

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

«29» _____ июня _____ 2021 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.31 Интерактивные технологии в медиа

Учебный план: ФГОС 3++_2021-2022_42.03.02_ВШПМ_ОЗО_Журналистика_1-2-23.plx

Кафедра: **17** Журналистики и медиатехнологий СМИ

Направление подготовки:
(специальность) 42.03.02 Журналистика

Профиль подготовки: Журналистика
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очно-заочная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоём- кость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
10	УП	18	18	71,75	0,25	3	Зачет
	РПД	18	18	71,75	0,25	3	
Итого	УП	18	18	71,75	0,25	3	
	РПД	18	18	71,75	0,25	3	

Санкт-Петербург
2021

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 42.03.02 Журналистика, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 08.06.2017 г. № 524

Составитель (и):

кандидат филологических наук, Доцент

Якунин Александр
Васильевич

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой журналистики и
медиа технологий сми

Шелонаев Сергей
Игоревич

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Шелонаев Сергей
Игоревич

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Целью данной дисциплины является знакомство обучающихся с интерактивными технологиями, определяющими функциональную структуру современного медиаинтерфейса. В ходе изучения курса студенты познакомятся с теорией интерактивной коммуникации, получат представление о факторах эффективности медийного интерфейса, структуре пользовательского опыта и основных технологических средствах интерактивного взаимодействия в различных областях медиаиндустрии.

1.2 Задачи дисциплины:

- сформировать у обучающихся комплекс устойчивых представлений о месте и роли интерактивности в процессе медиакommunikации;
- познакомить обучающихся с основными моделями интерактивной коммуникации и технологическим обеспечением данного процесса в медиа;
- сформировать навыки самостоятельного проектирования интерактивных сценариев при производстве медиапродукции;
- познакомить с основными подходами к интерактивной визуализации в ходе разработки мультимедийного медиатекста

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Интернет-журналистика

Дизайн СМИ

Фотожурналистика в современных медиа

Информационные технологии

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Знать: - основные принципы реализации интерактивности в интерфейсе сетевых СМИ.
--

-подходы к интерактивному взаимодействию с аудиторией и методы измерения аудиторной активности в современных медиа
--

Уметь: проектировать и воплощать в цифровой среде мультимедийные интерактивные продукты
--

Владеть: инструментально-технологическими навыками представления мультимедийных материалов с использованием факторов привлечения внимания аудитории
--

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Медиакоммуникация в контексте интерактивности	10					ДЗ
Тема 1. Основные модели интерактивного взаимодействия: технологическое измерение.		4	4	15	ИЛ	
Тема 2. Социальные аспекты интерактивной коммуникации в медиа.		4	4	15	АС	
Раздел 2. Интерактивность в технологической структуре медиа						К
Тема 3. Влияние интерактивности на формирование пользовательского опыта массовой аудитории.		4	4	15	ИЛ	
Тема 4. Методы проектирования и разработки интерактивной медиапродукции.		4		15	Т	
Раздел 3. Технологии экспертной оценки опыта интерактивного взаимодействия						
Тема 5. Технология айтрекинга в экспертизе интерактивной медиапродукции		2	6	11,75		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		18	18	71,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
Всего контактная работа и СР по дисциплине		36,25	71,75			

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ОПК-6	<p>Определяет факторы и закономерности интерактивной коммуникации. Характеризует содержательную и технологическую составляющую интерактивного медиапродукта.</p> <p>Проектирует и разрабатывает интерактивный медиапродукт, способный эффективно функционировать в сети Интернет.</p> <p>Проводит анализ влияние интерактивности на формирование пользовательского опыта массовой аудитории.</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Практическое задание</p>

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	<p>Обучающийся на зачете в ходе устного собеседования демонстрирует достаточно полное знание основных моделей и факторов интерактивного взаимодействия в медиакоммуникации и соответствующих технологий. Полный, исчерпывающий ответ, явно</p>	<p>Обучающийся способен предоставить пакет проектной документации, отражающий этапы проектирования интерактивного медиапродукта:</p> <ul style="list-style-type: none"> - анализ целевой аудитории; - анализ конкурентной среды; - прототип интерактивного медиапродукта с

	демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области. Критический, оригинальный подход к материалу.	прилагающейся к нему технологической спецификацией.
Не зачтено	Обучающийся не знает ключевых понятий. Непонимание заданного вопроса. Неспособность сформулировать хотя бы отдельные концепции дисциплины.	Неумение провести анализ аудитории, конкурентов и неспособность использовать технологические средства для разработки интерактивного медиапродукта.

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов	
Семестр 10		
1	Особенности технологической интерактивности в интернет-СМИ	
2	Типология медиаплатформ и модели интерактивности	
3	Специфика интерактивной коммуникации в новых медиа	
4	Особенности медийного контента в эпоху интерактивности	
5	Технологии анализа дискуссий массовой аудитории в сетевой коммуникации	
6	Структура пользовательского опыта	
7	Роль оперативной памяти в формировании позитивного "опыта взаимодействия"	
8	Методы измерения эффективности интерактивного взаимодействия в медиакоммуникациях	
9	Особенности технологической интерактивности в интернет-СМИ	
10	Типология медиаплатформ и модели интерактивности	
11	Специфика интерактивной коммуникации в новых медиа	
12	Особенности медийного контента в эпоху интерактивности	
13	Технологии анализа дискуссий массовой аудитории в сетевой коммуникации	
14	Структура пользовательского опыта	
15	Роль оперативной памяти в формировании позитивного "опыта взаимодействия"	
16	Методы измерения эффективности интерактивного взаимодействия в медиакоммуникациях	

5.2.2 Типовые тестовые задания

Укажите, какое из предложенных понятий характеризует процесс профилизации медиаконтента под потребности конкретного пользователя:

- 1) кастомизация
- 2) урбанизация
- 3) мультимедийность
- 4) гипертекстуальность

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Тема 2 Технологии организации обратной связи с массовой аудиторией в сетевой коммуникации

Студенту предлагается изучить структуру и технологическую архитектуру интерактивного спецпроекта от New York Times "Игры с акулами". В соответствии со структурой контента и использованными в проекте методами интерактивной коммуникации студенту предлагается выбрать наиболее эффективную технологию продвижения проекта в цифровой среде: SMM, Atom, или RSS.

Тема 3 Методы проектирования и разработки интерактивной медиапродукции

Студенту предложен журналистский материал на научно-популярную тему - археологические изыскания в порту Александрии (2 тыс. знаков текста, 8 фотографий, картография подводных раскопок). Студенту необходимо предложить оптимальный формат сочетания данных материалов и разработать структуру интерактивного спецпроекта, в котором органично сочетаются технологии интерактивной инфографики, сенсорная карта и слайдшоу.

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная

Письменная

Компьютерное тестирование

Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Зачет представляет собой устный опрос. При прохождении зачета учащийся не имеет возможности пользоваться словарями, справочниками, иными материалами, а также ресурсами сети Интернет. Время на подготовку составляет 20 минут, ответ должен длиться не более 10 минут. В своем ответе учащийся должен опираться на современное понимание роли интерактивности в медиакommunikации, анализировать и оценивать примеры технологий решений.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Леврик Михаэль, Линк Патрик, Лейфер Ларри	Дизайн-мышление. От инсайта к новым продуктам и рынкам	Санкт-Петербург: Питер	2020	https://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=365312
Фролов, А. Б., Нагаева, И. А., Кузнецов, И. А.	Основы web-дизайна. Разработка, создание и сопровождение web-сайтов	Саратов: Профобразование	2020	https://www.iprbookshop.ru/96765.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Ларина, Э. С.	Создание интерактивных приложений в Adobe Flash	Москва: Интернет- Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Эр Медиа	2019	http://www.iprbookshop.ru/79722.html
Лучанинов, Д. В.	Основы разработки web- сайтов образовательного назначения	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2018	https://www.iprbookshop.ru/70775.html
Титов, В. А., Пещеров, Г. И.	Разработка WEB-сайта средствами языка HTML	Москва: Институт мировых цивилизаций	2018	http://www.iprbookshop.ru/80643.html
Веселкова, Т. В., Кабанов, А. С.	Эффективная эксплуатация сайта	Москва: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа	2019	https://www.iprbookshop.ru/83128.html
Беликова, С. А., Беликов, А. Н.	Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн веб-сайтов	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета	2020	https://www.iprbookshop.ru/100186.html
Богун, В. В.	Сетевые технологии. Организация интерактивности в рамках статических Интернет- сайтов	Саратов: Ай Пи Ар Медиа	2020	https://www.iprbookshop.ru/92640.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6
Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows
MicrosoftOfficeProfessional
Adobe Photoshop
Adobe Illustrator

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду