

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Наименование дисциплины (модуля):

ЦИФРОВОЙ МЕДИАПРОЕКТ

Уровень высшего образования:

Бакалавриат

Направление подготовки (специальность):

42.03.04 – «Телевидение»

Форма обучения:

очная

Рабочая программа рассмотрена и одобрена
на заседании Ученого Совета Высшей школы (факультета) телевидения
(протокол №7 от 30.08.2023 г.)

Москва 2023

Рабочая программа дисциплины (модуля) разработана в соответствии с самостоятельно установленным МГУ имени М.В.Ломоносова образовательным стандартом (ОС МГУ) для реализуемых основных профессиональных образовательных программ высшего образования по направлению подготовки 42.03.04 Телевидение (программ бакалавриата), утвержденным приказом ректора МГУ «Об утверждении образовательного стандарта МГУ имени М.В.Ломоносова» Утвержден приказом МГУ от 30 августа 2019 года № 1038 (в редакции приказов МГУ от 11 сентября 2019 года № 1109, от 10 июня 2021 года № 609, от 21 декабря 2021 года № 1404, от 29.05.2023 года № 2).

Год (годы) приема на обучение: 2020, 2021, 2022, 2023.

1. Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП ВО.

Дисциплина «Цифровой медиапроект» реализуется в рамках вариативной части программы бакалавриата и является дисциплиной по выбору студента.

В качестве промежуточной аттестации по дисциплине предусмотрен зачет с оценкой в 8 семестре у обучающихся в очной форме обучения.

Итоговая оценка уровня сформированности компетенций ПК-5; ПК-6 определяется в период государственной итоговой аттестации.

Дисциплина «Цифровой медиапроект» направлена на формирование у студентов продвинутых навыков работы с мультимедийным контентом и мультимедийными инструментами в сети интернет. В рамках курса „Цифровой медиапроект“ они познакомятся с терминологией, принятой в сфере медиакоммуникации и связанной непосредственно с созданием цифровых проектов, узнают этапы формирования цифровых проектов, получают представление об основных форматах и жанрах цифровых проектов, научатся работать с инструментами и платформами для создания цифровых проектов, а также получают представление о различиях цифровых проектов по их задачам. Конечной целью дисциплины является создание студентами цифрового проекта, в процессе работы над которым они смогут применить полученные знания на практике.

Цели освоения дисциплины

Дисциплина «Цифровой медиапроект» дает студентам необходимые практические знания в области создания и продвижения мультимедийного контента, а также формирует представление об особенностях разных цифровых платформ. В ходе изучения дисциплины студенты учатся применять на практике знания о кросс-платформенном производстве, публикации и продвижении мультимедийного цифрового контента. В рамках курса студенты получают обширные технические знания по заявленной дисциплине, которые соотносятся с практическими задачами профессиональной сферы. После успешного освоения курса студент должен быть в состоянии самостоятельно или в команде создать цифровой медиапроект, а также иметь представление об алгоритмах его успешного продвижения и методах оценки его эффективности.

Непосредственными целями дисциплины являются:

- ознакомить студентов с многообразием форматов и жанров цифровых медиапроектов;
- дать представление о принципах создания и продвижения мультимедийного контента целенаправленно в рамках цифрового проекта;
- продемонстрировать на лучших примерах способы эффективного использования мультимедийного контента при создании цифрового проекта;
- выработать у студентов навыки работы над цифровым проектом, как для работы в команде, так и для работы в качестве лидера рабочей группы.

Дисциплина «Цифровой медиапроект» относится к базовой части ОПОП. Знание основных принципов создания и продвижения мультимедийного контента необходимо студентам, поскольку понимание данных принципов позволит студентам реализовывать свои творческие замыслы в области медиакоммуникации: максимально эффективно использовать мультимедийные элементы при создании и продвижении цифровых медиапроектов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

Знать: Основные понятия, определения и концепции, связанные с созданием цифрового медиапродукта; современные медиа теории, затрагивающие особенности цифрового проекта в современной коммуникационной системе и определяющие его место в ней; основные жанры и форматы медиапроектов, базовые принципы работы с

основными инструментами создания цифрового медиапроекта, а также главные функции, которые они выполняют.

Уметь: грамотно выбирать тему для цифрового медиапроекта; планировать ход работы над проектом; при необходимости работать в команде и распределять обязанности в рамках рабочей группы; использовать современные технические средства для создания аудиовизуального контента и интерактивных элементов; применить полученные знания для самостоятельного создания цифрового медиапроекта.

Владеть: теоретическими знаниями и практическими навыками, необходимыми для работы над цифровыми медиапроектами; навыками эффективного использования инструментов для создания аудиовизуального контента и интерактивных элементов; навыками подбора выразительных средств, соответствующих творческим задачам; навыками успешного продвижения готового цифрового проекта и иметь представление о методах оценки его эффективности.

2. Входные требования для освоения дисциплины (модуля), предварительные условия (если есть).

Дисциплина «Работа новостных информационных агентств» относится к курсам по выбору, изучается в 8 семестре на 4 курсе и опирается на теоретические и практические основы ранее пройденных дисциплин: «Информационное телевидение», «Теория и практика современной телевизионной журналистики».

3. Результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с требуемыми компетенциями выпускников.

| Код и описание компетенции | Планируемые результаты обучения по дисциплине | Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции |
|--|---|--|
| ПК-5 Способен участвовать в производственном процессе выпуска телевизионного и мультимедийного продукта с применением современных технологий. | Знает: особенности участия в производственном процессе выпуска телевизионного и мультимедийного продукта с применением современных технологий. | ПК-5.1. Создает и трансформирует текстовый, аудио- и видео материал, предназначенный для телевидения с учётом современных технологий |
| | Умеет: участвовать в производственном процессе выпуска телевизионного и мультимедийного продукта с применением современных технологий. | телевизионного и мультимедийного продукта с применением современных технологий |
| | Владеет: навыками участия в производственном процессе выпуска телевизионного и мультимедийного продукта с применением современных технологий. | ПК-5.2. Транслирует информационный, художественный и аналитический материал в эфир ПК-5.3. Обеспечивает высокий художественный уровень телевизионного и мультимедийного продукта с применением современных технологий |
| ПК-6 Способен | Знает: особенности продвижения телевизионного и | ПК-6.1. Просчитывает финансовую составляющую |

| | | |
|--|---|--|
| продвигать телевизионный и мультимедийный продукт путем взаимодействия с социальными группами, организациями и персонами с помощью различных каналов аудиовизуальной коммуникации. | мультимедийного продукта путем взаимодействия с социальными группами, организациями и персонами с помощью различных каналов аудиовизуальной коммуникации. | нового телевизионного и мультимедийного продукта ПК-6.2. Организует продвижение готовых телевизионных и мультимедийных продуктов на этапе создания с помощью различных каналов аудиовизуальной коммуникаций |
| | Умеет: продвигать телевизионный и мультимедийный продукт путем взаимодействия с социальными группами, организациями и персонами с помощью различных каналов аудиовизуальной коммуникации. | |
| | Владеет: навыками продвижения телевизионного и мультимедийного продукта путем взаимодействия с социальными группами, организациями и персонами с помощью различных каналов аудиовизуальной коммуникации. | |

4.Формат обучения – очная форма.

5.Объем дисциплины (модуля) составляет 2 з.е., 72 часов, в том числе 36 академических часов, отведенных на контактную работу обучающихся с преподавателем, 36 академических часа на самостоятельную работу обучающихся.

6. Структура и содержание дисциплины «Цифровой медиапроект»

| № п/п | Раздел Дисциплины | Семестр | Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) | | | Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) |
|-------|---|---------|--|----------|---------------------------------|--|
| | | | Лекции | Семинары | Самостоятельная работа студента | |
| 1. | Вводное теоретическое занятие: общая характеристика дисциплины. История мультимедиа. Основные понятия и концепции | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |

| | | | | | | |
|----|--|---|--|---|---|--|
| | мультимедиа. | | | | | |
| 2. | <p>Специфика работы над цифровым медиапроектом: мониторинг рынка цифровых медиапроектов.</p> <p>Специфика работы над цифровым медиапроектом: концепция, идея, актуальность, аудитория, бюджет, производственные ресурсы.</p> | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 3. | <p>Специфика работы над цифровым медиапроектом: постановка творческих задач, распределение обязанностей в команде.</p> <p>Специфика работы над цифровым медиапроектом: визуализация макета будущего цифрового проекта.</p> | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 4. | Разновидности мультимедийного контента в рамках цифрового медиапроекта. Работа с мультимедийным контентом: этапы и основные принципы создания. | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 5. | <p>Текст как элемент цифрового медиапроекта.</p> <p>Отработка навыка написания текстов для цифрового медиапроекта.</p> <p>Визуальная репрезентация реальности в цифровом медиапроекте.</p> | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 6. | Основы взаимодействия интерактивных мультимедийных элементов с текстовыми в рамках цифрового | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |

| | | | | | | |
|-----|--|---|--|---|---|--|
| | медиапроекта. Фотоиллюстрации как элемент цифрового медиапроекта. | | | | | |
| 7. | Основы работы с фоторедакторами. Мультимедийные инструменты для создания интерактивных элементов цифрового проекта. Обзор. | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 8. | Инфографика как часть цифрового медиапроекта. Интерактивные иллюстрации как часть цифрового медиапроекта. | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 9. | Моушн-графика как часть цифрового проекта. Интерактивные карты как часть цифрового проекта. | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 10. | Аудиовизуальный контент как элемент цифрового медиапроекта. Аудиоконтент как элемент цифрового медиапроекта | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 11. | Веб-дизайн как неотъемлемая часть цифрового медиапроекта. Видеоконтент как элемент цифрового медиапроекта: сценарный замысел, основы съемки | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 12. | Видеоконтент как элемент цифрового медиапроекта: расшифровка и анализ отснятого материала, теория и практика нелинейного монтажа. Видеоконтент как элемент цифрового медиапроекта: работа с графикой | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 13. | Работа с инструментами и платформами для | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |

| | | | | | | |
|-----|--|-----------|--|-----------|-----------|--|
| | верстки мультимедийного произведения: создание драфтовой версии проекта. Использование встраиваемого кода. | | | | | |
| 14. | Экспорт проекта. Драматургия цифрового медиапроекта: линейное и нелинейное восприятие информации в сети. | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 15. | Разработка всех необходимых элементов для создания финального цифрового медиапроекта. Предпоказ финального проекта | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 16. | Основные этапы продвижения цифрового медиапроекта. Продвижение цифрового медиапроекта: каналы и платформы. Кросс-платформенный продакшн. | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 17. | Продвижение цифрового медиапроекта: вирусное распространение. Обратная связь. Подключение счетчиков Яндекс.Метрика. | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| 18. | Сбор данных и анализ полученной статистики. Основные элементы. Составление отчета. Анализ эффективности опубликованного материала. Выводы об успешности состоявшегося проекта. | 4 | | 2 | 2 | Устный опрос. Практическое задание. |
| | ИТОГО | 72 | | 36 | 36 | |

4.2. Содержание разделов дисциплины

| № п/п | Наименование раздела дисциплины | Содержание раздела |
|-------|---|--|
| 1. | Вводное теоретическое занятие: общая характеристика | Основные цели и задачи дисциплины. Особенности работы с группой в течение семестра: построение семинарских занятий и рекомендации по |

| | | |
|----|--|--|
| | дисциплины. История мультимедиа. Основные понятия и концепции мультимедиа. | самостоятельной работе студента. Критерии оценки промежуточных результатов и оценки финального проекта. Эволюция понятия мультимедиа. Этапы внедрения мультимедиа в современную коммуникацию, культуру и средства массовой информации. Определения мультимедийного контента в актуальных теориях новых медиа. Определение понятия цифровой медиапроект. Истоки и этапы развития формата. Основные характеристики цифрового медиапроекта. |
| 2. | Специфика работы над цифровым медиапроектом: мониторинг рынка цифровых медиапроектов. Специфика работы над цифровым медиапроектом: концепция, идея, актуальность, аудитория, бюджет, производственные ресурсы. | Алгоритмы создания цифрового медиапроекта. Основные шаги мониторинга рынка цифровых медиапроектов. Шаги создания цифрового проекта на основе результатов мониторинга. Разделение на рабочие группы. Выбор темы для будущего проекта. Работа с экспликацией проекта. |
| 3. | Специфика работы над цифровым медиапроектом: постановка творческих задач, распределение обязанностей в команде. Специфика работы над цифровым медиапроектом: визуализация макета будущего цифрового проекта. | Планирование процесса работы над проектом. Определение сфер ответственности внутри команды. Распределение ролей: главный редактор, продюсер, верстальщик, корректор, корреспондент, редактор, видеоредактор, фоторедактор, дизайнер. Создание сториборда с использованием интерактивного сервиса: https://ninjamock.com |
| 4. | Разновидности мультимедийного контента в рамках цифрового медиапроекта. Работа с мультимедийным контентом: этапы и основные принципы создания. | Мультимедийный контент как часть цифрового медиапроекта: фото, видео, графика, инфографика. Подробные характеристики мультимедиа. Роль текста в мультимедийных материалах. Последовательность работы над мультимедийными элементами цифрового медиапроекта. Разбор ошибок, разбор удачных кейсов. |
| 5. | Текст как элемент цифрового медиапроекта. Отработка навыка написания текстов для цифрового медиапроекта. | Виды текста, свойства интернет-текста. Методы эффективной презентации истории в интернете с помощью текста. Текстовые трансляции. Текстовый элемент как часть цифрового медиапроекта. Особенности, основные характеристики и критерии качества. Ключевые отличия от других типов текстов. История развития цифровой визуальной культуры. |

| | | |
|-----|--|--|
| | Визуальная репрезентация реальности в цифровом медиапроекте. | Современный этап развития визуальной культуры. Цифровой медиапроект как способ визуальной репрезентации реальности. Возможности и скрытые угрозы. |
| 6. | Основы взаимодействия интерактивных мультимедийных элементов с текстовыми в рамках цифрового медиапроекта. Фотоиллюстрации как элемент цифрового медиапроекта. | Принципы взаимодействия мультимедийного контента и текстовых элементов цифрового медиапроекта. Успешные кейсы, разбор неудачных кейсов. Цифровая фотография. Отличия фотографии от прочих медиа. Работа с фотобанками. Фоторепортаж. Препродакшн. Продакшн. |
| 7. | Основы работы с фоторедакторами. Мультимедийные инструменты для создания интерактивных элементов цифрового проекта. Обзор. | Постпродакшн. Обработка фотографий в Adobe Photoshop. Преимущества и недостатки разных типов медиа. Правильный выбор выразительного средства (конкретного типа медиа) в соответствии с поставленными творческими задачами. Применение «карты релевантности». |
| 8. | Инфографика как часть цифрового медиапроекта. Интерактивные иллюстрации как часть цифрового медиапроекта. | Основы инфографики. Интерактивная инфографика. Работа с инструментами и сервисами для создания инфографики. www.piktochart.com www.infogram.com https://www.glify.com <u>Работа с инструментами и сервисами для создания интерактивной иллюстрации.</u> https://juxtapose.knightlab.com https://www.thinglink.com |
| 9. | Моушн-графика как часть цифрового проекта. Интерактивные карты как часть цифрового проекта. | Работа с инструментами и сервисами для создания моушн-графики. https://prezi.com https://timeline.knightlab.com https://ezgif.com https://animoto.com/business https://www.powtoon.com/home/ Работа с инструментами и сервисами для создания интерактивных карт. https://storymap.knightlab.com https://www.openstreetmap.org |
| 10. | Аудиовизуальный контент как элемент цифрового медиапроекта. Аудиоконтент как элемент цифрового медиапроекта | Роль аудиовизуального контента в рамках цифрового медиапроекта. Аудиовизуальный контент и аналитические фильтры аудитории (теор. аспект). Работа с инструментами и сервисами для создания аудиоконтента. http://soundcite.knightlab.com https://soundcloud.com |
| 11. | Веб-дизайн как | Основные правила графического дизайна. Типография. |

| | | |
|-----|---|--|
| | неотъемлемая часть цифрового медиапроекта. Видеоконтент как элемент цифрового медиапроекта: сценарный замысел, основы съемки. | Цвета. Прототип и макет. Окончательный шаблон дизайна. Файлы PSD. Специфические особенности видео-контента для сети интернет: жанры и форматы. Разработка идеи, составление сценарной заявки, поэпизодный план видеоролика, написание сценария. Подготовка к съемке. Баланс белого, композиция кадра, правило третей, планы видеосъемки. Основные сложности в процессе съемки. Анализ последних трендов в видеосъемке. Применение полученных знаний в процессе выполнения практических заданий. |
| 12. | Видеоконтент как элемент цифрового медиапроекта: расшифровка и анализ отснятого материала, теория и практика нелинейного монтажа. Видеоконтент как элемент цифрового медиапроекта: работа с графикой. | Разбор отснятого материала. Корректировка первоначального замысла. Виды монтажа. Основные правила монтажа. Понятие «смены планов». Специфика монтажа для видео-контента в интернете. Анализ последних трендов в нелинейном видеомонтаже. Применение полученных знаний в процессе выполнения практических заданий. Цветокоррекция, звукокоррекция, работа с графикой. Экспортирование финального файла в формате для веб. Основные видео-хостинги и принципы эффективного размещения видеоролика на сайте цифрового медиапроекта. |
| 13. | Работа с инструментами и платформами для верстки мультимедийного произведения: создание драфтовой версии проекта. Использование встраиваемого кода. | Общие и специфические свойства интернет-платформ. Особенности разработки сайтов «с нуля», статические и динамические сайты. Программный комплекс. Обзор основных онлайн-платформ и кастомизированных сервисов для создания цифрового медиапроекта. Практика использования данных платформ. https://tilda.cc/ru/ https://readymag.com https://racontr.com http://shorthand.com Алгоритмы извлечения и отработка навыка правильной интеграции встраиваемого кода; кастомизация элементов под платформу, в которую встраивается код. |
| 14. | Экспорт проекта. Драматургия цифрового медиапроекта: линейное и нелинейное восприятие информации в сети. | Алгоритмы извлечения, сохранения и переноса html-архива проекта. Основные принципы распределения информации в рамках цифрового медиапроекта. Линейное повествование, нелинейное повествование. Алгоритмы создания сюжета проекта и технические особенности воплощения. |
| 15. | Разработка всех необходимых элементов для создания финального цифрового медиапроекта. Предпоказ финального | Повторение всех пройденных инструментов для создания мультимедийного контента. Моушн-графика: https://prezi.com , https://timeline.knightlab.com - интерактивный таймлайн, https://www.openstreetmap.org , https://storymap.knightlab.com , - интерактивная карта, |

| | | |
|-----|--|--|
| | проекта. | <p>https://ezgif.com -анимированные gif, https://www.powtoon.com/home/ - анимация. Инфографика: www.piktochart.com, www.infogram.com, https://www.glify.com. Аудиоконтент: http://soundcite.knightlab.com, https://soundcloud.com. Интерактивные иллюстрации: https://juxtapose.knightlab.com - сравнение фото, https://www.thinglink.com - интерактивная иллюстрация, http://www.dermandar.com, http://bubb.li - панорама, http://www.photosnack.com - слайдшоу. Практика их применения для создания финального цифрового медиапроекта. Тестирование цифрового медиапроекта на различных устройствах и в различных интернет-браузерах.</p> |
| 16. | Основные этапы продвижения цифрового медиапроекта. Продвижение цифрового медиапроекта: каналы и платформы. Кросс-платформенный продакшн. | <p>Анонсирование материала в социальных сетях, вовлечение аудитории до официального выпуска цифрового медиапроекта посредством публикации материалов процесса работы над ним, публикация материала в социальных сетях дружественных СМИ (теор. аспект), публикация материала на тематических онлайн-порталах и форумах (теор. аспект). Кросс-платформенность. Социальные сети, видео-хостинги, блоги и микроблоги. Тайминг публикации.</p> |
| 17. | Продвижение цифрового медиапроекта: вирусное распространение. Обратная связь. Подключение счетчиков Яндекс.Метрика. | <p>Продвижение опубликованного материала. Принципы создания сетевого вируса. Обратная связь с аудиторией: инструменты и методы. Практическое применение функций аналитики данных, встроенных в платформу для верстки цифрового медиапроекта. Подключение счетчиков Google Analytics и Яндекс.Метрика.</p> |
| 18. | Сбор данных и анализ полученной статистики. Основные элементы. Составление отчета. Анализ эффективности опубликованного материала. Выводы об успешности состоявшегося проекта. | <p>Основные элементы метрики. Основные индикаторы успешности проекта. Интерпретация полученных результатов. Составление отчета. из отчета, выявление сильных и слабых сторон проекта. Обсуждение результатов проведенной работы в группе.</p> |

7. Фонд оценочных средств (ФОС) для оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

7.1. Типовые контрольные задания или иные материалы для проведения текущего контроля успеваемости.

Тема 1. Презентация результатов мониторинга рынка цифровых проектов, дискуссия. Устный опрос.

Презентация аудио- элементов цифрового проекта, дискуссия.

Тема 2. Презентация результатов мониторинга рынка цифровых проектов, дискуссия. Устный опрос.

Презентация отснятого материала, дискуссия.

Тема 3. Презентация плана работы над проектом, дискуссия.

Экспликация будущего проекта. Презентация и дискуссия. Сториборд, созданный при помощи интерактивных инструментов, освоенных на занятии. Презентация и дискуссия.

Тема 4. Презентация плана работы над проектом, дискуссия.

Экспликация будущего проекта. Презентация и дискуссия. Сториборд, созданный при помощи интерактивных инструментов, освоенных на занятии. Презентация и дискуссия.

Тема 5. Составление сториборда проекта с использованием современных онлайн-платформ.

Написание сценарной заявки.

Заполнение экспликации проекта.

Создание мультимедийного материала с использованием интерактивных элементов.

Анализ метрик эффективности продвижения проекта.

Тема 6. Подробный план текста для цифрового проекта, презентация, дискуссия.

Текст для цифрового проекта, презентация, дискуссия.

Устный опрос.

Тема 7. Составление сториборда проекта с использованием современных онлайн-платформ.

Написание сценарной заявки.

Заполнение экспликации проекта.

Создание мультимедийного материала с использованием интерактивных элементов.

Анализ метрик эффективности продвижения проекта.

Тема 8. Презентация фото, дискуссия. Устный опрос. Презентация результатов использования сервисов по созданию инфографики. Дискуссия.

Презентация результатов использования сервисов по созданию интерактивной иллюстрации. Дискуссия.

Тема 9. Составление сториборда проекта с использованием современных онлайн-платформ.

Написание сценарной заявки.

Заполнение экспликации проекта.

Создание мультимедийного материала с использованием интерактивных элементов.

Анализ метрик эффективности продвижения проекта.

Тема 10. Презентация результатов использования сервисов по созданию моушн-графики. Дискуссия. Презентация результатов использования сервисов по созданию интерактивных карт. Дискуссия.

Тема 11. Составление сториборда проекта с использованием современных онлайн-платформ.

Написание сценарной заявки.

Заполнение экспликации проекта.

Создание мультимедийного материала с использованием интерактивных элементов.

Анализ метрик эффективности продвижения проекта. Демонстрация навыков работы в видеоредакторе. Презентация видеоролика, дискуссия.

Тема 12. Демонстрация навыков работы на различных платформах для создания и верстки цифрового медиапроекта. Демонстрация навыков успешного использования встраиваемого кода. План продвижения группового проекта на основе полученных в ходе семинарских занятий знаний в письменном виде. Презентация результатов анализа платформ для продвижения проекта. Дискуссия.

Тема 13. Составление сториборда проекта с использованием современных онлайн-платформ.

Написание сценарной заявки.

Заполнение экспликации проекта.

Создание мультимедийного материала с использованием интерактивных элементов.

Анализ метрик эффективности продвижения проекта.

Тема 14. Демонстрация навыков правильного экспорта проекта и переноса на отдельный сервер. Презентация экспликации, сториборда, плана реализации финального цифрового медиапроекта с демонстрацией всех навыков, полученных в 4,5 и 6 семестрах.

Дискуссия. Демонстрация черновой версии проекта. Доработка проекта в соответствии с выявленными недостатками.

Устный опрос

Тема 15. Составление сториборда проекта с использованием современных онлайн-платформ.

Написание сценарной заявки.

Заполнение экспликации проекта.

Создание мультимедийного материала с использованием интерактивных элементов.

Анализ метрик эффективности продвижения проекта.

Тема 16. Практическое применение плана в течение следующих после семинара недель. (Распространение цифрового медиапроекта посредством социальных сетей в рамках импровизированной фокус-группы, состоящей из одноклассников и однокурсников). Демонстрация навыков интеграции аналитических счетчиков.

Тема 17. Составление сториборда проекта с использованием современных онлайн-платформ.

Написание сценарной заявки.

Заполнение экспликации проекта.

Создание мультимедийного материала с использованием интерактивных элементов.

Анализ метрик эффективности продвижения проекта.

Тема 18. Устный опрос.

Письменный отчет, сформированный на основе данных, полученных в ходе анализа эффективности опубликованного материала.

Выводы. Дискуссия.

7.2. Типовые контрольные задания или иные материалы для проведения промежуточной аттестации.

Вопросы для подготовки к зачету

1. История мультимедиа.
2. Специфика работы над цифровым медиапроектом: мониторинг рынка цифровых медиапроектов.
3. Специфика работы над цифровым медиапроектом: концепция, идея, актуальность, аудитория, бюджет, производственные ресурсы.
4. Специфика работы над цифровым медиапроектом: постановка творческих задач, распределение обязанностей в команде.
5. Специфика работы над цифровым медиапроектом: визуализация макета будущего цифрового проекта.
6. Разновидности мультимедийного контента в рамках цифрового медиапроекта.
7. Работа с мультимедийным контентом: этапы и основные принципы создания.
8. Текст как элемент цифрового медиапроекта.
9. Отработка навыка написания текстов для цифрового медиапроекта.
10. Визуальная репрезентация реальности в цифровом медиапроекте.
11. Основы взаимодействия интерактивных мультимедийных элементов с текстовыми в рамках цифрового медиапроекта.
12. Фотоиллюстрации как элемент цифрового медиапроекта.
13. Основы работы с фоторедакторами.
14. Мультимедийные инструменты для создания интерактивных элементов цифрового проекта.
15. Инфографика как часть цифрового медиапроекта.
16. Интерактивные иллюстрации как часть цифрового медиапроекта.
17. Инфографика как часть цифрового медиапроекта.
18. Интерактивные иллюстрации как часть цифрового медиапроекта.
19. Моушн-графика как часть цифрового проекта.
20. Интерактивные карты как часть цифрового проекта.
21. Аудиовизуальный контент как элемент цифрового медиапроекта.
22. Аудиоконтент как элемент цифрового медиапроекта
23. Веб-дизайн как неотъемлемая часть цифрового медиапроекта.
24. Видеоконтент как элемент цифрового медиапроекта: сценарный замысел, основы съемки.
25. Видеоконтент как элемент цифрового медиапроекта: расшифровка и анализ отснятого материала, теория и практика нелинейного монтажа.
26. Видеоконтент как элемент цифрового медиапроекта: работа с графикой.
27. Экспорт проекта.
28. Драматургия цифрового медиапроекта: линейное и нелинейное восприятие информации в сети.
29. Разработка всех необходимых элементов для создания финального цифрового медиапроекта.
30. Предпоказ финального проекта.
31. Основные этапы продвижения цифрового медиапроекта.
32. Продвижение цифрового медиапроекта: каналы и платформы.
33. Кросс-платформенный продакшн.
34. Продвижение цифрового медиапроекта: вирусное распространение.
35. Сбор данных и анализ полученной статистики.

| ШКАЛА И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ результатов обучения (РО) по дисциплине (модулю) | | | | |
|--|--------------------------------------|--|--|---|
| Оценка | 2 | 3 | 4 | 5 |
| РО и соответствующие виды оценочных средств | | | | |
| Знания (виды оценочных средств: устные и письменные опросы и контрольные работы, тесты, и т.п.) | Отсутствие знаний | Фрагментарные знания | Общие, но не структурированные знания | Сформированные систематические знания |
| Умения (виды оценочных средств: практические контрольные задания, написание и защита рефератов на заданную тему и т.п.) | Отсутствие умений | В целом успешное, но не систематическое умение | В целом успешное, но содержащее отдельные пробелы умение (допускает неточности неприципиального характера) | Успешное и систематическое умение |
| Навыки (владения, опыт деятельности) (виды оценочных средств: выполнение и защита курсовой работы, отчет по практике, отчет по НИР и т.п.) | Отсутствие навыков (владений, опыта) | Наличие отдельных навыков (наличие фрагментарного опыта) | В целом, сформированные навыки (владения), но используемые не в активной форме | Сформированные навыки (владения), применяемые при решении задач |

8. Ресурсное обеспечение:

- **Перечень основной и дополнительной литературы**

Основная литература:

1. Ворошилов В.В. Журналистика : учебник / В.В. Ворошилов. — 7-е изд., стер. — М. : КНОРУС, 2022. — 492 с. /ЭБС /ЭБС Book.ru[Электронный ресурс]. - URL:<https://www.book.ru/book/918669>
2. Корконосенко С.Г. Основы журналистики : учеб.пособие / С.Г. Корконосенко. — М. :КНОРУС, 2022. — 272 с. — (Бакалавриат) . /ЭБС /ЭБС Book.ru[Электронный ресурс]. - URL:<https://www.book.ru/book/918525/view2/1>
3. Мисонжников Б.Я., Тепляшина А. Н. Журналистика. Введение в профессию: Учебное пособие. Стандарт третьего поколения. — Санкт-Петербург: Питер, 2014.— 272 с. — Электронное издание. /ЭБС Ibooks [Электронный ресурс]. - URL: [Электронный ресурс]. - URL: <https://ibooks.ru/reading.php?productid=339955>
4. Засурский, Я. Н. Средства массовой информации России [Учебник] : Учеб.пособие для студентов вузов - 2-е изд.,испр.и доп. / под ред. Я. Н. Засурский ; М. И. Алексеева ; Л. Д. Болотова ; Е. Л. Вартанова . - Москва : Аспект Пресс , 2011. - 391 с.
5. Корконосенко, С. Г. Основы журналистской деятельности.[Учебник] : учебник для бакалавров 2-е изд.,перераб. и доп. / под ред. С. Г. Корконосенко . - Москва : Издательство Юрайт , 2014. - 332 с.

Дополнительная литература:

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М., 1974.
2. Галустьян А.А., Кульчицкая Д.Ю. Лонгриды в онлайн-СМИ. Особенности и технология создания. – М., 2016
3. Маклюэн М. Понимание медиа.
4. Басси С. Начинаем работать с Drupal: полное практическое руководство.
5. Дмитрий Кирсанов. Веб-дизайн.
6. Маркотт Итан. Отзывчивый веб-дизайн
7. Моль А. Теория информации и эстетическое восприятие. М., 1966.
8. Dowling D., Vogan T. Can we “Snowfall” this? Digital longform and the race for the tablet market // Digital Journalism. 2015. Vol.3, issue 2. P. 209—224.
9. Hernandez R.K., Rue J. The Principles of Multimedia Journalism: Packaging Digital News 1st Edition, - Routledge, 2015.
10. Henry Jenkins. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.
11. Tu D.L. Feature and Narrative Storytelling for Multimedia Journalists 1st Edition, - Focal Press, 2015.
12. Gitner S. Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World 1st Edition, - Routledge, 2015.
13. Manovich L. The Language of New Media (Leonardo Books) Reprint Edition, - The MIT Press, 2002
14. Stephen Quinn,Vincent Filak. Convergent journalism.
15. Galustyan A., Kulchitskaya D. Multimedia longread stories as a new format for online journalism: «Snowfall» projects and other experiments with content // World of media. Journal of Russian media and journalism studies. 2015. Issue 5. P. 200-226.
16. Jacobson S., Marino J., Gutsche R. The digital animation of literary journalism // Journalism. 2015. First published online February 5, 2015.
17. <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/#/?part=tunnel-creek>

- Перечень лицензионного программного обеспечения (при необходимости)
- Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем
- Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

а) электронные образовательные ресурсы (ЭОР):

Интерактивные инструменты для создания мультимедийных элементов цифрового проекта:

Сториборд

<https://ninjamock.com>

Моушн-графика

<https://prezi.com>

<https://timeline.knightlab.com> - интерактивный таймлайн

<https://storymap.knightlab.com> - интерактивная карта

<https://www.openstreetmap.org> - интерактивная карта

<https://ezgif.com> - анимированные gif

<https://animoto.com/business> - видео/фото + титры

<http://www.clipconverter.cc/de> - онлайн-видео конвертер

<https://www.powtoon.com/home/> - анимация

Полезные ресурсы для создания видеоконтента:

<http://actioncutprint.com>

<https://www.cinema5d.com>

<http://donedealpro.com/default.aspx>

<http://filmmakeriq.com>

<https://gointothestory.blcklst.com>

<http://www.moviemaker.com>

<http://dslrvideoshooter.com>

<http://nofilmschool.com>

<http://blog.planet5d.com>

<http://www.learningvideo.com>

<http://shooteditlearn.com>

Инфографика

www.piktochart.com

www.infogram.com

<https://www.gliffy.com>

Аудиоконтент

<http://soundcite.knightlab.com>

<https://soundcloud.com>

Интерактивные иллюстрации

<https://juxtapose.knightlab.com> - сравнение двух фото

<https://www.thinglink.com> - интерактивная иллюстрация

<http://www.dermandar.com> - панорама

<http://bubb.li> - панорама

<http://www.photosnack.com> - слайдшоу

Платформы для верстки мультимедийного лонгрида

<https://tilda.cc/ru/>

<https://readymag.com>

<https://racontr.com>

<http://shorthand.com>

Карта релевантности контента и мультимедийного элемента:

http://www.maz.ch/fileadmin/docs/public/Downloads/MAZ_Storytelling-Tool.pdf

1. <https://www.rbth.com/longreads/afghanistan/>
2. <https://www.wired.com/2014/08/edward-snowden/>
3. <https://www.theguardian.com/world/interactive/2013/nov/01/snowden-nsa-files-surveillance-revelations-decoded#section/1>
4. <https://www.theguardian.com/world/interactive/2013/may/26/firestorm-bushfire-dunalley-holmes-family>
5. <http://www.nytimes.com/newsgraphics/2013/10/13/russia/>
6. <https://www.kommersant.ru/projects/chernobyl?9f476940>
7. <http://www.nytimes.com/projects/2013/invisible-child/#/?chapt=1>
8. <https://www.nytimes.com/interactive/2015/01/09/sports/the-dawn-wall-el-capitan.html>
9. <http://www.nytimes.com/2013/11/17/magazine/the-impossible-refugee-boat-lift-to-christmas-island.html?hp>
10. <http://pitchfork.com/features/cover-story/reader/janelle-monae/>

б) электронно-библиотечные системы (ЭБС):

| № п/п | Дисциплина | Ссылка на информационный ресурс | Наименование разработки в электронной форме | Доступность/срок действия договора |
|-------|--|--|---|---|
| | Работа новостных информационных агентств | www.book.ru | Электронно-библиотечная система (ЭБС) | Индивидуальный неограниченный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет/ Договор №11247707 срок действия 22.05.2017 г.-31.05.2018 г. |
| | Работа новостных информационных агентств | www.ibooks.ru | Электронно-библиотечная система (ЭБС) | Индивидуальный неограниченный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет/ 15.04.2017 г.-14.04.2018 г. |

Описание материально-технического обеспечения:

Ауд. П-10

Стол преподавательский (2 шт.), стул преподавательский (2 шт.), кафедра (1 шт.), мест ученических (182 шт.), проектор BENQ (1 шт.), экран (1 шт.), ТВ Phillips (1 шт.), аудиоколонка (2шт.), доска меловая (2 шт.), компьютер (1 шт.), система оповещения (4 шт.), огнетушитель (1 шт.).

ТВ-студия 22/23

Стойка микшерная (1 шт.), шкаф телекоммуникационный (1 шт.), видеомикшер SONY (1 шт.), аудиомикшер YAMAHA (1 шт.), видеорекордер SONY (2 шт.), ноутбук Samsung (1 шт.), аудиоколонки (2 шт.), аудиомониторы (4 шт.), ТВ Samsung 55 (1 шт.), ТВ Panasonic 55 (1 шт.), стойка под ТВ (2 шт.), софиты (8 шт.), дидалайт (1 комплект), тумба металлическая (1 шт.), зеркало (1 шт.), видеосуфлер на фтативе (1 шт.), диван (1 шт.), стулья ученические (25 шт.), стулья для съемки (2 шт.), кресло преподавательское (1 шт.), стол (2 шт.), аудиоусилитель (1 шт.), стойка микрофонная (2 шт.), хаб (1 шт.), штатив для

камеры (2 шт.), рабочее место ведущего (1 шт.), огнетушитель (2 шт.), система оповещения (4 шт.)

9. Язык преподавания.

Преподавание дисциплины осуществляется на русском языке.

10. Средства адаптации образовательного процесса по дисциплине к потребностям обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При необходимости образовательном процессе применяются следующие методы и технологии, облегчающие восприятие информации обучающимися инвалидами и лицами с ОВЗ:

- создание текстовой версии любого нетекстового контента для его возможного преобразования в альтернативные формы, удобные для различных пользователей;
- создание контента, который можно представить в различных видах без потерь данных или структуры, предусмотреть возможность масштабирования текста и изображений без потери качества;
- создание возможности для обучающихся воспринимать одну и ту же информацию из разных источников – например, так, чтобы лица с нарушением слуха получали информацию визуально, с нарушением зрения – аудиально;
- применение дистанционных образовательных технологий для передачи информации, организации различных форм интерактивной контактной работы обучающегося с преподавателем, в том числе вебинаров, которые могут быть использованы для проведения виртуальных лекций с возможностью взаимодействия всех участников дистанционного обучения, выступление с докладами и защитой выполненных работ, проведение тренингов, организации коллективной работы;
- применение дистанционных образовательных технологий для организации форм текущего и промежуточного контроля;
- увеличение продолжительности сдачи обучающимся инвалидом или лицом с ОВЗ форм промежуточной аттестации по отношению к установленной продолжительности их сдачи: зачет и экзамен, проводимый в письменной форме, - не более чем на 90 мин., проводимый в устной форме – не более чем на 20 мин.,
- продолжительности выступления обучающегося при защите курсовой работы – не более чем на 15 мин.

Факультет устанавливает конкретное содержание рабочих программ дисциплин и условия организации и проведения конкретных видов учебных занятий, составляющих контактную работу обучающихся с преподавателем и самостоятельную работу обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, инвалидов (при наличии факта зачисления таких обучающихся с учетом конкретных нозологий).

11. Автор (авторы) программы.

Автор рабочей программы по дисциплине «Цифровой медиапроект»: кандидат филологических наук Е.Н. Занина.