

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

«30» \_\_\_\_\_ июня \_\_\_\_\_ 2020 года

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.О.31**

Интерактивные технологии в медиа

Учебный план: ФГОС 3++\_2020-2021\_42.03.02\_ВШПМ\_ЗАО\_Журналистика.plx

Кафедра: **17** Журналистики и медиатехнологий СМИ

Направление подготовки:  
(специальность) 42.03.02 Журналистика

Профиль подготовки: Журналистика  
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: заочная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
	Лекции	Практ. занятия				
4	УП	4	32		1	
	РПД	4	32		1	
5	УП	4	64	4	2	Зачет
	РПД	4	64	4	2	
Итого	УП	4	96	4	3	
	РПД	4	96	4	3	

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

<b>ОПК-6: Способен использовать в профессиональной деятельности современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии</b>
<b>Знать:</b> - основные принципы реализации интерактивности в интерфейсе сетевых СМИ. -подходы к интерактивному взаимодействию с аудиторией и методы измерения аудиторной активности в современных медиа
<b>Уметь:</b> проектировать и воплощать в цифровой среде мультимедийные интерактивные продукты
<b>Владеть:</b> 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
		Лек. (часы)	Пр. (часы)		
Раздел 1. Медиакommunikация в контексте интерактивности	4				
Тема 1. Основные модели интерактивного взаимодействия: технологическое измерение.		4		16	ИЛ
Тема 2. Социальные аспекты интерактивной коммуникации в медиа.				16	АС
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		4		32	
Консультации и промежуточная аттестация - нет			0		
Раздел 2. Интерактивность в технологической структуре медиа	5				
Тема 3. Влияние интерактивности на формирование пользовательского опыта массовой аудитории.			2	32	ИЛ
Тема 4. Методы проектирования и разработки интерактивной медиапродукции.				20	Т
Раздел 3. Технологии экспертной оценки опыта интерактивного взаимодействия					
Тема 5. Технология айттрекинга в экспертизе интерактивной медиапродукции			2	12	АС
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		4		64	

Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25		
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		8,25	96	

#### 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	Демонстрирует уверенное знание факторов и закономерностей интерактивной коммуникации. Характеризует содержательную и технологическую составляющую интерактивного медиапродукта.  Проектирует и разрабатывает интерактивный медиапродукт, способный эффективно функционировать в сети Интернет.	Вопросы для устного собеседования  Практическое задание

##### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся на зачете в ходе устного собеседования демонстрирует достаточно полное знание основных моделей и факторов интерактивного	Обучающийся способен предоставить пакет проектной документации, отражающий этапы проектирования интерактивного медиапродукта:
	взаимодействия в медиакоммуникации и соответствующих технологий. Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области. Критический, оригинальный подход к материалу.	-анализ целевой аудитории; - анализ конкурентной среды; - прототип интерактивного медиапродукта с 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
Курс 4	
1	Особенности технологической интерактивности в интернет-СМИ
2	Типология медиаплатформ и модели интерактивности
3	Специфика интерактивной коммуникации в новых медиа
4	Виды интерактивного контента и способы его организации
5	Особенности медийного контента в эпоху интерактивности
6	Технологии анализа дискуссий массовой аудитории в сетевой коммуникации
Курс 5	
7	Структура пользовательского опыта
8	Основные когнитивные процессы и их роль в интерактивном взаимодействии с медиапродуктом
9	Роль оперативной памяти в формировании позитивного "опыта взаимодействия"
10	Основные репрезентативные режимы и их роль в интерактивной коммуникации
11	Факторы вовлечения аудитории в интерактивное взаимодействие
12	Методы измерения эффективности интерактивного взаимодействия в медиакоммуникациях
13	Интерактивность в репрезентации текстового контента

### 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 медиакоммуникации, анализировать и оценивать примеры технологических решений.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Перепелица Ф. А.	Разработка интерактивных сайтов с использованием jQuery	Санкт-Петербург: Университет ИТМО	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/68076.html">http://www.iprbookshop.ru/68076.html</a>
Куликова Н. Ю.	Методические особенности создания интерактивных мультимедийных образовательных ресурсов для уроков информатики	Волгоград: Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена»	2016	<a href="http://www.iprbookshop.ru/40728.html">http://www.iprbookshop.ru/40728.html</a>
Ларина Э. С.	Создание интерактивных приложений в Adobe Flash	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Эр Медиа	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/79722.html">http://www.iprbookshop.ru/79722.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				

Ульченко Е. Н.	Разработка интерактивных мультимедийных ресурсов при помощи социальных сервисов сети интернет	Волгоград: Волгоградский государственный социально- педагогический университет, «Перемена»	2012	<a href="http://www.iprbookshop.ru/21457.html">http://www.iprbookshop.ru/21457.html</a>
Ботуз С. П.	Интеллектуальные интерактивные системы и технологии управления удаленным доступом. Методы и модели управления процессами защиты и сопровождения интеллектуальной собственности в сети Internet/Intranet	Москва: СОЛОН-ПРЕСС	2014	<a href="http://www.iprbookshop.ru/26917.html">http://www.iprbookshop.ru/26917.html</a>
Торопова О. А., Сытник И. Ф.	Добавление интерактивности в web-страницу с помощью JAVA SCRIPT	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ	2012	<a href="http://www.iprbookshop.ru/76481.html">http://www.iprbookshop.ru/76481.html</a>

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