

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

«28» июня 2022 года

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.О.31** Интерактивные технологии в медиа

Учебный план: 2022-2023 42.03.02 ВШПМ Журналистика ОО №1-1-23.plx

Кафедра: **17** Журналистики и медиатехнологий СМИ

Направление подготовки:  
(специальность) 42.03.02 Журналистика

Профиль подготовки: Журналистика  
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации	
	Лекции	Практ. занятия					
7	УП	17	34	56,75	0,25	3	Зачет
	РПД	17	34	56,75	0,25	3	
Итого	УП	17	34	56,75	0,25	3	
	РПД	17	34	56,75	0,25	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:** Сформировать компетенции обучающегося в области интерактивных технологий, определяющих функциональную структуру современного медиаинтерфейса.

**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
- Информационные технологии
- Фотожурналистика в современных медиа

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</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	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Медиакommunikация в контексте интерактивности	7					ДЗ
Тема 1. Основные модели интерактивного взаимодействия: технологическое измерение.		3	7	13	ИЛ	
Тема 2. Социальные аспекты интерактивной коммуникации в медиа.		3	7	12	АС	
Раздел 2. Интерактивность в технологической структуре медиа						К
Тема 3. Влияние интерактивности на формирование пользовательского опыта массовой аудитории.		3	7	13	ИЛ	
Тема 4. Методы проектирования и разработки интерактивной медиапродукции.		3	7	12	Т	
Раздел 3. Технологии экспертной оценки опыта интерактивного взаимодействия						
Тема 5. Технология айтрекинга в экспертизе интерактивной медиапродукции		5	6	6,75	АС	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)			17	34	56,75	
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		51,25		56,75		

## 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

## 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	Определяет факторы и закономерности интерактивной коммуникации. Характеризует содержательную и технологическую составляющую интерактивного медиапродукта.	Вопросы для устного собеседования
	Проектирует и разрабатывает интерактивный медиапродукт, способный эффективно функционировать в сети Интернет.	
	Проводит анализ влияние интерактивности на формирование пользовательского опыта массовой аудитории	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
Семестр 7	
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
7	Роль оперативной памяти в формировании позитивного "опыта взаимодействия"
8	Типология медиаплатформ и модели интерактивности
9	Специфика интерактивной коммуникации в новых медиа
10	Особенности медийного контента в эпоху интерактивности
11	Технологии анализа дискуссий массовой аудитории в сетевой коммуникации
12	Структура пользовательского опыта
13	Роль оперативной памяти в формировании позитивного "опыта взаимодействия"
14	Методы измерения эффективности интерактивного взаимодействия в медиакоммуникациях
15	Методы измерения эффективности интерактивного взаимодействия в медиакоммуникациях
16	Особенности технологической интерактивности в интернет-СМИ

## 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 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>				
Фролов, А. Б., Нагаева, И. А., Кузнецов, И. А., Нагаевой, И. А.	Web-сайт. Разработка, создание, сопровождение	Саратов: Вузовское образование	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/93989.html">http://www.iprbookshop.ru/93989.html</a>
Леврик Михаэль, Линк Патрик, Лейфер Ларри	Дизайн-мышление. От инсайта к новым продуктам и рынкам	Санкт-Петербург: Питер	2020	<a href="https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=365312">https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=365312</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Титов, В. А., Пещеров, Г. И.	Разработка WEB-сайта средствами языка HTML	Москва: Институт мировых цивилизаций	2018	<a href="http://www.iprbookshop.ru/80643.html">http://www.iprbookshop.ru/80643.html</a>
Лучанинов, Д. В.	Основы разработки web- сайтов образовательного назначения	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2018	<a href="http://www.iprbookshop.ru/70775.html">http://www.iprbookshop.ru/70775.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>

Богун, В. В.	Сетевые технологии. Организация интерактивности в рамках статических Интернет-сайтов	Саратов: Ай Пи Ар Медиа	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/92640.html">http://www.iprbookshop.ru/92640.html</a>
Беликова, С. А., Беликов, А. Н.	Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн веб-сайтов	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/100186.html">http://www.iprbookshop.ru/100186.html</a>
Веселкова, Т. В., Кабанов, А. С.	Эффективная эксплуатация сайта	Москва: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/83128.html">http://www.iprbookshop.ru/83128.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 Illustrator

Adobe Photoshop

### 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