Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по обеспечению качества
Дата подписания: 04.06.2024 15:23:37
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Институт издательского дела и журналистики

УТВЕРЖДАЮ

Директор института

 Е.Л. Хохлогорская /

«15» февраля 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ИЗДАНИЯ

Направление подготовки/специальность
42.04.3 Издательское дело

Профиль
Современный издательский процесс: инновационные практики

Квалификация
магистр

Формы обучения
Очная

Москва - 2024

Разработчик(и):

Проф., д. фил. н. / Л.В. Зимина /

Согласовано:

Заведующий кафедрой
«Издательское дело и книговедение»,
Доцент, канд. фил. н. / И.Л. Шурыгина/

Содержание

1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине 4
2 Место дисциплины в структуре образовательной программы 5
3 Структура и содержание дисциплины 5
3.1 .....
Виды учебной работы и трудоемкость 5
3.2 ..... Т
ематический план изучения дисциплины 6
3.3 Содержание дисциплины 8
3.4 Тематика семинарских / практических и лабораторных занятий 13
4 Учебно-методическое и информационное обеспечение 13
4.1 Нормативные документы и ГОСТы 13
4.2 Основная литература 13
4.3 Дополнительная литература 14
4.4 Конструкторы, криэйторы и пр. интернет-платформы и сервисы 14
4.5 .....
Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение 15
4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы 15
5 Материально-техническое обеспечение 15
6 Методические рекомендации 15

1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения дисциплины «**МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ИЗДАНИЯ**» являются:

- формирование основ теоретического знания, характеризующих современные издательские стратегии в электронной среде;
- формирование системных представлений о современном состоянии и тенденциях развития электронного издательского дела (в том числе мультимедийного);
- формирование теоретических основ, необходимых для работы редактора над мультимедийным контентом (медиапродуктом); мультимедийным изданием.

Задачами освоения дисциплины являются**:**

- владение навыками организации и проведения научно-прикладных исследований отечественного и зарубежного рынков электронных изданий (в том числе мультимедийных);
- тестирование онлайновых международных (глобальных) и российских платформ самопубликаций (*self-publishing*) для создания цифровых книг;
- владение основными технологиями и творческими инструментами (конструкторами, сервисами, криэйторами и пр.) для создания мультимедийного контента / медиапродуктов: лонгридов, приложений, мультимедийных книг, анимированных обложек, инфографики и пр. мультимедийных проектов.
- владение технологиями монтажа видео контента на различных платформах (видео редакторах, студиях анимации) при создании буктрейлеров, анимированных роликов и пр.;
- тестирование платформ (сервисов, веб-движков) для создания интерактивных электронных книг / *interactive eBooks* или интерактивных электронных книжных приложений / *interactive eBook apps;*
- обучение методам разработки концепции, модели и проекта мультимедийного издания и их реализации в реальных условиях редакционно-издательского процесса;
- владение навыками мультимедийного сторителлинга и режиссуры мультимедийной истории;
- проектирование мультимедийного издания и тестирование на специальных интернет-платформах, в том числе с помощью специальных приложений;
- формирование навыков профессиональной оценки качества редакционной подготовки мультимедийных изданий, мобильных приложений;
- владение рекламно-маркетинговыми приемами продвижения интерактивных книжных приложений и пр. мультимедийных проектов.

Обучение по дисциплине «**Мультимедийные издания**» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
УК 4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	ИУК-1.1. Анализирует проблемную ситуацию как систему, осуществляет её декомпозицию и определяет связи между ее составляющими. ИУК-1.2. Определяет противоречивость и пробелы в информации, необходимой для решения проблемной ситуации, а также

	критически оценивает релевантность используемых информационных источников. ИУК-1.3. Разрабатывает и содержательно аргументирует стратегию решения проблемной ситуации на основе системного и междисциплинарного подходов с учетом оценки существующих рисков и возможностей их минимизации.
ПК-1. Способен организовывать и координировать процесс создания медиапродукта любого уровня сложности в разных медиа	ИПК - 1.1 Владеет приемами и методами работы с персоналом, методами оценки результативности его труда ИПК - 1.2 Координирует работу по подготовке и продвижению медиапродукта ИПК - 1.3 Обеспечивает внедрение инновационных технологий в издательскую деятельность
ПК-2. Способен участвовать в разработке и реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере издательского дела	ИПК - 2.1 Анализирует проекты, предлагаемые авторами, и принимает решения о создании медиапродукта или о его отклонении ИПК - 2.2 Выявляет общественную потребность в издательской продукции и оценивать покупательский спрос ИПК - 2.3 Контролирует качество выполнения и временные затраты на редакционноиздательскую подготовку медиапродукта

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части (части, формируемой участниками образовательных отношений) блока Б.1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина «Мультимедийные издания» является составным элементом профессионального цикла магистерской программы. Дисциплина изучается студентами во втором семестре первого курса для получения квалификации (степени) магистр.

Логически и методически изучение дисциплины связано с базовыми знаниями, полученными при изучении курсов «Инновационные технологии в издательском деле», «Маркетинг-менеджмент в издательском деле», «Издательские стратегии», «Управление издательскими проектами», «Современный издательский процесс».

3 Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных(е) единиц(ы) (144 часов).

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

3.1.1 Очная форма обучения

	Вид учебной работы		**Семестры**

№ п/п		Количество часов	2	
1	**Аудиторные занятия**	**54**	**54**	
	В том числе:			
1.1	Лекции	18	18	
1.2	Семинарские / практические занятия	36	36	
1.3	Лабораторные занятия			
2	**Самостоятельная работа**	**90**	90	
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет	**2**		
	Итого:	**144**		

3.2 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

3.2.1 Очная форма обучения

№ п/п	Разделы / темы дисциплины	Трудоемкость, час				
		Всего	Аудиторная работа			
			Лекции	Семинарские / практические занятия	Лабораторные занятия	
	Тема 1. Введение в дисциплину. Общая сравнительная характеристика глобальных трендов развития издательского дела - печатного и цифрового; анализ медиатрендов.		2			10
	Тема 2. Медиа и мультимедиа. Типы и виды мультимедиа. Мультимедийный контент. Медиасреда и основные понятия в теории цифровых медиакоммуникаций. Основные направления приложения мультимедиа и развития мультимедийного рынка.		2	4		10
	Тема 3. Структура рынка цифрового книгоиздания. Книговедческий статус понятий *электронная книга* и *электронное издание.* Цифровые форматы. Форматы электронных книг. Электронные издания, их основные виды. Медиареволюция. Мультимедийное издание как вид.		2	4		10
	Тема 4. Мобильные приложения, их определения и основные виды. Рынок мобильных приложений. Инновационные мультимедийные издания. Гибридные издательские проекты - печатные		2	4		10

	книги с приложениями. Медиакниги (мультимедиа книги) с использованием технологий видео-мэппинга (3D-mapping). Книги с эффектом дополненной реальностью *(augmented reality books, AR-books).*					
	Тема 5. Новое поколение цифровых книг (мультимедийных интерактивных изданий). Интерактивные электронные книги *(interactive eBooks)* или интерактивные книжные приложения *(interactive ebook apps).* Обзор инновационных проектов цифровых книг: стратегии выпуска и продвижения.		2	4		10
	Тема 6. Книжная обложка в цифровую эпоху. Анимированные книжные обложки. Кинетическая типографика / анимированная типографика / динамические титры. Синемаграфия в медиабизнесе. Моушн дизайн. Инфографика как одна из форм информационного дизайна		2	4		10
	Тема 7. Лонгриды как мультимедийный формат (определение, история формата). Технологии создании лонгридов: от планирования до продвижения. Платформы или конструкторы медийных форматов. Режиссура мультимедийной истории.		2	6		10
	Тема 8. Инновационные мультимедийные проекты. Мультимедийный (цифровой) сторителлинг и его разновидности. Трансмедийный сторителлинг. Монтаж как художественный прием (базовые монтажные правила, виды монтажа). Режиссура мультимедийных проектов. Мультимедийная журналистика. Иммерсивная журналистика. Инновационные форматы журналистского контента с использованием AR- и VR- MR- технологий.		2	4		10
	Тема 9. *Digital Humanities* / Цифровая гуманитаристика и *Big Data*. Стратегии актуализации культурного наследия. Цифровые семантические издания. Авторское право в интернете.		2	4		10
Итого		**144**	**18**	**36**		**90**

3.3 Содержание дисциплины

Тема 1. Введение в дисциплину. Общая сравнительная характеристика глобальных трендов развития издательского дела - печатного и цифрового; анализ медиа трендов.

Общая характеристика курса, его цели и задачи. Место изучаемой дисциплины в системе других дисциплин, формирующих профессиональные качества современного редактора-издателя, работающего в условиях рыночной экономики и интенсивного развития новых инфокоммуникационных технологий. Компетенции, вырабатываемые в процессе обучения. Рекомендуемая литература. Структура курса и методика его изучения. Организация самостоятельной работы студентов. Организация практических занятий. Общая характеристика глобальных трендов развития издательского дела - печатного и цифрового *(digitalpublishing)* на основе ежегодных аналитических докладов *Global eBook* консалтинговой компании *Wischenbart, Rudiger & etc.;* отраслевых докладов Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ. Медиатренды на глобальном рынке. Медиапотребление.

Тема 2. Медиа и мультимедиа. Типы и виды мультимедиа. Мультимедийный контент. Медиасреда и основные понятия в теории цифровых медиакоммуникаций. Основные направления приложения мультимедиа и развития мультимедийного рынка.

Понятие мультимедиа, носители мультимедийной информации. Форматы мультимедиа данных. Использование мультимедийных технологий в различных сферах. Общая характеристика основных направлений развития мультимедиа контента: от мультимедийной журналистики до мультимедийных музейных экспозиций. Мультимедиа как феномен интернета (сайты, мультимедийная реклама, социальные медиа).

Медиасреда и основные понятия в теории цифровых медиакоммуникаций: медиаконвергенция, кроссплатформенность, кроссмедийность, трансмедийность, пользовательский контент *(user generated content, UGC),* интермедиальность, геймификация, виртуальная реальность - *virtual reality,* VR; дополненная реальность - *augmented reality,* AR; *смешанная - mixed reality, MR).* «Конвергентная культура» (Генри Дженкинс). Теории медиа коммуникаций (цифровых коммуникаций) и мультимедийный контент.

Основные направления приложения мультимедиа (мультимедийные издания на твердых носителях; книги с дополненной реальностью; интерактивные электронные книги / *interactive eBook,* интерактивные книжные приложения / *interactive eBook apps;* мультимедийная журналистика, новые медиа; цифровой арт или новые медиа в искусстве; мультимедиа в системе музейных экспозиций (выставочной деятельности); видео-мэппинг (архитектурный, ландшафтный и пр.); компьютерные игры, мобильные игры; мультимедийные симуляторы в различных сферах деятельности; культурно-просветительские и образовательные мультимедийные проекты.

Мультимедийная журналистика. Иммерсивная журналистика.

Тема 3. Структура рынка цифрового книгоиздания. Книговедческий статус понятий *электронная книга* и *электронное издание.* Предыстория развития электронных книг как компактных устройств *(ebook devices),* т.н. ридеров. Основные трактовки понятия «электронная книга». Цифровые форматы. Форматы электронных книг. Электронные издания, их основные виды. Мультимедийное издание как вид.

Майкл Харт *(Michael Hart,* 1947-2011) как отец электронной издательской деятельности *(e-publishing, digital publishing)* и электронной книги *((e-book, eBooks).* Эволюция ридеров за

последнюю четверть века. Букридеры с использованием технологий электронной бумаги / e-paper или электронных чернил/e-ink. Революционное устройство *Kindle* от компании «Амазон» и его модификации. Планшетник (*tablet)* iPad от Apple и медиареволюция. Приложения-ридеры. Оценки влияния мобильных устройств на книжную отрасль и медиаиндустрию.

Основные цифровые форматы текста, звуковых данных, изображений, видео. Основные форматы электронных документов и электронных книг (Fb2, ePUB, iBooks и пр.). ePUB3 как международный стандарт электронных книг, разработанный «Международным форумом цифровых публикаций» / International Digital Publishing Forum (IDPF). Основные преимущества формата ePUB3. Международный и российский рынок электронных книг (в том числе мультимедийных).

Основные способы создания электронных книг.

Электронные издания, их основные виды согласно стандартам СИБИД. Типология и аппарат электронных изданий согласно стандартам СИБИД. Мультимедийные издания как вид. Депозитарий электронных изданий. Обязательный экземпляр (ОЭ) печатного издания в электронной форме. Современные тенденции развития электронного издательского дела.

Определение электронного издания согласно ГОСТ Р 7.0.83-2012 Основные направления деятельности научно-технического центра (НТЦ) «Информрегистр»**.** Депозитарий электронных изданий. Реестр электронных научных изданий.

Типологические признаки, по которым группируются электронные издания (ЭИ) в соответствии со стандартом ГОСТ Р 7.0.83-2012 «Электронные издания: Основные виды и выходные сведения»: *новизне публикации*; *природе основной информации*; *целевому назначению; технологии распространения; характеру взаимодействия с пользователем; повторности выпуска; периодичности; повторности; информационно-технологической конструкции; по способу установки; структуре. Основные виды электронных изданий. Недостатки и преимущества ЭИ.*

Мультимедийное издание как вид (разные дефиниции в стандартах): ГОСТ 7.83-2001 «Электронные издания: Основные виды и выходные сведения» (дата введения: 01.07.2002); ГОСТ Р 7.0.83-2012 «Электронные издания: Основные виды и выходные сведения» (дата введения: 01.07.2013); ГОСТ Р 7.60-2020 «Издания. Основные виды. Термины и определения» (дата введения - 2020-07-01).

Аппарат электронных изданий (ЭИ), его основные элементы.

Особенности библиографического описания (индексации) электронных изданий.

ГОСТ Р 7.0.5-2008 «Библиографическая ссылка. Общие требования и правила составления». ГОСТ Р 7.0.100-2018 «Библиографическая запись. Библиографическое описание. Общие требования и правила составления» (введен с 01.07.2019).

Федеральный закон от 3 июля 2016 г. N 278-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об обязательном экземпляре документов» (с 1 января 2017 г. производители документов должны обеспечивать доставку обязательного экземпляра (ОЭ) печатного издания и ОЭ печатного издания в электронной форме в Российскую книжную палату. **Электронные макеты печатных изданий** (Российская книжная палата). **Системы приёма ОЭ печатных изданий в электронной форме при РГБ.** Национальная электронная библиотека.

Self-Publishing (SP) - авторские и издательские платформы самопубликаций (генезис, типы SP, творческие и технологические аспекты, современное состояние). Цифровой selfpublishing (цифровой «самиздат»): зарубежные и российские платформы/сервисы. UGC в издательском деле.

Структура рынка цифрового книгоиздания (смешанные издательства, самостоятельные цифровые издательства, электронные книжные магазины, сервисы и платформы, онлайновые библиотеки).

Предыстория развития «самиздата» в интернете: от интерактивных литературных игр до фанфикшен. Селф-паблишинг: современные авторские и издательские платформы самопубликаций. Зарубежные платформы/сервисы *(Smashwords, Amazon Kindle Direct Publishing, Lulu и пр.)* и российские («ЛитРес: Самиздат», сервис *Ridero* и пр.) для электронных публикаций. Цифровое книгоиздание на примере *Ridero.* Издательские проекты (цифровые и *print on demand)* под брендом «Издательские решения», *Ridero.*

Тема 4. Мобильные приложения, их определения и основные виды. **Рынок мобильных приложений. Инновационные мультимедийные издания. Гибридные издательские проекты - печатные книги с приложениями. Медиакниги (мультимедиа книги) с использованием технологий видео-мэппинга (3D-mapping). Книги с эффектом дополненной реальностью *(augmented reality books, AR-books).***

Мобильные приложения, их виды, основные определения. Рынок мобильных приложений (статистические данные, перспективы развития). Мобильная экономика. Приложения как продукт издательского бизнеса. Приложение vs электронное издание (сравнительная характеристика). Нативные, веб-приложения, гибридные приложения (основные преимущества и недостатки).

Конструкторы приложений (платформы, функционал и возможности). Создание приложений (основные способы создания, их преимущества и недостатки): a) программирование «с нуля»; b) программные пакеты *(Digital Publishing Solution, DPS)* и пр.); c) конструкторы приложений (функционал и возможности). Основы юзабилити мобильных приложений. Приложения как продукт издательского бизнеса. Статус приложений в системе стандартов СИБИД. Особенности библиографического описания (или индексации) приложений

Медиакниги (мультимедиа книги) с использованием технологий видео-мэппинга (3D-mapping).

Гибридные издательские проекты (книги плюс приложения).

Технологии дополненной реальности в издательском бизнесе. Обзор инновационных проектов AR-books на российском рынке. Перспективы развития AR. Общая характеристика книг с дополненной реальностью / augmented reality books, AR-books (основные понятия, целевое назначение и читательский адрес). Книги с дополненной реальностью (AR-books) и технологии их создания. Производители AR-books на российском и международном рынке: «Carlton Books» (Великобритания), «DEVAR», «Робинс», «BooksARalive», ООО «Дом Печати Издательства Книготорговли «Капитал» и пр. Серия «Энциклопедии с дополненной реальностью для детей» от АСТ. Изд-во «Просвещение»: школьные учебники с дополненной реальностью (эксперименты). Перспективы развития AR в книгоиздании.

Тема 5. Новое поколение цифровых книг (мультимедийных интерактивных изданий). Интерактивные электронные книги *(interactive eBooks)* или интерактивные книжные приложения *(interactive ebook apps).*

Обзор инновационных (интерактивных) проектов цифровых книг: стратегии выпуска и продвижения.

Интерактивные электронные книги *(interactive eBooks)* или интерактивные книжные приложения *(interactive ebook apps*): определения, предыстория развития, современное состояние. Обзор рынка интерактивных книг (приложений) и перспективы их развития на российском и глобальном рынке.

Общая типологическая характеристика интерактивных книжных приложений по целевому назначению и читательскому адресу. Анализ ограничений (технологических, софтверных, правовых, социокультурных), мешающих динамичному развитию сегмента *interactive ebook apps.* Геймификация: использование игровых стратегий в мультимедийных проектах.

Платформы для создания мультимедийных изданий (учебных) и образовательных ресурсов. Веб-редакторы или веб-движки для создания интерактивных книг («конструкторы» книг). Приложение (от Apple) для создания мультимедийных книг (учебных, фотоальбомов, иллюстрированных изданий и пр.).

Особенности продвижения интерактивных книжных приложений.

Тема 6. Книжная обложка в цифровую эпоху. Анимированные книжные обложки. Кинетическая типографика / анимированная типографика / динамические титры. Синемаграфия в медиабизнесе. Моушн дизайн. Инфографика как одна из форм информационного дизайна

Анимированные книжные обложки (в печатных и электронных изданиях). Основные анимационные приемы. Платформы для создания анимации, анимированных эффектов. Кинетическая типографика.

Понятие синемаграфии. Синемаграфия в медиабизнесе (рекламе, цифровом маркетинге, периодике и пр.). Таймлапс, гиперлапс. Приложения и платформы для создания синемографии.

Моушн-дизайн. Новые форматы цифровых книг - *Kindle in Motion.*

Цифровой арт.

Понятие инфографики. Инфографика как визуализация данных и идей. Из истории инфографики. Составляющие успеха инфографики. Виды инфографики. Интерактивная инфографика. Журнал «Инфографика» (2011-2014 гг.). Основные приложения инфографики в различных областях. Инфографика как одна из форм информационного дизайна: Конструкторы (инструменты или сервисы создания инфографики). Инфографика в периодических изданиях. Книжные проекты в инфографике.

Тема 7. Лонгриды как мультимедийный формат (определение, история формата). Технологии создании лонгридов: от планирования до продвижения. Мультиплатформенность как тренд при создании мультимедийных форматов (медиапродуктов). Платформы или конструкторы медийных форматов. Режиссура мультимедийной истории.

Мультимедийные форматы. Мультимедийная история. Лонгрид как мультимедийный формат (определение, история формата). Словарь основных терминов (сценарий и синопсис

лонгрида, сторителлинг, *story board*/ раскадровка). Технологии создании лонгридов: от планирования до продвижения *(pre-production, production process, post production).* Лонгрид как журналистский формат, рекламный инструмент, книжный формат и пр.

Мультимедийный сторителлинг. Мультимедийный кадр (основные трактовки). Мультимедийные планы. Режиссура мультимедийной истории. Восприятие мультимедийной истории, мультимедийный монтаж.

Цифровые платформы сторителлинга. Электронные путеводители и аудиогиды.

Особенности редактирования медиаконтента: от веб-редактирования до коллаборативного редактирования. Принципы работы мультимедийной редакции (специфика, технологические платформы, планирование, продвижение).

Тема 8. Инновационные мультимедийные проекты. Мультимедийный (цифровой) сторителлинг и его разновидности. Трансмедийный сторителлинг. Режиссура мультимедийных проектов. Монтаж в кинематографии как художественный прием (базовые монтажные правила, виды монтажа). Мультимедийная журналистика. Иммерсивная журналистика. Инновационные форматы журналистского контента с использованием AR- и VR-технологий.

Инновационные мультимедийные проекты (культурно-просветительские, научнопопулярные и пр.) на российском рынке.

Мультимедийный (цифровой) сторителлинг и его разновидности. Трансмедийный сторителлинг. Эволюция жанров и форматов в цифровой среде. Новые мультимедийные форматы: артдок, скринлайф и пр.

Монтаж к кинематографии. Виды монтажа. Базовые монтажные правила. Монтаж мультимедийных проектов.

Иммерсивная журналистика. Инновационные форматы журналистского контента на примере российских проектов.

Культурная конвергенция: новые медиа и издательский бизнес. Рекламномаркетинговые стратегии издательств в социальных медиа. Мультимедийное сопровождение издательского проекта. Буктрейлеры как интерсемиотическая интерпретация книг (традиционных и электронных).

Тема 9. Digital Humanities / Цифровая гуманитаристика и Big Data /Большие данные. Стратегии актуализации культурного наследия. Цифровые семантические издания. Авторское право в интернете.

Теоретические основы цифровой архивации. Международные и российские проекты цифровых хранилищ, библиотек, архивов классического наследия. Интернет-архив. Google Art Project - виртуальные музеи мира с цифровыми коллекциями произведений искусства в высоком разрешении. Проекты оцифровки культурного наследия с использованием технологий мультимедиа. Перспективы развития Digital Humanities**.** Big Data**:** приложения в издательском деле. Цифровые семантические издания.

Авторское право в интернете. Из истории авторского права в Рунете (основные прецеденты).

Проблемы авторского права на цифровые продукты (электронные книги, медиаконтент). Из истории авторского права в Рунете (основные прецеденты). *Digital Millenium Copyright Act* (DMCA). Лоуренс Лессиг и его книга «Свободная культура». *Creative commons* (творческие общины). Идеи копилефта и CC-лицензии. Типы CC-лицензий.

3.4 Тематика семинарских / практических и лабораторных занятий

3.4.1 Семинарские / практические занятия

Практические занятия 1. Медиатренды на глобальном рынке. Мультимедийный контент. Основные направления приложения мультимедиа и развития мультимедийного рынка.

Практические занятия 2. Структура рынка цифрового книгоиздания. Мультимедийное издание как вид.

Практические занятия 3. Книги с дополненной реальностью *(augmented reality books, AR-books).*

Практические занятия 4. Мобильные приложения.

Практические занятия 5. Мультимедийные электронные книги, интерактивные книжные приложения *(interactive ebook apps).*

Практические занятия 6. Лонгриды как мультимедийный формат. Технологии создании лонгридов: от планирования до продвижения. Режиссура мультимедийной истории.

Практические занятия 7. Инновационные форматы мультимедийного сторителлинга.

Практические занятия 8. Инновационные форматы журналистского контента с использованием AR- VR- и XR-технологий.

Практические занятия 9. Стратегии актуализации культурного наследия в цифровой среде.

4 Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1 Нормативные документы и ГОСТы

ГОСТ Р 7.0.83-2012 «Электронные издания: Основные виды и выходные сведения» (дата введения: 2013.07.01).

ГОСТ Р 7.60-2020 «Издания. Основные виды. Термины и определения» (дата введения: 2020-07-01)

4.2 Основная литература

1. *Дженкинс, Генри.* Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа / Генри Дженкинс. - М.: Группа компаний «РИПОЛ классик», 2019. - 384 с.

2. *Зимина Л. В.* Анимированные цифровые книжные обложки // Румянцевские чтения - 2018: Библиотеки и музеи как культурные и научные центры: историческая ретроспектива и взгляд в будущее: К 190-летию со времени основания Румянцевского музея / Материалы международной научно-практической конференции. Российская государственная библиотека, Библиотечная Ассамблея Евразии; сост. Е.А. Иванова. Часть 1. - М.: Пашков дом, 2018. - С. 289 - 295. URL: http://www.elibrary.ru.

3. *Зимина Л.В.* Инновационные форматы мультимедийного сторителлинга //Реальность медиа в парадигме времени: доклады Международной научно-практической конференции «Ненашевские чтения», посвященной памяти профессора Михаила Федоровича Ненашева (Россия, Москва, 17- 18 декабря 2020 г.). - Москва: Московский Политех, 2021. - С. 16 -26.

4. Зимина Л. В. Интерактивные книжные приложения в современной медиасистеме: стратегии выпуска и продвижения // Библиосфера. 2021. № 4. С. 29-38. https://doi. org/10.20913/1815-3186-2021-4-29-38. URL: http://www.elibrary.ru.

5. *Зимина Л. В.* Культурная конвергенция: Новые медиа и издательский бизнес // Вестник Челябинского государственного университета. 2015. N5 (360). Филология. Искусствоведение.

Вып. 94. С. 377 - 382. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kulturnaya-konvergentsiya-novye-media-i-izdatelskiy-biznes; URL: elibrary.ru.

6. *Зимина Л. В.* Книжная обложка как интерсемиотическая интерпретация в цифровую эпоху // Библиография и книговедение. - 2020. - №1. - С. 138 - 156.

7. *Зимина Л. В.* Маркетинговые стратегии издательств в социальных медиа // Известия вузов / Проблема полиграфии и издательского дела. 2015. № 2. С. 70-79. URL: http://www.elibrary.ru.

8. *Зимина Л. В.* Новое поколение цифровых книг, или интерактивные книжные приложения в современной медиасистеме // Известия вузов / Проблемы полиграфии и издательского дела. 2023. № 1. С. 19 - 28. URL: http://www.elibrary.ru.

9. *Зимина Л.* В. Проект Google Arts & Culture: Стратегии актуализации культурного наследия // Румянцевские чтения - 2019. Ч.1 = The Rumyantsev readings - 2019. Pt. 1 : материалы Междунар. науч.-практ. конф. (23-24 апр. 2019) : [в 3 ч.] / Министерство культуры РФ, Российская гос. б-ка, Библ. Ассамблея Евразии ; [сост. Е. А. Иванова и др.]. - Москва : Пашков дом, 2019. С. 298 - 303. URL: http://www.elibrary.ru.

10. Интернет-СМИ: Теория и практика /под ред. М. М. Лукиной : учеб. пособ. — М.: Аспект- Пресс, 2010. — 348 с.

11. *Кульчицкая Д. Ю.* Лонгриды в онлайн-СМИ / *Д. Ю. Кульчицкая, А. А. Галустян.* - М.: Аспект Пресс, 2016. - 80 с.

12. Мультимедийная журналистика: учебник для вузов / под общ. ред. А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». - М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2017. - 414 с. - ISBN 978-5-7598-1189-3 (в пер.).

13. Digital 2023: Global Overview Report — DataReportal - Global Digital Insights. URL: https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report.

Электронный образовательный ресурс - https://online.mospolytech.ru/local/crw/course.php?id=3254

4.3 Дополнительная литература

1. *Лессиг, Лоуренс.* Свободная Культура: Как медиаконцерны используют технологии и законы для того, чтобы душить культуру и контролировать творчество / Лоуренс Лессиг; пер. с англ. О. Данилова. - М: Прагматика Культуры, 2007. —272 с.

2. *Манович, Лев.* Язык новых медиа / Лев Манович. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. - 400 с.

3. *Меркоски, Джейсон***.** Книга 2.0. Прошлое, настоящее и будущее электронных книг глазами создателя Kindle. — М., 2014. — 304 с.

4. *Нильсен, Якоб.* Mobile Usability. Как создавать идеально удобные приложения для мобильных устройств / Якоб Нильсен, Ралука Будиу. - М.: Эксмо, 2013.

5. *ПрайсДж.* Текст для Web: доступность и привлекательность / Джонатан Прайс, Лиза Прайс. — М.: Вильямс, 2003. - 464 с.

6. App Store Review Guidelines. URL: https://developer.apple.com/app- store/review/guidelines/

4.4 Конструкторы, криэйторы и пр. интернет-платформы и сервисы

1Active Textbook: **Interactive Textbook Software. URL:** https://activetextbook.com/.

2. *Animatron* (анимация). URL: https://www.animatron.com/.

3. AR.Studio - онлайн-конструктор дополненной реальности. **URL:** https://web-ar.studio/ru/.

5. *Google Arts & Culture Project* — интернет-платформа, обеспечивающая доступ к цифровым копиям произведений искусства с высоким разрешением. **URL:** https://www.google.com/culturalinstitute/beta/project/art-project?hl=ru. (есть одноименное приложение).
6. *iBuildapp*- конструктор приложений. **URL:** http://www.ibuildapp.com.
Internet Archive : WaybackMachine — интернет-архив. **URL:** http://www.archive.org/web/web.php.
7. *Izi.travel:* the storytelling platform. URL: https://izi.travel/ru.
8. *Kotobee Author:* Interactive ebook creator - криэйтор интерактивных книг под ОС Windows и на Mac.
9. MyWebAR- онлайн-конструктор дополненной реальности (от DEVAR). URL: https://mywebar. com/
10. *Pages* - приложение для создания электронных книг в формате iBooks/ URL: https://apps.apple.com/ru/app/pages/id361309726
11. *Tilda* - сайт-конструктор для медиа, лонгридов и пр. **URL:** https://tilda.cc/ru/.

4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Microsoft Office

4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Российская книжная палата (филиал ИТАР-ТАСС). URL: http://gbu.bookchamber.ru/.
2. Научная электронная библиотека — URL: http://www.elibrary.ru/
3. Национальная электронная библиотека (НЭБ). URL: https://rusneb.ru/.

5 Материально-техническое обеспечение

Интерактивная доска, оснащенная компьютерами аудитория

6 Методические рекомендации

6.1 Методические рекомендации (для преподавателя)

При освоении дисциплины помимо традиционных лекций и практических занятий предусматривается использование активных и интерактивных форм проведения занятий:

- подготовка докладов по дисциплине, сопровождающихся электронными презентациями;
- участие в мастер-классах специалистов отрасли;
- работа в команде при выполнении отдельных творческих заданий.
- использование интернет-технологий для поиска информационных и аналитических материалов по теме курса и выпускной квалификационной работы (магистерской диссертации);
- использование новых цифровых и в целом инновационных технологий для тестирования различных интернет-платформ, конструкторов и сервисов для создания мультимедийных проектов и пр.
- экскурсии на мультимедийные выставки.

Темы практических занятий построены в соответствии с лекционным материалом, они расширяют и закрепляют знания студентов.

Список литературы рекомендуется регулярно обновлять и расширять.

6.2 Методические указания (для обучающихся)

Самостоятельная внеаудиторная работа студента направлена на выработку способности к самостоятельной работе по поиску, анализу информации по теме, систематизации материала. Предполагается подготовка докладов и презентаций в мультимедийном формате по теме курса. Обязательно знакомство с современными мультимедийными проектами.

Предполагается выполнение творческих заданий (создание приложений, лонгридов, мультимедийных книг и пр. мультимедийных проектов с помощью различных конструкторов, криэйторов и пр. интернет-платформ (сервисов) и приложений.

7 Фонд оценочных средств (Оценка результатов обучения)

7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций: подготовка, представление и обсуждение докладов и творческих заданий на практических занятиях.

Форма аттестации - зачет.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине проводится преподавателем, ведущим занятия по дисциплине методом экспертной оценки. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине (модулю) выставляется «зачет», «незачет».

7.2 Оценочные средства

Примерные творческие задания

1. Создать приложение с помощью любого конструктора приложений в тестовом режиме. Охарактеризовать концепцию своего приложения; технологию создания (на какой платформе, с выбором шаблона или создание с нуля и пр.), подкрепив скриншотами с контентом (в PowerPoint и пр.).
2. Протестировать любую AR-платформу / криэйтор / конструктор / сервис / студию, создав дополненный контент.
3. Создать анимированную книжную обложку (можно мультимедийную) с помощью (по выбору): a) приложений или онлайновых сервисов: гиф-редакторов / мейкеров / аниматоров; b) онлайнового *Photoshop*.
4. Протестировать сервис *Animatron,* создав анимированный ролик (буктрейлер).
5. Создать путеводитель/аудиогид в тестовом режиме на платформе izi. *Travel.*
6. Создать мультимедийную книгу / interactive ebook (платформа по выбору): a) с помощью приложения Pages*. <https://apps.apple.com/ru/app/pages/id361309726> (работает на iPhon, iPad); b) с помощью платформы Kotobee Author: Interactive ebook creator (криэйтора, работающего под ОС Windows и на Mac <https ://www. kotobee.com/>.

7. Создать лонгрид (мультимедийную историю) на любую тему. Рекомендуются платформы (по выбору): a) Tilda Publishing. URL: https://tilda.cc/ru: b) Wix - конструктор сайтов. URL: https://ru.wix.com/

Примерные темы докладов

1. Новые мультимедийные форматы представления контента.
2. Примеры (кейсы) различных проектов (мультимедийных, кроссмедийных, трансмедийных), охарактеризовать их сущностные характеристики.
3. Подготовить обзорный доклад по результатам исследования рынка интерактивных мультимедийных книг/приложений (по выбору): детских, учебных, научно-популярных и литературно-художественных.
4. Современные интерактивные мультимедийные издания для детей.
5. Инновационный мультимедийный проект.
6. Цифровой арт и современные мультимедийные форматы воплощения.
7. Трансмедийные проекты в контексте современной цифровой культуры.
8. Совершить виртуальную экскурсию по любому музею мира с помощью проекта Google Arts&Culture (https://artsandculture.google.com/) либо с помощью одноименного приложения. Протестировать информационно-развлекательный инструментарий приложения и подготовить доклад с презентацией.
9. Иммерсивные проекты.
10. Подготовить обзор по результатам исследования российского рынка изданий с дополненной реальностью (augmented reality books).

Примерные вопросы к зачету

1. Медиа аналитика за 2022 г.: обзор цифровой сферы (мобильные и социальные медиа).
2. Медиасреда и основные понятия в системе медиакоммуникаций.
3. Понятие «мультимедиа», классификация типов и видов мультимедиа. Основные приложения мультимедиа в креативных индустриях.
4. Понятие «медиаконвергенция». Медиаконвергенция на различных уровнях (технологическом, экономическом, социальном, культурном, глобальном).
5. Современные технологии дополненной (AR), виртуальной (VR), смешанной (MR) и расширенной ^R) реальности.
6. Понятия «мультимедиа», «кроссмедиа», «трансмедиа». Проиллюстрировать на конкретных примерах.
7. Предыстория и тенденции развития электронных книг как компактных устройств *(ebook device).* Современная медиа-революция.
8. Типологическая характеристика электронных изданий (типологические признаки, основные виды) согласно ГОСТ. Аппарат электронного издания.
9. Книговедческий статус понятий «электронная книга», «электронное издание», «книжное приложение». Основные трактовки.
10. Мультимедийное издание как вид.
11. Базовые форматы электронных книг/изданий (в том числе мультимедийных).
12. Видео-мэппинг и мультимедиа книги (медиакниги) в системе мультимедийных музейных экспозиций.
13. Книги с эффектом дополненной реальности *(augmented reality books).* Современные тенденции развития этого сегмента изданий на российском и международном книжном рынке.
14. Современное состояние и перспективы развития рынка интерактивных книжных приложений / *interactive ebook apps* (проиллюстрировать на примере сегмента приложений для детей, литературно-художественных, научно-популярных).

15. Проблемы библиографического описания (индексации) электронных изданий, книжных приложений *(interactive ebook apps).*
16. Кроссмедийные издательские проекты (проиллюстрировать на конкретных примерах).
17. Инновационные издательские проекты с интеграцией печатных и цифровых технологий.
18. Статус книжных обложек в цифровую эпоху. Анимированные книжные обложки.
19. Библиотечные (архивные) депозитарии интернет-ресурсов: веб-сайтов, интернет-СМИ, цифровых артефактов и пр. Международные и российские проекты.
20. Российские инновационные мультимедийные проекты (на примере проектов Ria.Lab, RT Creative Lab и пр.).
21. Основы веб-редактирования (структурно-композиционные требования к контенту; требования к заголовкам, языку и стилю; визуализация контента и пр.).
22. Приложения, их основные виды: a) нативные, гибридные, веб-приложения; b) книжные, журнальные; c) виды книжных приложений и пр. Проиллюстрировать на примерах.
23. Юзабилити приложений.
24. Трансмедийные проекты в современной цифровой культуре.
25. Понятие «цифрового сторителлинга».
26. Инновационные форматы мультимедийного сторителлинга.
27. Лонгрид как мультимедийный формат.
28. Общая характеристика платформ / криэйторов / приложений / конструкторы / вебредакторы для создания мультимедийных книг.
29. Методика создания / проектирования мультимедийных книг.
30. Основные этапы разработки мультимедийного проекта.