

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ М.В.ЛОМОНОСОВА»**

ФИЛИАЛ МГУ В Г. ГРОЗНОМ

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель директора
Филиала – руководитель
образовательных программ
А.С. Воронцов



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование дисциплины:

Цифровой медиапроект

Уровень высшего образования:

Бакалавриат

Направление подготовки

42.03.05 Медиакоммуникации

Направленность (профиль)/специализация образовательной программы

Общий

Форма обучения

Очная

Москва 2025

Рабочая программа дисциплины разработана и утверждена в соответствии с самостоятельно установленным МГУ образовательным стандартом, утвержденным приказом МГУ от 29 декабря 2018 года № 1775 (в редакции приказов МГУ от 11 сентября 2019 года № 1109, от 10 июня 2021 года № 609, от 29 мая 2023 года № 700, 702, 703) для реализуемых основных профессиональных образовательных программ высшего образования по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации».

АННОТАЦИЯ

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.

1. 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 следующие:

- 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.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Дисциплина «Цифровой медиапроект» относится к базовой части ООП. 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.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций по ОС МГУ:

- Способен принимать участие в разработке и реализации индивидуального и (или) коллективного медиакоммуникационного проекта (ПК-1);

- Способен организовать процесс создания мультимедийного контента (ПК-2);
- Способен создавать мультимедийный контент для различных субъектов социальной и экономической деятельности с учетом их специфики и имеющегося мирового и отечественного опыта (ПК-3);
- Способен обрабатывать и форматировать мультимедийный контент в соответствии с задачами и спецификой реализуемого медиакommunikationного проекта (ПК-4);
- Способен продвигать мультимедийный контент путем взаимодействия с различными социальными группами, организациями и персонами с помощью различных каналов и платформ (ПК-5);
- Способен участвовать в производственном процессе выпуска мультимедийного контента с применением современной технологической инфраструктуры (ПК-6);
- Способен распространять общечеловеческие ценности с помощью мультимедийного контента (ПК-7).

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.

4. Структура и содержание дисциплины «Цифровой медиапроект»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 14 зачетных единиц.

4.1. Структура дисциплины

№ 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	СРС	
1.	Вводное теоретическое занятие: общая характеристика дисциплины.	2	2		2	Устный опрос
2.	История мультимедиа. Основные понятия и концепции мультимедиа.	2	2		2	Устный опрос
3.	Специфика работы над цифровым медиапроектом: мониторинг рынка цифровых медиапроектов.	2	4		4	Презентация результатов мониторинга рынка цифровых проектов, дискуссия.
4.	Специфика работы над цифровым медиапроектом: концепция, идея, актуальность, аудитория, бюджет, производственные ресурсы.	2	4		4	Экспликация будущего проекта. Презентация и дискуссия.
5.	Специфика работы над цифровым медиапроектом: постановка творческих задач, распределение обязанностей в команде.	2	6		6	Презентация плана работы над проектом, дискуссия.
6.	Специфика работы над цифровым медиапроектом: визуализация макета будущего цифрового проекта.	2	6		10	Сториборд, созданный при помощи интерактивных инструментов, освоенных на занятии. Презентация и дискуссия.
7.	Разновидности мультимедийного контента в рамках цифрового медиапроекта.	2	4		4	Устный опрос
8.	Работа с	2	4		8	Устный опрос

	мультимедийным контентом: этапы и основные принципы создания.					
			32		40	Зачет
9.	Текст как элемент цифрового медиапроекта. Отработка навыка написания текстов для цифрового медиапроекта.	3		18	18	Подробный план текста для цифрового проекта, презентация, дискуссия. Текст для цифрового проекта, презентация, дискуссия.
10	Анонс, пресс-релиз, пост, рекламная интеграция. Копирайтинг для различных платформ.	3		18	18	
	Представление отчетности о проделанной в течение семестра работе: демонстрация навыков создания элементов цифрового медиапроекта, пройденных в течение семестра.	3				
				36	36	Экзамен
11.	Визуальная репрезентация реальности в цифровом медиапроекте.	3		8	8	Устный опрос
12.	Основы взаимодействия интерактивных мультимедийных элементов с текстовыми в рамках цифрового медиапроекта.	3		8	8	Устный опрос
13.	Фотоиллюстрации как элемент цифрового медиапроекта.	3		6	6	Устный опрос
14.	Основы работы с фоторедакторами.	3		8	8	Презентация фото, дискуссия.
15.	Мультимедийные инструменты для создания интерактивных	3		6	6	Устный опрос

	элементов цифрового проекта. Обзор.					
16.	Инфографика как часть цифрового медиапроекта.	4		8	12	Презентация результатов использования сервисов по созданию инфографики. Дискуссия.
17.	Интерактивные иллюстрации как часть цифрового медиапроекта.	4		8	12	Презентация результатов использования сервисов по созданию интерактивной иллюстрации. Дискуссия.
18.	Моушн-графика как часть цифрового проекта.	4		8	8	Презентация результатов использования сервисов по созданию моушн-графики. Дискуссия.
19.	Интерактивные карты как часть цифрового проекта.	4		8	8	Презентация результатов использования сервисов по созданию интерактивных карт. Дискуссия.
	Отчетность о СРС в течение семестра, презентация промежуточных мультимедийных проектов, включающих в себя сочетание мультимедийных и текстовых элементов, составляющих основу цифрового медиапроекта.	4				
				32	40	Экзамен
20.	Аудиовизуальный контент как элемент цифрового медиапроекта	5		4	4	Устный опрос
21.	Аудиоконтент как элемент цифрового медиапроекта	5		4	4	Презентация аудио-элементов цифрового проекта, дискуссия.
22.	Веб-дизайн как неотъемлемая часть цифрового медиапроекта	5		4	4	Устный опрос
23.	Видеоконтент как элемент цифрового медиапроекта: сценарный замысел, основы съемки	5		4	4	Презентация отснятого материала, дискуссия.
24.	Видеоконтент как элемент цифрового	5		4	4	Демонстрация навыков работы в видеоредакторе.

	медиапроекта: расшифровка и анализ отснятого материала, теория и практика нелинейного монтажа					
25.	Видеоконтент как элемент цифрового медиапроекта: работа с графикой	5		4	4	Презентация видеоролика, дискуссия.
26.	Работа с инструментами и платформами для верстки мультимедийного произведения: создание драфтовой версии проекта.	5		4	4	Демонстрация навыков работы на различных платформах для создания и верстки цифрового медиапроекта.
27.	Использование встраиваемого кода.	5		4	4	Демонстрация навыков успешного использования встраиваемого кода.
28.	Экспорт проекта.	5		4	4	Демонстрация навыков правильного экспорта проекта и переноса на отдельный сервер.
	Представление отчетности о проделанной в течение семестра работе: демонстрация навыков создания аудиовизуальных мультимедийных элементов, навыков разработки визуального воплощения цифрового медиапроекта.	5				
				36	36	Зачет
29.	Драматургия цифрового медиапроекта: линейное и нелинейное восприятие информации в сети.	6		12	12	Устный опрос
30.	Разработка всех необходимых элементов для создания финального цифрового	6		12	12	Презентация экспликации, сториборда, плана реализации финального цифрового медиапроекта с демонстрацией всех

	медиапроекта.					навыков, полученных в 4, 5 и 6 семестрах. Дискуссия.
31.	Предпоказ финального проекта	6		8	16	Демонстрация черновой версии проекта. Доработка проекта в соответствии с выявленными недостатками.
				32	40	Экзамен
32.	Основные этапы продвижения цифрового медиапроекта.	7		12	12	План продвижения группового проекта на основе полученных в ходе семинарских занятий знаний в письменном виде.
33.	Продвижение цифрового медиапроекта: каналы и платформы. Кросс-платформенный продакшн.	7		12	12	Презентация результатов анализа платформ для продвижения проекта. Дискуссия.
34.	Продвижение цифрового медиапроекта: вирусное распространение. Обратная связь.	7		12	12	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)
				36	36	Зачет
35.	Подключение счетчиков Яндекс.Метрика.	8		6	18	Демонстрация навыков интеграции аналитических счетчиков.
36.	Сбор данных и анализ полученной статистики. Основные элементы. Составление отчета.	8		6	18	Устный опрос
37.	Анализ эффективности опубликованного материала. Выводы об успешности состоявшегося проекта.	8		6	18	Письменный отчет, сформированный на основе данных, полученных в ходе анализа эффективности опубликованного материала. Выводы. Дискуссия.
	Презентация и защита цифрового					

	медиапроекта, а также результатов анализа эффективности опубликованного материала					
				18	54	Экзамен
	ИТОГО		32	190	282	504

4.2. Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	Вводное теоретическое занятие: общая характеристика дисциплины.	Основные цели и задачи дисциплины. Особенности работы с группой в течение семестра: построение семинарских занятий и рекомендации по самостоятельной работе студента. Критерии оценки промежуточных результатов и оценки финального проекта.
2.	История мультимедиа. Основные понятия и концепции мультимедиа.	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.
3.	Специфика работы над цифровым медиапроектом: мониторинг рынка цифровых медиапроектов.	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.
4.	Специфика работы над цифровым медиапроектом: концепция, идея, актуальность, аудитория, бюджет, производственные ресурсы.	Работа с экспликацией проекта.
5.	Специфика работы над цифровым медиапроектом: постановка творческих задач, распределение обязанностей в команде.	Планирование процесса работы над проектом. Определение сфер ответственности внутри команды. Распределение ролей: главный редактор, продюсер, верстальщик, корректор, корреспондент, редактор, видеоредактор, фоторедактор, дизайнер.
6.	Специфика работы над	Создание сториборда с использованием

	цифровым медиапроектом: визуализация макета будущего цифрового проекта.	интерактивного сервиса: https://ninjamock.com
7.	Разновидности мультимедийного контента в рамках цифрового медиапроекта.	Мультимедийный контент как часть цифрового медиапроекта: фото, видео, графика, инфографика. Подробные характеристики мультимедиа. Роль текста в мультимедийных материалах.
8.	Работа с мультимедийным контентом: этапы и основные принципы создания.	Последовательность работы над мультимедийными элементами цифрового медиапроекта. Разбор ошибок, разбор удачных кейсов.
9.	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.
10	Анонс, пресс-релиз, пост, рекламная интеграция. Копирайтинг для различных платформ.	Написание текстов в различных жанрах и форматах. Влияние платформы публикации на конструкт текста. Отработка навыка написания текстов для цифрового медиапроекта.
11.	Визуальная репрезентация реальности в цифровом медиапроекте.	История развития цифровой визуальной культуры. Современный этап развития визуальной культуры. Цифровой медиапроект как способ визуальной репрезентации реальности. Возможности и скрытые угрозы.
12.	Основы взаимодействия интерактивных мультимедийных элементов с текстовыми в рамках цифрового медиапроекта.	Принципы взаимодействия мультимедийного контента и текстовых элементов цифрового медиапроекта. Успешные кейсы, разбор неудачных кейсов.
13.	Фотоиллюстрации как элемент цифрового медиапроекта.	Цифровая фотография. Отличия фотографии от прочих медиа. Работа с фотобанками. Фоторепортаж. Препродакшн. Продакшн.
14.	Основы работы с фоторедакторами.	Постпродакшн. Обработка фотографий в фоторедакторе.
15.	Мультимедийные инструменты для создания интерактивных	Преимущества и недостатки разных типов медиа. Правильный выбор выразительного средства (конкретного типа медиа) в соответствии с поставленными творческими задачами.

	элементов цифрового проекта. Обзор.	Применение «карты релевантности».
16.	Инфографика как часть цифрового медиапроекта.	Основы инфографики. Интерактивная инфографика. Работа с инструментами и сервисами для создания инфографики. www.piktochart.com www.infogram.com https://www.gliffy.com
17.	Интерактивные иллюстрации как часть цифрового медиапроекта.	Работа с инструментами и сервисами для создания интерактивной иллюстрации. https://juxtapose.knightlab.com https://www.thinglink.com
18.	Моушн-графика 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/
19.	Интерактивные карты как часть цифрового проекта.	Работа с инструментами и сервисами для создания интерактивных карт. https://storymap.knightlab.com https://www.openstreetmap.org
20.	Аудиовизуальный контент как элемент цифрового медиапроекта	Роль аудиовизуального контента в рамках цифрового медиапроекта. Аудиовизуальный контент и аналитические фильтры аудитории (теор. аспект).
21.	Аудиоконтент как элемент цифрового медиапроекта	Работа с инструментами и сервисами для создания аудиоконтента. http://soundcite.knightlab.com https://soundcloud.com
22.	Веб-дизайн как неотъемлемая часть цифрового медиапроекта	Основные правила графического дизайна. Типография. Цвета. Прототип и макет. Окончательный шаблон дизайна. Файлы PSD.
23.	Видеоконтент как элемент цифрового медиапроекта: сценарный замысел, основы съемки	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.
24.	Видеоконтент как элемент цифрового медиапроекта: расшифровка и анализ	Разбор отснятого материала. Корректировка первоначального замысла. Виды монтажа. Основные правила монтажа. Понятие «смены планов». Специфика монтажа для видео-контента в

	отснятого материала, теория и практика нелинейного монтажа	интернете. Анализ последних трендов в нелинейном видеомонтаже. Применение полученных знаний в процессе выполнения практических заданий.
25.	Видео контент как элемент цифрового медиапроекта: работа с графикой	Цветокоррекция, звукокоррекция, работа с графикой. Экспортирование финального файла в формате для веб. Основные видео-хостинги и принципы эффективного размещения видеоролика на сайте цифрового медиапроекта.
26.	Работа с инструментами и платформами для верстки мультимедийного произведения: создание драфтовой версии проекта.	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
27.	Использование встраиваемого кода.	Алгоритмы извлечения и отработка навыка правильной интеграции встраиваемого кода; кастомизация элементов под платформу, в которую встраивается код.
28.	Экспорт проекта.	Алгоритмы извлечения, сохранения и переноса html-архива проекта.
29.	Драматургия цифрового медиапроекта: линейное и нелинейное восприятие информации в сети.	Основные принципы распределения информации в рамках цифрового медиапроекта. Линейное повествование, нелинейное повествование. Алгоритмы создания сюжета проекта и технические особенности воплощения.
30.	Разработка всех необходимых элементов для создания финального цифрового медиапроекта.	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, https://ezgif.com - анимированные gif, https://www.powtoon.com/home/ - анимация. 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 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.
31.	Предпоказ финального проекта	Тестирование цифрового медиапроекта на различных устройствах и в различных интернет-браузерах.
32.	Основные этапы продвижения цифрового медиапроекта.	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).
33.	Продвижение цифрового медиапроекта: каналы и платформы. Кросс-платформенный продакшн.	Кросс-платформенность. Социальные сети, видео-хостинги, блоги и микроблоги. Тайминг публикации.
34.	Продвижение цифрового медиапроекта: вирусное распространение. Обратная связь.	Продвижение опубликованного материала. Принципы создания сетевого вируса. Обратная связь с аудиторией: инструменты и методы.
35.	Подключение счетчиков Яндекс.Метрика.	Практическое применение функций аналитики данных, встроенных в платформу для верстки цифрового медиапроекта. Подключение счетчиков Яндекс.Метрика.
36.	Сбор данных и анализ полученной статистики. Основные элементы. Составление отчета.	Основные элементы метрики. Основные индикаторы успешности проекта. Интерпретация полученных результатов. Составление отчета.
37.	Анализ эффективности опубликованного материала. Выводы об успешности состоявшегося проекта	Анализ отчета, выявление сильных и слабых сторон проекта. Обсуждение результатов проведенной работы в группе.

5. Рекомендуемые образовательные технологии

Лекции; практические занятия по освоению навыков работы с различными программами по созданию мультимедийных и интерактивных элементов цифрового медиапроекта; создание и защита творческих проектов на базе учебной телестудии УММЦ. Самостоятельная работа студентов включает создание и защиту творческих проектов и поэтапный отчет по работе в рамках аудиторных занятий соответствующих дисциплин.

Основной способ представления материала дисциплины – семинары и практические занятия. В рамках занятий важное место занимает визуальная демонстрация преподавателем актуального фактического материала (интерактивных элементов мультимедиа, инфографики, видео, примеров успешных цифровых медиапроектов и пр.).

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, является главной миссией программы, в целом в учебном процессе они составляют не менее 80% аудиторных занятий.

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины.

Основным оценочным средством текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации является посещаемость, оценка работ, выполняемых студентами в рамках практических занятий, по итогам освоения каждого раздела дисциплины. Все задания проверяются преподавателем с последующим разбором на занятии; при расхождении мнений и оценок могут быть устроены дискуссии. В конце 3 и 5 семестров по дисциплине «Цифровой медиапроект» предусмотрен зачет, в конце 4 и 6 семестров предусмотрен экзамен.

Примерные контрольные задания:

- 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

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины «Цифровой медиапроект»:

а) основная литература:

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М., 1974.
2. Галустян 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>

б) актуальные примеры успешных цифровых медиапроектов:

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/>

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

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для освоения дисциплины требуется свободный доступ к сети Интернет, а также:

А. Помещения: аудитория для проведения лекционных и семинарских занятий, текущего контроля и промежуточной аттестации, компьютерный класс.

Б. Оборудование: наборы ученической мебели, рабочее место преподавателя, ученическая доска, персональные компьютеры, проекторы, экраны, доска интерактивная.

Разработчики

Ст. преподаватель кафедры теории и экономики СМИ Д.М. Вьюгина, факультет журналистики МГУ.