, законы изометрии и перспективы для точного изображения пространств;
- развивать навыки визуального сторителлинга, включая кадрирование, композицию и схематичное изображение персонажей пользователей;
- практиковать методы визуализации сложных процессов и интерфейсов: скетчноутинг, создание Wireframes и карт путешествия клиента (Customer Journey Map);
- формировать и поддерживать скетч дневник, а также готовить убедительные презентации, основанные исключительно на собственных набросках.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- роль скетчинга как инструмента визуального мышления и быстрой коммуникации идей в дизайне и бизнесе;
- базовые принципы построения объема, работы со светотенью, а также законы изометрии и перспективы для изображения пространства;
- основы визуального сторителлинга: принципы кадрирования, композиции и схематичного изображения человека («пользователя»);
- методы визуализации сложных процессов и интерфейсов: правила скетчноутинга, построения Wireframes и Customer Journey Map (CJM);
- форматы компоновки визуального дневника (скетчбука) и принципы построения убедительной презентации на основе набросков;

уметь:

- уверенно управлять линией и штрихом, создавая читаемые геометрические примитивы и базовые объемы (куб, цилиндр, сфера);
- декомпонировать сложные физические объекты на простые формы и быстро вписывать их в перспективу интерьера или улицы;

- разрабатывать раскадровки (Storyboards), передавая эмоции, динамику пользователя и сценарий взаимодействия с продуктом;
- конспектировать информацию с помощью визуальных заметок (скетчноутинг) и рисовать бумажные прототипы цифровых продуктов;
- аргументированно защищать свой проект (питчинг), опираясь исключительно на созданные от руки эскизы и схемы;

владеть:

- навыком быстрого пространственного моделирования на бумаге без использования сложных законов академического рисунка;
- техникой быстрой материализации идей для оперативной проверки продуктовых гипотез на ранних стадиях проекта;
- инструментами визуальной эмпатии: способностью через набросок поставить зрителя на место пользователя продукта;
- практикой структурирования бизнес-информации (брифов, лекций, встреч) через скетчинг и графические схемы;
- навыком уверенной профессиональной коммуникации и презентации концепта перед заказчиком или командой разработчиков.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
УК-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1.	Знает методы поиска и анализа информации в области дизайна, основные принципы критической оценки источников информации, их релевантности и достоверности
		УК-1.2.	Умеет критически оценивать источники информации и синтезировать данные из различных источников для решения задач, применять системный подход к анализу и решению комплексных проблем
		УК-1.3.	Имеет практический опыт работы с современными инструментами и технологиями для обработки информации, формулировании и структурировании задач на основе полученной информации
УК-2.	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1.	Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач
		УК-2.2.	Умеет определять круг задач в рамках поставленной цели, выбирать оптимальные способы решения задач, учитывая имеющиеся ресурсы и ограничения
		УК-2.3.	Имеет практический опыт применения знаний о правовых нормах и

			ресурсах в реальных ситуациях, разработки и реализации решений в соответствии с установленными ограничениями
УК-10.	Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-10.1.	Знает основные экономические теории и принципы экономической деятельности; нормативные и правовые акты, регулирующие экономическую деятельность
		УК-10.2.	Умеет анализировать экономическую информацию и данные; разрабатывать и обосновывать экономические стратегии и решения
		УК-10.3.	Имеет практический опыт в применении экономических знаний в реальных ситуациях и проектах
ОПК-6.	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1.	Знает принципы работы современных технологий и способы поиска необходимой информации с учётом основных требований к дизайн-проектам и/или художественным объектам
		ОПК-6.2.	Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии в решении профессиональных задач
		ОПК-6.3.	Имеет практический опыт применения современных компьютерных технологий в решении профессиональных задач
ПК-1.	Способен проводить комплексные предпроектные исследования объектов и систем визуальной информации,	ПК-1.1.	Знает методы сбора и анализа информации для комплексного предпроектного исследования объектов и систем визуальной коммуникации, а также

	идентификации и коммуникации		критерии оценки предпочтений целевой аудитории в сфере дизайна
		ПК-1.2.	Умеет подбирать и систематизировать источники информации, выявлять тенденции в дизайне и формулировать выводы для концептуальной стадии проекта
		ПК-1.3.	Имеет практический опыт проведения сравнительного анализа аналогичных решений в рамках предпроектного исследования и оформления результатов в виде отчётов и/или презентаций, служащих основой для разработки концепции проекта
ПК-3.	Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1.	Знает принципы формирования дизайн-концепций, художественно-технические требования к проектированию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и нормативы их воспроизведения
		ПК-3.2.	Умеет разрабатывать авторские концепции, оригинал-макеты, отдельные объекты дизайна и/или художественные объекты и адаптировать элементы системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для разных каналов коммуникации
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, включая формирование концепции и

			подготовку художественно-технических макетов для производства
--	--	--	---

3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостояте льная работа	
		Лекции	Семинары (практичес кие занятия)			
1	Визуальный алфавит и пространственное мышление (Скетчинг как язык)	6	6	1	24	Домашнее задание Контрольная работа Проект
2	Предметный мир и Среда (Материализация идей)	6	6	1	24	Домашнее задание Контрольная работа Проект
3	Пользователь и Сторителлинг (Эмпатия и сценарии)	6	6	2	24	Домашнее задание Контрольная работа Проект
4	Индустриальный и цифровой скетчинг (Прикладной уровень)	6	6	2	24	Домашнее задание Контрольная работа Проект
5	Сборка и Питчинг (Коммуникация)	6	6	2	22	Домашнее задание Контрольная работа Проект Итоговая работа
	Зачет с оценкой			4		
Итого:		30	30	12	118	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Визуальный алфавит и пространственное мышление (Скетчинг как язык)	Скетчинг как инструмент (Снятие страха). Чем набросок отличается от картины. Инструментарий (линеры, маркеры). Базовые примитивы: линия, круг, квадрат. Постановка руки и штрих. Инженерный объем. Изометрия и аксонометрия. Как быстро строить объемные формы без сложных законов перспективы (идеально для IT-специалистов и схем). Свет, тень и материал. Упрощенная светотень (свет, собственная тень, падающая тень). Передача базовых материалов (матовый пластик,

		стекло, металл) с помощью 1-2 маркеров. (Домашнее задание 1: Изометрическая композиция из простых форм)
2	Предметный мир и Среда (Материализация идей)	Предметный дизайн. Скетчинг гаджетов, техники, объектов быта. Декомпозиция: как разбить сложный предмет на простые геометрические тела. Пространство и перспектива. 1- и 2-точечная перспектива. Как быстро набросать интерьер комнаты, сцену на улице или выставочный стенд. Навигация в пространстве. Проектная фаза: Объект в среде. Вписывание придуманного предмета в перспективу интерьера с соблюдением масштаба. (Домашнее задание 2: Предметный скетч в контексте)
3	Пользователь и Сторителлинг (Эмпатия и сценарии)	Схемотехника человека. Упрощенная фигура (wireframe human). Пропорции, динамика, центр тяжести. Пользователь в действии (держит телефон, сидит за столом, идет). Эмоции и раскадровка. Базовые эмоции лица. Композиция кадра: крупный, средний и общий план. Правило третей. Проектная фаза: Сториборд (Storyboard). Разработка покадрового сценария взаимодействия пользователя с продуктом или сервисом. (Домашнее задание 3: Раскадровка пользовательского опыта)
4	Индустриальный и цифровой скетчинг (Прикладной уровень)	Скетчноутинг и визуальные заметки. Как конспектировать лекции, брифы и митинги. Шрифтовые акценты, иконки, стрелки, контейнеры для текста. UX/UI скетчинг (Wireframing). Бумажные прототипы интерфейсов. Рисование паттернов мобильных и веб-приложений, экранов навигации. Визуализация бизнес-процессов. Отрисовка Customer Journey Map (CJM) и сложных архитектурных схем от руки. Использование цвета для кодирования информации. (Домашнее задание 4: Бумажный прототип интерфейса или инфографика процесса)
5	Сборка и Питчинг (Коммуникация)	Кураторство скетчбука. Как оформить свои разрозненные листы в единый визуальный проект (скетчбук как портфолио мыслей). Компоновка разворотов. Питчинг от руки. Подготовка к защите концепта. Как использовать скетч во время публичной презентации или аргументации на встрече с командой. Итоговая защита. Презентация и защита своего скетч-проекта (разработка и визуализация концепта продукта, приложения или сервиса от идеи до сториборда).

5. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый студент в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Студентам обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Константинов, А. В. Технический рисунок : учебник для вузов / А. В. Константинов. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 141 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21766-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/600698>

2. Грегори, Д. Скetch на завтрак: Сотня способов добавить в жизнь творчества, даже если времени нет совсем : практическое руководство / Д. Грегори. - Москва : Альпина Паблишер, 2018. - 160 с. - ISBN 978-5-9614-5766-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2136842>

Дополнительная литература:

1. Сафиулина, Ю. Г. Инженерная графика. Часть 1. Разделы: проекционное черчение, аксонометрические проекции : учебное пособие / Ю. Г. Сафиулина, Н. П. Горбачева. - Москва : РУТ (МИИТ), 2018. - 63 с. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1895039>

6. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

- столами и стульями;
- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование»	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		

Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		
КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Основы скетчинга» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, контрольная работа, проект, итоговая работа, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Лекция – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые

вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удастся, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где студенты активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Домашнее задание – набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал. Использовать различные источники информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

Контрольная работа – письменная работа с набором задач, которые нужно решить за ограниченное время.

Цель контрольной работы – получить специальные знания по одной или нескольким темам дисциплины и продемонстрировать навыки их практического применения.

Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту рекомендуется: четко определить цели и задачи проекта; составить план работы, разбив проект на этапы с указанием сроков выполнения каждого из них; использовать разнообразные источники информации и инструменты для исследования темы; регулярно проверять прогресс и вносить коррективы в план, если это необходимо.

Итоговая работа - публичный питчинг концепта. Очная защита итогового проекта.

Самостоятельная работа – работа студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Основы скетчинга»

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме **зачета с оценкой**, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину (модуль). Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
6	Хорошо	
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине (модулю), но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов.
4	Удовлетворительно	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «Основы скетчинга» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашние задания	20%	4	Набор задач по темам недели
Контрольная работа	15%	1	Письменная работа с набором задач, которые нужно решить за ограниченное время
Проект	25%	1	Исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов
Зачет с оценкой	40%	1	Итоговая работа - публичный питчинг концепта.

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Основы скетчинга»: $0,2 \times \text{среднее за домашние задания} + 0,15 \times \text{контрольная работа} + 0,25 \times \text{проект} + 0,3 \times \text{зачет с оценкой}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1

«Геометрия в перспективе»

Нарисовать три базовых объёма (куб, цилиндр, сферу) в одной-точечной перспективе и двух-точечной перспективе. Обозначить линии горизонта, точку схода и подписи основных граней.

Домашнее задание 2

«Скетчноутинг встречи»

При прослушивании короткой видеоролика (5 мин.) записать визуальные заметки: ключевые идеи, цифры, «вопрос-ответ», используя иконки, стрелки и микросхемы.

Объём – не менее 2 стр. листа А4, без текста-пояснений более 30 % от общего объёма.

Примерные задания для контрольной работы

1. Опишите различия между изометрическим и перспективным изображением пространства. Укажите, в каких ситуациях предпочтительно применять каждый тип проекции при разработке концептуальных эскизов продукта.

2. На листе формата А3 выполните быстрый набросок рабочего стола в одной-точечной перспективе: изобразите столешницу, ноутбук, чашку кофе и лампу. Примените минимум два штриха светотени, чтобы показать направление единственного источника света. Сдайте готовый лист в цифровом виде (скан/фото) с разрешением $\geq 300 \text{ dpi}$.

3. Аналитическое задание. Предположим, вам необходимо за 30 минут подготовить скетчноутинг встречи с клиентом, в ходе которой обсуждаются 5 ключевых требований к новому мобильному приложению. Оцените, какие методы визуального конспектирования (иконки, стрелки, блок-схемы, короткие подписи) позволяют передать информацию быстрее и эффективнее, и объясните, как их комбинировать, чтобы не перегружать лист лишними деталями.

4. Схематически изобразите процесс Storyboard-цепочки из 3 кадров, демонстрирующей взаимодействие пользователя с интерфейсом (выбор товара → ошибка → подтверждение покупки). На диаграмме отметьте:

- кадрирование (какое пространство кадра занимает главный объект);
- композицию (расположение элементов и направление взгляда);
- эмоциональную нагрузку (поза/мимика персонажа).

5. Проанализируйте влияние итеративного скетчинга на проектирование нового продукта от идеи до финального прототипа. Укажите, какие этапы (формулирование концепции, разработка пользовательского пути, создание wireframe-эскизов, подготовка презентационных досок) получают наибольшую выгоду от быстрых набросков, и как частые визуальные правки сокращают сроки и повышают качество конечного решения.

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Задание:

Собрать 3-5 ключевых точек контакта пользователя (привлечение, регистрация, покупка, поддержка, отток). На листе формата А2 оформить CJM в виде цепочки скетч-сцен, каждая сцена содержит:

- персонажа (схематичное изображение «пользователя»);
- действие/эмоцию (показать через позу и линию действия);
- вспомогательные иконки (чат, телефон, чат-бот).

Для каждой сцены добавить микро-wireframe интерфейса, показывающий, что именно видит пользователь на экране. Подготовить 5-минутный питч (случайный набор слайдов с набросками) и защитить перед группой.

Критерии оценивания:

- полнота покрытых точек контакта.
- последовательность и логика переходов между сценами.
- качество визуального сторителлинга (эмоциональная выразительность персонажей).
- точность wire-frame (соответствие реальному UI).
- умение убедительно аргументировать идеи в устной защите.

Примерные задания для итоговой работы

Задание: *разработать и презентовать скетч-компоновку продукта, включающую визуализацию идеи, процесс, интерфейс и бизнес-ценность.*

Составные части:

1. Скетч-концепт – серия из 8-10 листов (А3), объединённых в единый «дневник идеи»:

Ключевой образ продукта (ручной эскиз).

- Процесс: схематичная карта разработки (от идеи до MVP) в виде flow-диаграммы.
- Wireframe главного экрана и три-четыре Storyboard-кадра взаимодействия.
- CJM с обозначением болевых точек и возможностей продукта.

2. Быстрая бумажная прототипизация – создать папку-прототип (3-5 листов) с интерактивными элементами (откладываемые детали, наклейки), позволяющую «перелистывать» пользовательский сценарий.

3. Питч-презентация – 7-минутный устный доклад, в котором студент защищает концепт, опираясь только на собственные скетчи (никакие цифровые рендеры). В ходе защиты преподаватель может попросить:

- изменить точку схода в перспективе;
- добавить/убрать элемент интерфейса;
- переключить персонажа на другого пользователя.

Критерии оценивания:

— демонстрирует понимание ролей скетчинга в визуальном мышлении, правил перспективы и визуального сторителлинга;

— уверенно управляет линией, быстро декомпозирует сложные объекты, разрабатывает storyboards и wireframes, конспектирует информацию визуальными заметками;

— показывает способность к быстрому пространственному моделированию на бумаге, материализует идеи для проверки гипотез, использует скетчинг как инструмент эмпатии и бизнес-структуризации;

— аргументированно защищает проект, использует визуальные схемы в диалоге с заказчиком/командой.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Укажите термин, обозначающий быстрый визуальный-словесный метод фиксирования идеи с помощью линий, штрихов и условных символов.	Скетч-ноутинг (скетч)	УК-1
2.	Что такое одно-точечная перспектива и какие элементы необходимо нарисовать, чтобы построить её правильно?	Линия горизонта, точка схождения (vanishing point), все параллельные линии сходятся к этой точке; масштаб объектов уменьшается с удалением от переднего плана.	УК-2
3.	Определите правило третей в композиции и поясните, как оно помогает расположить персонажа в скетче.	Делит кадр двумя вертикальными и двумя горизонтальными линиями (9 одинаковых областей); ключевые элементы (глаза, руки, предмет) располагаются на пересечениях или вдоль линий, что делает изображение более уравновешенным и привлекающим внимание.	УК-2
4.	Чем отличается контурная линия от штриховки при передаче объёма?	Контур определяет границы формы, штриховка заполняет её тональными градациями, создавая ощущение света, тени и глубины.	ОПК-6
5.	Назовите три базовых геометрических примитива, которыми обычно начинают скетч-моделирование реальных объектов.	Куб, цилиндр, сфера.	ПК-1
6.	Что такое скетч-wireframe и в чём его основное назначение при проектировании пользовательского интерфейса?	Упрощённый набор блок-прямоугольников и иконок, показывающих структуру и расположение UI-элементов без детализации; служит быстрой коммуникацией идеи интерфейса.	ПК-3

7.	Опишите принцип визуального сторителлинга в четырёх-кадровом storyboard.	Каждый кадр должен передавать конкретный шаг действия, иметь чёткую композицию, выразительную позу/эмоцию персонажа и индикаторы движения (стрелки, линии скорости); последовательность образует связную историю.	ПК-3
8.	Что входит в Customer Journey Map (CJM) в скетч-формате? Перечислите обязательные элементы.	Последовательные сцены контакта, персонаж (пользователь), цель/задача, эмоции (плюсы/минусы), болевые точки, возможности/решения, простые иконки и короткие подписи.	ОПК-6
9.	Как быстро декомпозировать сложный объект (например, стул) на простые формы при скетчинге?	Выделить основные объёмные части (сиденье, ножки, спинку) и представить каждую как один из базовых примитивов (куб, цилиндр, блок); соединить их направляющими линиями.	ПК-1
10.	Укажите правило «меньше-лучше» при оформлении скетч-дневника.	Сохранять только те линии и символы, которые несут смысловую нагрузку; избыточные детали и текст снижают читаемость и замедляют восприятие.	УК-10
11.	Какой инструмент (ручка, карандаш, маркер) лучше всего подходит для создания быстрых контурных эскизов и почему?	Тонкая механическая ручка 0.3–0.5 mm – обеспечивает чёткие, постоянные линии, легко сканируется и не размазывается, что делает её идеальной для быстрых контуров.	ОПК-6
12.	Что такое визуальная эмпатия в скетчинге и как её достигают?	Способность через рисунок поставить зрителя на место пользователя, отразив его эмоции, позу и контекст; достигается использованием простых, узнаваемых персонажей, выразительных поз и соответствующего окружения.	ПК-3
13.	Как называется процесс поиска, оценки и систематизации визуальных референсов в интернете, который часто используют перед началом скетч-проекта?	Скетч-референтный поиск (reference-search)	УК-1
14.	Какие два основных ограничения необходимо учитывать при использовании чужих изображений в скетч-документах?	Авторские права и лицензия (право использования/коммерческое ограничение)	УК-2
15.	В стоимости скетч-проекта, какие три статьи расходов обычно включаются в бюджет?	Время исполнителя, расходные материалы (бумага, чернила, маркеры) и лицензированные графические ресурсы	УК-10
16.	Какой программный пакет позволяет одновременно работать с несколькими слоями, экспортировать их в PDF и вести совместную правку в облаке?	Adobe Fresco (или Procreate + Fresco Cloud)	ОПК-6
17.	При построении изометрической сцены на листе А4, под каким	Под углом 30° к горизонтали (каждая ось образует 120° между собой)	ПК-1

	углом расположены оси X и Y относительно горизонтали?		
18.	Что такое «скетч-лента» (storyboard-strip) и как она упрощает передачу последовательности действий?	Нарисованная в одну строку серия небольших кадров, соединённых стрелками, показывающих порядок событий без подробных деталей	ПК-3
19.	Каким способом можно быстро изменить цветовую гамму уже готового наброска, не перерисовывая линии?	Наложить полупрозрачный слой-цвет (wash) или использовать инструмент “Replace Color” в графическом редакторе	ОПК-6
20.	Какой прием помогает удержать внимание зрителя на главном объекте скетча, если на листе присутствует несколько элементов?	Контраст (толщина линии, насыщенность цвета или освещение) главного объекта по сравнению с фоновыми элементами	УК-1