

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ,
МОЛОДІ ТА СПОРТУ УКРАЇНИ**

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

**Робоча програма
навчальної дисципліни
"КУЛЬТУРА ЦИФРОВИХ МЕДІА
ТА ЕЛЕКТРОННІ ЗАСОБИ МАСОВОЇ
ІНФОРМАЦІЇ"
для студентів галузі знань 0515
"Видавничо-поліграфічна справа"
всіх форм навчання**

Харків. Вид. ХНЕУ, 2012

Затверджено на засіданні кафедри комп'ютерних систем і технологій.

Протокол № 2 від 04.09.2011 р.

Укладач Сисоєва Ю. А.

P58 Робоча програма навчальної дисципліни "Культура цифрових медіа та електронні засоби масової інформації" для студентів галузі знань 0515 "Видавничо-поліграфічна справа" всіх форм навчання / укл. Сисоєва Ю. А. – Х. : Вид. ХНЕУ, 2012. – 36 с. (Укр. мов.)

Викладено основні положення щодо організації навчального процесу за навчальною дисципліною. Подано тематичний план навчальної дисципліни, плани лекцій, лабораторних та самостійних занять, а також принципи поточного та підсумкового контролю знань студентів.

Рекомендовано для студентів галузі знань 0515 "Видавничо-поліграфічна справа" всіх форм навчання.

Вступ

Навчальна дисципліна "Культура цифрових медіа та електронні засоби масової інформації (ЗМІ)" вивчається студентами факультету економічної інформатики галузі знань 0515 "Видавничо-поліграфічна справа" в дев'ятому семестрі.

Мета навчальної дисципліни – надання студентам теоретичних знань і практичних навичок, необхідних для розуміння конвергентних видавничих стратегій сучасних електронних ЗМІ та розробки видавничих проектів на засадах медіаконвергенції, а також для аналізу стану сучасної цифрової культури та прогнозування напрямків її розвитку.

Завдання навчальної дисципліни – оволодіння навичками розробки видавничих проектів на засадах медіаконвергенції та знаннями, необхідними для урахування особливостей і тенденцій сучасної цифрової культури при створенні медіапродуктів.

Предмет навчальної дисципліни – конвергентні видавничі стратегії сучасних електронних ЗМІ та комунікаційні канали, що використовуються для реалізації цих стратегій, а також цифрова культура в цілому як тип культури інформаційного суспільства.

Структура навчальної дисципліни наведена в табл. 1.

1. Кваліфікаційні вимоги до студентів

Навчальна дисципліна належить до циклу вибіркових дисциплін за галуззю знань "Видавничо-поліграфічна справа" зі спеціальностей "Технологія електронних мультимедійних видань" та "Комп'ютеризовані технології та системи видавничо-поліграфічних виробництв".

Для успішного вивчення дисципліни студентам необхідні знання, отримані при засвоєнні ними дисциплін "Основи композиції та дизайну", "Основи ООП", "Комп'ютерна анімація", "Мультимедійні видання", "Технології WEB-дизайну", "Філософія", "Культурологія", "Психологія", "Філософські аспекти технології, техніки".

Структура програми навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна: підготовка магістрів	Напрямок, спеціальність, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів, відповідних ECTS – 6, у тому числі: змістових модулів – 2; самостійна робота	Шифр та назва напрямку: 0515 "Видавничо- поліграфічна справа"	Вибіркова. Рік підготовки: 5. Семестр: 9
Кількість годин: усього – 216; за змістовими модулями: модуль 1 – 108 годин; модуль 2 – 108 годин	Шифр та назва спеціальності: 8.05150102 "Технологія електронних мультимедійних видань", 8.05150103 "Комп'ютеризо- вані технології та системи видавничо-поліграфічних виробництв"	Лекції: кількість годин – 17. Лабораторні заняття: кількість годин – 34. Самостійна робота: Кількість годин – 165
Кількість тижнів викладання навчальної дисципліни: 17. Кількість годин за тиждень: 3	Освітньо-кваліфікаційний рівень: магістр	Вид контролю: підсумковий модульний контроль (залік)

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен **знати:**

- класифікацію ЗМІ;
- фактори, що впливають на успіх інформаційних веб-сайтів;
- перелік сервісів сучасних електронних ЗМІ;
- програмне забезпечення для створення електронних ЗМІ;
- принципи функціонування мультимедійних редакцій (нюзрумів);
- історію змін медійних форматів;
- особливості епохи модерну та традиції аналізу медіа в модерністському контексті;
- особливості епохи постмодерну та традиції аналізу медіа в постмодерністському контексті;
- основні етапи діяльності та найбільші професійні здобутки відомих діячів у галузі медіа;
- перспективні напрямки розвитку медіа;

ВМІТИ:

розробляти проекти електронних ЗМІ на засадах стратегії медіа-конвергенції;

обирати оптимальний набір комунікаційних каналів для розповсюдження контенту залежно від потреб аудиторії;

створювати та підтримувати електронні ЗМІ;

аналізувати сучасні цифрові медіа не з точки зору computer science (інформатики), а з точки зору cultural studies (культурології);

створювати цифрові медіапродукти з урахуванням потреб та запитів інформаційного суспільства;

визначати місце та значущість створюваного цифрового медіапродукта в культурі;

орієнтуватися в перспективних напрямках розвитку цифрової культури.

У результаті вивчення дисципліни студент має оволодіти такими **компетенціями:**

створення електронних ЗМІ відповідно до запитів сучасного інформаційного суспільства;

аналізу сучасних цифрових медіапродуктів як культурних форм.

2. Тематичний план навчальної дисципліни

З самого початку вивчення дисципліни студент має бути ознайомлений як з програмою дисципліни і формами організації навчання, так і зі структурою, змістом та обсягом кожного з її навчальних модулів, а також з усіма видами контролю й методикою оцінювання навчальної роботи.

Навчальний процес за програмою дисципліни "Культура цифрових медіа та електронні ЗМІ" здійснюється у таких формах: лекційні та лабораторні заняття, самостійна робота студентів, контрольні заходи.

Вивчення студентом навчальної дисципліни відбувається шляхом послідовного і ґрунтовного опрацювання навчальних модулів. Навчальний модуль – це відносно окремий самостійний блок дисципліни, який логічно об'єднує кілька навчальних елементів дисципліни за змістом та взаємозв'язками.

Тематичний план дисципліни складається з двох модулів (табл. 2).

Структура залікового кредиту навчальної дисципліни

Тема	Кількість годин, відведених на		
	лекції	лабораторні заняття	самостійну роботу
Змістовний модуль 1. Електронні ЗМІ			
Тема 1. Сучасний етап розвитку електронних ЗМІ	2		15
Тема 2. Контент професійних ЗМІ	2	6	15
Тема 3. Професійні ЗМІ та контент користувачів	2	6	15
Тема 4. ЗМІ в системі соціальних сервісів Веб 2.0	2	6	15
Тема 5. Мультимедійні редакції (нюзруми)	2		20
Усього за модулем 1	10	18	80
Змістовний модуль 2. Культура цифрових медіа			
Тема 6. Історія змін медійних форматів	2		15
Тема 7. Аналіз медіа в модерністському контексті	2		20
Тема 8. Аналіз медіа в постмодерністському контексті	2	2	15
Тема 9. Цифрові медіа як культурні форми		14	15
Тема 10. Світ, народжений цифровими медіа	1		20
Усього за модулем 2	7	16	85
Усього за модулями	17	34	165

3. Зміст навчальної дисципліни за модулями та темами

Змістовний модуль 1. Електронні ЗМІ

Тема 1. Сучасний етап розвитку електронних ЗМІ

Поняття "медіа", "мас-медіа", "засіб масової інформації" (ЗМІ). Друковані та електронні ЗМІ. Інтернет-ЗМІ. Конвергенція як основа сучасних видавничих стратегій. Діяльність видатних медіамагнатів.

Тема 2. Контент професійних ЗМІ

Фактори, що впливають на успіх інформаційного веб-сайта. Відео-контент. Аудіо-контент. Контент професійних ЗМІ для мобільних пристроїв. Діяльність творців найвідоміших професійних ЗМІ.

Тема 3. Професійні ЗМІ та контент користувачів

Історія визнання контенту користувачів (UGC). UGC-сервіси професійних ЗМІ. Діяльність творців Веба 2.0 та його інструментів.

Тема 4. ЗМІ в системі соціальних сервісів Веб 2.0

Соціальні сервіси Веб 2.0. ЗМІ 2.0. Стан блогосфери: що відслідковує? ПЗ для створення ЗМІ 2.0. Діяльність творців найвідоміших ЗМІ 2.0.

Тема 5. Мультимедійні редакції (ньюзруми)

Передумови появи мультимедійних редакцій (ньюзрумів). Етапи розвитку Ньюзрумів. Приклади Ньюзрумів. Функціонування мультимедійних редакцій (ньюзрумів). International Newsroom Summit.

Змістовний модуль 2. Культура цифрових медіа

Тема 6. Історія змін медійних форматів

Медійний формат = жанр? Фактори, що впливають на жанр. Новий засіб взаємодії з культурним об'єктом: зміни технології, відношення споживачів, жанру (медійного формату). Діяльність творців Інтернету.

Тема 7. Аналіз медіа в модерністському контексті

Епоха модерну та її особливості. "Старі медіа" – феномени епохи модерну. Модернізм. Критична традиція аналізу медіа. Семіологічна традиція аналізу медіа. Діяльність творців медіа епохи модерну.

Тема 8. Аналіз медіа в постмодерністському контексті

Епоха постмодерна та її особливості. Підходи до визначення поняття "нові медіа". Постмодернізм. Аналіз медіа М.Маклюеном та Л.Мановічем. Діяльність творців цифрових телебачення, кіно та відеоігор.

Тема 9. Цифрові медіа як культурні форми

Інтернет, цифрове телебачення, цифрове кіно, відеогра, цифрова музика, мобільна телефонія, цифрове книговидання як культурні форми. Діяльність творців цифрових музики, книговидання та мобільної телефонії.

Тема 10. Світ, народжений цифровими медіа

Видатні медіатеоретики епохи постмодерну. Діяльність видатних медіатеоретиків епохи постмодерну. Концепції медіатеоретиків епохи

постмодерну (глобальне село; гіперреальність; нова темпоральність; простір потоків; помилка нарративу; чорний лебідь; довгий хвіст; безрадісна економіка; економіка дарунку; смерть автора).

4. Плани лекцій

Змістовний модуль 1. Електронні ЗМІ

Тема 1. Сучасний етап розвитку електронних ЗМІ

1. Поняття "медіа", "мас-медіа", "засіб масової інформації" (ЗМІ).
2. Друковані та електронні ЗМІ.
3. Інтернет-ЗМІ.
4. Конвергенція як основа сучасних видавничих стратегій.

Література: [1; 5; 7].

Тема 2. Контент професійних ЗМІ

1. Фактори, що впливають на успіх інформаційного веб-сайта.
2. Відео-контент.
3. Аудіо-контент.
4. Контент професійних ЗМІ для мобільних пристроїв.

Література: [1; 5; 7].

Тема 3. Професійні ЗМІ та контент користувачів

1. Історія визнання контенту користувачів (UGC).
2. UGC-сервіси професійних ЗМІ.

Література: [1; 5; 7; 11].

Тема 4. ЗМІ в системі соціальних сервісів Веб 2.0

1. Соціальні сервіси Веб 2.0.
2. ЗМІ 2.0.
3. ПЗ для створення ЗМІ 2.0.

Література: [1; 5; 7; 11].

Тема 5. Мультимедійні редакції (нюзруми)

1. Передумови появи мультимедійних редакцій (нюзрумів).
2. Етапи розвитку нюзрумів.
3. Приклади нюзрумів.
4. International Newsroom Summit.

Література: [1; 5; 7].

Змістовний модуль 2. Культура цифрових медіа

Тема 6. Історія змін медійних форматів

1. Медійний формат = жанр?
2. Фактори, що впливають на жанр.
3. Новий засіб взаємодії з культурним об'єктом: зміни технології, відношення споживачів, жанру (медійного формату).

Література: [24].

Тема 7. Аналіз медіа в модерністському контексті

1. Епоха модерна та її особливості.
2. "Старі медіа" – феномени епохи модерну.
3. Модернізм.
4. Критична традиція аналізу медіа.
5. Семіологічна традиція аналізу медіа.

Література: [2; 3; 6; 9].

Тема 8. Аналіз медіа в постмодерністському контексті

1. Епоха постмодерну та її особливості.
2. Підходи до визначення поняття "нові медіа".
3. Постмодернізм.
4. Аналіз медіа М. Маклюеном та Л. Мановічем.

Література: [2 – 4; 6; 9; 10; 12 – 16; 23].

Тема 10. Світ, народжений цифровими медіа

1. Видатні медіатеоретики епохи постмодерну.
2. Концепції медіатеоретиків епохи постмодерну (глобальне село; гіперреальність; нова темпоральність; простір потоків; помилка нарративу; чорний лебідь; довгий хвіст; безрадісна економіка; економіка дарунку; смерть автора).

Література: [2; 3; 6; 9; 10; 13 – 15].

5. Плани лабораторних занять

Лабораторне заняття – це форма навчального заняття, при якій здійснюється формування вмінь та навичок практичного застосування окремих положень навчальної дисципліни шляхом індивідуального

виконання студентами відповідно сформульованих завдань з використанням комп'ютера та необхідного програмного забезпечення під керівництвом викладача.

Проведення лабораторного заняття ґрунтується на попередньо підготовленому методичному матеріалі, до якого входять завдання, призначені для їхнього виконання студентами на занятті, а також тести, призначені для виявлення ступеня оволодіння студентами необхідними знаннями, вміннями та навичками.

Лабораторне заняття включає проведення попереднього контролю знань, вмінь і навичок студентів, постановку загальної проблеми та її обговорення за участю студентів, виконання поставлених завдань, перевірку отриманих результатів та оцінювання.

План проведення лабораторних занять в рамках навчальної дисципліни наведено в табл. 3.

Таблиця 3

Перелік тем лабораторних занять

Назва змістовного модулю	Теми лабораторних занять (за модулями)	Кількість годин
1	2	3
Змістовний модуль 1. Електронні ЗМІ	Аналіз Інтернет-версій оффлайнових ЗМІ	2
	Аналіз професійних Інтернет-ЗМІ	2
	Аналіз соціальних ЗМІ	2
	Професійні форуми видавців ЗМІ	2
	Знайомство з системою управління Інтернет-проектами "1С-Битрикс"	2
	"1С-Битрикс": Робота з модулем "Управление структурой"	2
	"1С-Битрикс": Робота з модулями "Информационные блоки", "Фотогалерея"	2
	"1С-Битрикс": Робота з модулями, призначеними для комунікації з користувачами	4
Змістовний модуль 2. Культура цифрових медіа	Культура інформаційного суспільства	2
	Інтернет як культурна форма	2
	Цифрове телебачення як культурна форма	2
	Цифрове кіно як культурна форма	2

1	2	3
	Відеогра як культурна форма	2
	Цифрова музика як культурна форма	2
	Мобільна телефонія як культурна форма	2
	Цифрове книговидання як культурна форма	2
Разом годин за модулями		34

Лабораторна робота 1

Аналіз Інтернет-версій оффлайнових ЗМІ

Мета роботи – дослідити Інтернет-версію оффлайнового ЗМІ з точки зору форматів подачі контенту та сервісів, доступних користувачеві.

Завдання – ознайомитися з Інтернет-версією оффлайнового ЗМІ за своїм варіантом та оформити звіт з виконання завдання у вигляді презентації.

Варіанти завдань:

1. Газета The New York Times.
2. Газета USA Today.
3. Газета Financial Times.
4. Журнал Time.
5. Журнал Bloomberg Businessweek.
6. Журнал Forbes.
7. Телеканал CNN.
8. Телеканал MTV.
9. Телеканал Discovery Channel.
10. Радіостанція "Эхо Москвы".

Презентація повинна містити такі підрозділи:

- загальні відомості про ЗМІ;
- структура домашньої сторінки;
- карта сайта та її аналіз;
- робочі сторінки різних рівнів;
- формати подачі контенту, представлені на сайті;
- перелік сервісів, доступних користувачеві;
- висновки.

Лабораторна робота 2

Аналіз професійних Інтернет-ЗМІ

Мета роботи – дослідити професійні Інтернет-ЗМІ з точки зору форматів подачі контенту та сервісів, доступних користувачеві.

Завдання – ознайомитися з професійним Інтернет-ЗМІ за своїм варіантом та оформити звіт з виконання завдання у вигляді презентації.

Варіанти завдань:

1. Associated Press.
2. Reuters.
3. РІА Новості.
4. Українська правда.
5. BFM.ru.
6. Infox.ru.
7. Sports.ru.
8. OpenSpace.ru.
9. Tvigle.
10. PodFM.ru.

Презентація повинна містити такі підрозділи:

загальні відомості про ЗМІ;

структура домашньої сторінки;

карта сайта та її аналіз;

робочі сторінки різних рівнів;

формати подачі контенту, представлені на сайті;

перелік сервісів, доступних користувачеві;

висновки.

Лабораторна робота 3

Аналіз соціальних ЗМІ

Мета роботи – дослідити соціальні ЗМІ з точки зору форматів подачі контенту та сервісів, доступних користувачеві.

Завдання – ознайомитися з соціальними ЗМІ за своїм варіантом та оформити звіт з виконання завдання у вигляді презентації.

Варіанти завдань:

1. Digg.
2. Reddit.
3. Народна правда.
4. Хабрахабр.
5. Интернетные штучки.
6. Роем.ру.
7. Look At Me.
8. ШколаЖизни.ру.

9. ЯTV.

10. RussianPodcasting.

Презентація повинна містити такі підрозділи:

загальні відомості про ЗМІ;

принципи функціонування ЗМІ;

структура домашньої сторінки;

структура сайту та її аналіз;

формати подачі контенту, представлені на сайті;

перелік сервісів, доступних користувачеві;

висновки.

Лабораторна робота 4

Професійні форуми видавців ЗМІ

Мета роботи – дізнатися про найбільш відомі у світі професійні форуми видавців сучасних ЗМІ.

Завдання – ознайомитися з професійним форумом за своїм варіантом та оформити звіт з виконання завдання у вигляді презентації.

Варіанти завдань:

1. World Newspaper Congress.

2. World Editors Forum.

3. IFRA Expo.

4. Newsroom Summit.

5. E-reading & Tablet Conference.

6. FIPP World Magazine Congress.

7. Digital Innovators' Summit.

8. Издательский бизнес / Publishing Expo.

9. i-COMference.

10. РИФ + КИБ.

Презентація повинна містити такі підрозділи:

направленість (ідея) форуму;

історія форуму;

сьогоднішні організатори;

основна програма останнього за часом форуму;

огляд не менше ніж 3-х доповідей, що мають безпосереднє відношення до розвитку електронних ЗМІ;

підсумки останнього за часом форуму;

висновки.

Лабораторна робота 5

Знайомство з системою управління Інтернет-проектами "1С-Битрикс"

Мета роботи – ознайомитися з системою управління Інтернет-проектами "1С-Битрикс". Освоїти методику створення корпоративного сайту за допомогою Майстра створення сайту.

1. На основі наявного в лабораторній аудиторії прототипу програмного пакета "1С-Битрикс" вивчити його призначення і особливості.

2. За допомогою Майстра створення сайту створити власний корпоративний сайт, використовуючи пропоновані системою шаблони компонентів.

3. Вивчити особливості входу в систему для здійснення адміністрування сайту.

4. Ознайомитися з режимами роботи, що підтримуються системою управління проектами.

5. Вивчити основні області інтерфейсу Адміністративного розділу.

6. Вивчити можливості управління налаштуваннями загальносистемного інтерфейсу.

7. Розробити концепцію перетворення корпоративного сайту, побудованого за допомогою Майстра створення сайту, в сайт онлайн-ЗМІ.

Лабораторна робота 6

"1С-Битрикс": Робота з модулем "Управление структурой"

Мета роботи – в рамках системи управління Інтернет-проектами "1С-Битрикс" навчитися працювати з модулем "Управление структурой", призначеним для управління інформаційним наповненням сайту, розділами і меню.

1. На основі наявного в лабораторній аудиторії прототипу програмного пакета "1С-Битрикс" вивчити особливості створення розділів за допомогою Майстра.

2. Вивчити особливості управління властивостями розділу.

3. Вивчити особливості створення сторінок за допомогою Майстра.

4. Освоїти методику редагування сторінок.

5. Освоїти методику редагування вмісту сторінки за допомогою візуального HTML-редактора.

6. На основі концепції перетворення корпоративного сайту, розробленої в попередній роботі, змінити структуру сайту, створеного за допомогою Майстра, в сайт онлайн-ЗМІ.

Лабораторна робота 7

"1С-Битрикс": Робота з модулями "Информационные блоки", "Фотогалерея"

Мета роботи – в рамках системи управління Інтернет-проектами "1С-Битрикс" навчитися працювати з модулями "Информационные блоки", "Фотогалерея", що призначені для управління часто змінюваною інформацією, а також дозволяють створювати й управляти фотоальбомами на сайті.

1. На основі наявного в лабораторній аудиторії прототипу програмного пакету "1С-Битрикс" вивчити особливості візуальних компонентів, а також освоїти роботу з ними.

2. Вивчити особливості розміщення і редагування візуальних компонентів на сторінках сайта, створеного за допомогою системи "1С-Битрикс".

3. Освоїти методику роботи з областями, що включаються, на сторінках сайта, створеного за допомогою системи "1С-Битрикс".

4. Навчитися працювати з ланцюжками навігації. Освоїти методику створення і редагування ланцюжків навігації на сторінках сайта, створеного за допомогою системи "1С-Битрикс".

5. Освоїти методику роботи з меню сайта, створеного за допомогою системи "1С-Битрикс".

6. На основі концепції перетворення корпоративного сайта в сайт онлайнового ЗМІ розмістити на сторінках сайта необхідні візуальні компоненти і виконати їх налаштування, додати області, що включаються, відредагувати меню сайта та упорядкувати ланцюжки навігації.

Лабораторна робота 8

"1С-Битрикс": Робота з модулями, призначеними для комунікації з користувачами

Мета роботи – в рамках системи управління Інтернет-проектами "1С-Битрикс" навчитися працювати з модулями "Опросы", "Блоги" і "Форумы", призначеними для комунікації з користувачами сайта.

1. Освоїти методику створення опитувань і управління ними на сайті, створеному засобами "1С-Битрикс".

2. Вивчити особливості створення й управління блогами на сайті, створеному засобами "1С-Битрикс".

3. Вивчити особливості створення й управління форумами на сайті, створеному засобами "1С-Битрикс".

4. З урахуванням навичок роботи з модулями "Опросы", "Блоги" та "Форумы" внести необхідні зміни в створюваний сайт онлайн-ого ЗМІ.

Лабораторна робота 9

Культура інформаційного суспільства

Мета роботи – розглянути концепції "інформаційного суспільства" та "постіндустріального суспільства", проаналізувати техно-центристський і культуро-центристський підходи до інформації та комунікації.

Завдання – уважно ознайомитися зі вступом книги Ф. Уебстера "Теорії інформаційного суспільства" або фрагментом статті Г. В. Костіної "Тенденції розвитку культури інформаційного суспільства: аналіз сучасних інформаційних та постіндустріальних концепцій" за своїм варіантом (табл. 1) та оформити звіт з виконання завдання у вигляді презентації.

Варіанти завдань:

1. Вступ книги Ф. Уебстера.

2. Вступ статті Г. В. Костіної та розділ "Техно-центристський і культуро-центристський підходи до інформації та комунікації: методологічні зауваження".

3. Мережний характер інформаційної культури: антиєрархічність, нелінійність, семантичний та аксіологічний плюралізм.

4. "Демасифікація" та "персоналізація". Вплив особистісних факторів на процес розвитку культури інформаційного суспільства.

5. Символічний характер діяльності в інформаційному суспільстві. Споживання інформації як маніпуляція знаками та символічний обмін.

6. Формування "постекономічних" цінностей.

7. Інформаційна культура як "бліп-культура".

8. "Шок майбутнього" як наслідок надмірності інформації.

9. Інформаційне суспільство як продукт політичної культури.

10. Віртуалізація життя як особливість культури інформаційного суспільства.

Презентація повинна містити такі підрозділи:

ім'я та прізвище автора розділу, назва книги/статті, назва розділу;

короткі відомості про дослідників, що згадуються у розділі, та їхні фотографії;

основні положення розділу;

висновки.

Лабораторна робота 10

Інтернет як культурна форма

Мета роботи – прив'язуючись до конкретних проектів, дослідити Інтернет як культурну форму.

Завдання – знайти виконане протягом останніх 5 років дослідження Інтернет-проекту за своїм варіантом, уважно ознайомитися з ним та оформити звіт з виконання завдання у вигляді презентації.

Варіанти завдань:

1. Інтернет: визначення, коротка історія, статистика використання.
2. David Bell "ON THE NET: Navigating the World Wide Web" (з книги "Digital Culture: Understanding New Media").
3. David Gauntlett "Wikipedia" (з книги "Digital Culture: Understanding New Media").
4. Академічне дослідження пошукової системи як культурної форми.
5. Академічне дослідження online sales company (Amazon, eBay, iTunes Store, ...) як культурної форми.
6. Блогхостинг: визначення, коротка історія, статистика використання.
7. Академічне дослідження блога (блогхостингу) як культурної форми.
8. Соціальна мережа: визначення, коротка історія, статистика використання.
9. Matt Hills "Social networking & self-identity" (з книги "Digital Culture: Understanding New Media").
10. Академічне дослідження соціальної мережі як культурної форми.

Презентація для варіантів 1, 6, 8 повинна містити такі підрозділи:

визначення медіума/сервісу;

коротка історія створення медіума/сервісу з ілюстраціями (зазначення людей, що стоять за ключовими проектами, є обов'язковим);

статистика використання медіума/сервісу у світі за останні 3 роки;

статистика використання медіума/сервісу в Україні за останні 3 роки;

список використаних джерел.

Презентація для варіантів 2 – 5, 7, 9, 10 повинна містити такі підрозділи:

ім'я та прізвище автора дослідження, назва дослідження, місце і рік публікації;

фото автора та відомості про нього;
основні положення дослідження з ілюстраціями;
висновки.

Для варіантів 4, 5, 7, 10 наявність під час здачі виконаного завдання повного тексту дослідження є обов'язковою.

Лабораторна робота 11

Цифрове телебачення як культурна форма

Мета роботи – прив'язуючись до конкретних проектів, дослідити цифрове телебачення як культурну форму.

Завдання – знайти виконане протягом останніх 5 років дослідження цифрового телебачення за своїм варіантом, уважно ознайомитися з ним та оформити звіт з виконання завдання у вигляді презентації.

Варіанти завдань:

1. Цифрове телебачення: визначення, коротка історія, статистика використання.

2. Michele Hilmes "DIGITAL TELEVISION: High definitions" (з книги "Digital Culture: Understanding New Media").

3. Damien Steward "Making Television News in the Digital Age" (з книги "Digital Culture: Understanding New Media").

4. – 10. Академічне дослідження цифрового телебачення як культурної форми.

Презентація для 1 варіанта повинна містити такі підрозділи:

визначення медіума;

коротка історія створення медіума з ілюстраціями (зазначення людей, що стоять за ключовими проектами, є обов'язковим);

статистика використання медіума у світі за останні 3 роки;

статистика використання медіума в Україні за останні 3 роки;

список використаних джерел.

Презентація для варіантів 2 – 10 повинна містити такі підрозділи:

ім'я та прізвище автора дослідження, назва дослідження, місце і рік публікації;

фото автора та відомості про нього;

основні положення дослідження з ілюстраціями;

висновки.

Для варіантів 4 – 10 наявність під час здачі виконаного завдання повного тексту дослідження є обов'язковою.

Лабораторна робота 12

Цифрове кіно як культурна форма

Мета роботи – прив'язуючись до конкретних проектів, дослідити цифрове кіно як культурну форму.

Завдання – знайти виконане протягом останніх 5 років дослідження цифрового кіно за своїм варіантом, уважно ознайомитися з ним та оформити звіт з виконання завдання у вигляді презентації.

Варіанти завдань:

1. Цифрове кіно: визначення, коротка історія, статистика використання.

2. Michael Allen "DIGITAL CINEMA: Virtual screens" (з книги "Digital Culture: Understanding New Media").

3. Michael Allen "Star Wars Episode II: Attack of the Clones" (з книги "Digital Culture: Understanding New Media").

4. – 10. Академічне дослідження цифрового кіно як культурної форми.

Презентація для 1 варіанта повинна містити такі підрозділи:

визначення медіума;

коротка історія створення медіума з ілюстраціями (зазначення людей, що стоять за ключовими проектами, є обов'язковим);

статистика використання медіума у світі за останні 3 роки;

статистика використання медіума в Україні за останні 3 роки;

список використаних джерел.

Презентація для варіантів 2 – 10 повинна містити такі підрозділи:

ім'я та прізвище автора дослідження, назва дослідження, місце і рік публікації;

фото автора та відомості про нього;

основні положення дослідження з ілюстраціями;

висновки.

Для варіантів 4 – 10 наявність під час здачі виконаного завдання повного тексту дослідження є обов'язковою.

Лабораторна робота 13

Відеогра як культурна форма

Мета роботи – прив'язуючись до конкретних проектів, дослідити відеогра як культурну форму.

Завдання – знайти виконане протягом останніх 5 років дослідження відеоігор за своїм варіантом, уважно ознайомитися з ним та оформити звіт з виконання завдання у вигляді презентації.

Варіанти завдань:

1. Відеогра: визначення, коротка історія, статистика використання.

2. Gérard Kraus "VIDEO GAMES: Platforms, programmes and players" (з книги "Digital Culture: Understanding New Media").

3. Gérard Kraus "Bioshock" (з книги "Digital Culture: Understanding New Media").

4. – 10. Академічне дослідження відеогри як культурної форми.

Презентація для 1 варіанта повинна містити такі підрозділи:

визначення медіума;

коротка історія створення медіума з ілюстраціями (зазначення людей, що стоять за ключовими проектами, є обов'язковим);

статистика використання медіума у світі за останні 3 роки;

статистика використання медіума в Україні за останні 3 роки;

список використаних джерел.

Презентація для варіантів 2 – 10 повинна містити такі підрозділи:

ім'я та прізвище автора дослідження, назва дослідження, місце і рік публікації;

фото автора та відомості про нього;

основні положення дослідження з ілюстраціями;

висновки.

Для варіантів 4 – 10 наявність під час здачі виконаного завдання повного тексту дослідження є обов'язковою.

Лабораторна робота 14

Цифрова музика як культурна форма

Мета роботи – прив'язуючись до конкретних проектів, дослідити цифрову музику як культурну форму.

Завдання – знайти виконане протягом останніх 5 років дослідження цифрової музики за своїм варіантом, уважно ознайомитися з ним та оформити звіт з виконання завдання у вигляді презентації.

Варіанти завдань:

1. Цифрова музика: визначення, коротка історія, статистика використання.

2. Jamie Sexton "DIGITAL MUSIC: Production, distribution and consumption" (з книги "Digital Culture: Understanding New Media").

3. Jamie Sexton "The iPod" (з книги "Digital Culture: Understanding New Media") Академічне дослідження цифрової музики як культурної форми.

4. – 10. Академічне дослідження цифрової музики як культурної форми.

Презентація для 1 варіанта повинна містити такі підрозділи:
визначення медіума;

коротка історія створення медіума з ілюстраціями (зазначення людей, що стоять за ключовими проектами, є обов'язковим);

статистика використання медіума у світі за останні 3 роки;

статистика використання медіума в Україні за останні 3 роки;

список використаних джерел.

Презентація для варіантів 2 – 10 повинна містити такі підрозділи:

ім'я та прізвище автора дослідження, назва дослідження, місце і рік публікації;

фото автора та відомості про нього;

основні положення дослідження з ілюстраціями;

висновки.

Для варіантів 4 – 10 наявність під час здачі виконаного завдання повного тексту дослідження є обов'язковою.

Лабораторна робота 15

Мобільна телефонія як культурна форма

Мета роботи – прив'язуючись до конкретних проектів, дослідити мобільну телефонію як культурну форму.

Завдання – знайти виконане протягом останніх 5 років дослідження мобільної телефонії за своїм варіантом, уважно ознайомитися з ним та оформити звіт з виконання завдання у вигляді презентації.

Варіанти завдань:

1. Мобільна телефонія: визначення, коротка історія, статистика використання.

2. – 10. Академічне дослідження мобільної телефонії як культурної форми.

Презентація для 1 варіанта повинна містити такі підрозділи:
визначення медіума;

коротка історія створення медіума з ілюстраціями (зазначення людей, що стоять за ключовими проектами, є обов'язковим);

статистика використання медіума у світі за останні 3 роки;

статистика використання медіума в Україні за останні 3 роки;

список використаних джерел.

Презентація для варіантів 2 – 10 повинна містити такі підрозділи:
ім'я та прізвище автора дослідження, назва дослідження, місце і рік публікації;

фото автора та відомості про нього;
основні положення дослідження з ілюстраціями;
висновки.

Для варіантів 2 – 10 наявність під час здачі виконаного завдання повного тексту дослідження є обов'язковою.

Лабораторна робота 16

Цифрове книговидання як культурна форма

Мета роботи – прив'язуючись до конкретних проектів, дослідити цифрове книговидання як культурну форму.

Завдання – знайти виконане протягом останніх 5 років дослідження цифрового книговидання за своїм варіантом, уважно ознайомитися з ним та оформити звіт з виконання завдання у вигляді презентації.

Варіанти завдань:

1. Електронна книга (e-book): визначення, коротка історія.
2. Електронний рідер (e-book reader or e-reader): визначення, коротка історія, розробки останніх двох років.
3. Показники ринку електронних книг та електронних рідерів за останні три роки в світі та в Україні.
4. – 10. Академічне дослідження цифрового книговидання як культурної форми.

Презентація для варіантів 4 – 10 повинна містити такі підрозділи:
ім'я та прізвище автора дослідження, назва дослідження, місце та рік публікації;

фото автора та відомості про нього;
основні положення дослідження з ілюстраціями;
висновки.

Для варіантів 4 – 10 наявність під час здачі виконаного завдання повного тексту дослідження є обов'язковою.

6. Самостійна робота студентів

Необхідним елементом успішного засвоєння матеріалу навчальної дисципліни є самостійна робота студентів.

Основні види самостійної роботи, які запропоновані студентам:

1. Вивчення лекційного матеріалу.
2. Робота з опрацювання та вивчення рекомендованої літератури.
3. Вивчення основних термінів та понять за темами дисципліни.
4. Підготовка до лабораторних занять, тестування.
5. Контрольна перевірка кожним слухачем особистих знань за запитаннями для самоконтролю.

Перелік питань для самостійного наведений у табл. 4.

Таблиця 4

Перелік питань для самостійного опрацювання

Назва теми	Питання для самостійного опрацювання (за модулями та темами)	Рекомендована література
Змістовний модуль 1. Електронні ЗМІ		
Тема 1. Сучасний етап розвитку електронних ЗМІ	Діяльність видатних медіамагнатів	[7; 8; 22]
Тема 2. Контент професійних ЗМІ	Діяльність творців найвідоміших професійних ЗМІ	[7; 27]
Тема 3. Професійні ЗМІ та контент користувачів	Діяльність творців Веб 2.0 та його інструментів	[22; 26; 27]
Тема 4. ЗМІ в системі соціальних сервісів Веб 2.0	Діяльність творців найвідоміших ЗМІ 2.0	[22; 26; 27]
Тема 5. Мультимедійні редакції (нюзруми)	Функціонування мультимедійних редакцій (нюзрумів)	[7; 8]
Змістовний модуль 2. Культура цифрових медіа		
Тема 6. Історія змін медійних форматів	Діяльність творців Інтернету	[17; 26 – 29]
Тема 7. Аналіз медіа в модерністському контексті	Діяльність творців медіа епохи модерну	[2; 3; 5]
Тема 8. Аналіз медіа в постмодерністському контексті	Діяльність творців цифрових телебачення, кіно та відеоігор	[13 – 17; 26 – 29]
Тема 9. Цифрові медіа як культурні форми	Діяльність творців цифрових музики, книговидання та мобільної телефонії	[13 – 17; 27, 29]
Тема 10. Світ, народжений цифровими медіа	Діяльність видатних медіатеоретиків епохи постмодерну	[2 – 4; 16; 25]

7. Контрольні запитання для самодіагностики

1. Поняття "медіа", "мас-медіа", "засіб масової інформації" (ЗМІ).
2. Класифікація електронних ЗМІ.
3. Інтернет-ЗМІ.
4. Конвергенція як основа сучасних видавничих стратегій. Види конвергенції.
5. Фактори, що впливають на успіх інформаційного веб-сайта.
6. Системи управління контентом (CMS).
7. Інтернет-віщання в системі ЗМІ.
8. Мережна активність оффлайн-телеканалів.
9. Співробітництво оффлайн-телеканалів з відеохостінгами.
10. Інтернет-проекти з професійним відеоконтентом.
11. Мережева активність оффлайн-радіоканалів.
12. Подкастинг.
13. Співробітництво оффлайн-радіоканалів з подкаст-порталами.
14. Проекти Інтернет-радіо.
15. Оффлайн-мобільні сервіси ЗМІ.
16. Онлайнові мобільні сервіси ЗМІ.
17. "Мобільні" ЗМІ.
18. Історія визнання контенту користувачів (UGC).
19. UGC-сервіси професійних ЗМІ.
20. Соціальні сервіси Веб 2.0.
21. ЗМІ 2.0.
22. ПЗ для створення ЗМІ 2.0.
23. Передумови появи мультимедійних редакцій (нюзрумів).
24. Етапи розвитку нюзрумів.
25. Функціонування мультимедійних редакцій (нюзрумів).
26. Професійні форуми видавців ЗМІ.
27. Медійний формат = жанр? Фактори, що впливають на жанр.
28. Новий засіб взаємодії з культурним об'єктом: зміни технології, відношення споживачів, жанру (медійного формату).
29. Епоха модерна та її особливості.
30. "Старі медіа" – феномени епохи модерну.
31. Модернізм.
32. Критична традиція аналізу медіа.
33. Семіологічна традиція аналізу медіа.

34. Епоха постмодерна та її особливості.
35. Підходи до визначення поняття "нові медіа".
36. Постмодернізм.
37. Аналіз медіа М.Маклюеном.
38. Аналіз медіа Л. Мановічем.
39. Інтернет як культурна форма.
40. Цифрове телебачення як культурна форма.
41. Цифрове кіно як культурна форма.
42. Відеогра як культурна форма.
43. Цифрова музика як культурна форма.
44. Мобільна телефонія як культурна форма.
45. Цифрове книговидання як культурна форма.
46. Видатні медіатеоретики епохи постмодерну.
47. Концепції медіатеоретиків епохи постмодерну: глобальне село; гіперреальність.
48. Концепції медіатеоретиків епохи постмодерну: нова темпоральність; простір потоків.
49. Концепції медіатеоретиків епохи постмодерну: помилка нарративу; чорний лебідь.
50. Концепції медіатеоретиків епохи постмодерну: довгий хвіст; економіка дарунку.

8. Індивідуально-консультативна робота

Індивідуально-консультативна робота здійснюється за графіком у формі: індивідуальних занять, консультацій, перевірки виконання індивідуальних завдань, перевірки та захисту завдань, що винесені на поточний контроль, тощо.

Формами організації індивідуально-консультативної роботи є:

а) для засвоєння теоретичного матеріалу:

індивідуальні консультації (запитання – відповідь);

групові консультації (розгляд типових прикладів, ситуацій);

б) для засвоєння практичного матеріалу:

індивідуальні консультації;

групові консультації;

в) для комплексної оцінки засвоєння програмного матеріалу:

індивідуальне здавання виконаних робіт.

9. Методики активізації процесу навчання

Під час викладання навчальної дисципліни для активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів передбачене застосування таких навчальних технологій, як проблемні лекції; рольові ігри; презентації (табл. 5).

Таблиця 5

Використання навчальних технологій для активізації процесу навчання

Методики активізації процесу навчання	Практичне застосування навчальних технологій
<p>Проблемні лекції спрямовані на розвиток логічного мислення студентів, коло питань теми обмежується двома-трьома ключовими моментами, використовується досвід закордонних навчальних закладів з роздачею студентам під час лекцій друкованого матеріалу та виділенням головних висновків з питань, що розглядаються. У ході читання лекцій студентам даються питання для самостійного розмірковування, на які лектор відповідає сам, не чекаючи відповідей студентів</p>	Проблемна лекція з питання "Конвергенція як основа сучасних видавничих стратегій" (за темою 1)
	Проблемна лекція з питання "ЗМІ 2.0" (за темою 4)
	Проблемна лекція з питання "Медійний формат = жанр?" (за темою 6)
	Проблемна лекція з питання "Підходи до визначення поняття "нові медіа"" (за темою 8)
<p>Рольові ігри — форма активізації студентів, за якої вони задіяні в процесі інсценізації певної виробничої ситуації або прийняття управлінських рішень у ролі безпосередніх учасників подій, за правилами, які вже розроблені або виробляються самими учасниками; реалізується через самостійне вирішення студентами поставленої проблеми</p>	Рольова гра "Переконавання співробітників традиційної редакції в необхідності створення ньюзруму" (за темою 5)
	Рольова гра "Підготовка мультимедійного матеріалу (інтерв'ю) в ньюзрумі" (за темою 5)
	Рольова гра "Конструювання віртуального образу" (лабораторне заняття "Інтернет як культурна форма")
<p>Презентації — виступи перед аудиторією, що використовуються для представлення певних досягнень, результатів роботи, звіту про виконання індивідуальних завдань, інструктажу</p>	Презентації результатів виконання лабораторних занять

10. Система поточного та підсумкового контролю знань студентів

Система оцінювання знань, вмінь та навичок студентів враховує види занять, які згідно з програмою навчальної дисципліни "Культура цифрових медіа та електронні ЗМІ" передбачають лекційні та лабораторні заняття, а також самостійну роботу.

Контрольні заходи включають поточний і підсумковий контроль.

Перевірка та оцінювання знань студентів проводиться в наступних формах:

1. Оцінювання знань студента під час лабораторних занять.
2. Проведення проміжного тестування.
3. Проведення поточного модульного контролю.

Оцінювання знань студента під час лабораторних занять має на меті перевірку рівня підготовленості студента до виконання конкретної роботи.

Оцінювання проводиться за 12-бальною шкалою за такими критеріями:

розуміння, ступінь засвоєння теорії та методології проблем, що розглядаються;

ступінь засвоєння фактичного матеріалу навчальної дисципліни;

ознайомлення з рекомендованою літературою з питань, що розглядаються;

вміння поєднувати теорію з практикою при виконання лабораторних робіт, завдань, винесених для самостійного опрацювання, та завдань, винесених на розгляд в аудиторії;

логіка, структура, стиль викладу матеріалу в письмових звітах і при виступах в аудиторії, вміння обґрунтовувати свою позицію, здійснювати узагальнення інформації та робити висновки.

Оцінка "дванадцять" ставиться за умови відповідності виконаного завдання студента та його усної відповіді всім зазначеним критеріям. Відсутність тієї або іншої складової знижує оцінку на відповідну кількість балів.

При оцінюванні лабораторних робіт увага також приділяється якості, самостійності та своєчасності здачі виконаних завдань викладачу (згідно з графіком навчального процесу).

Проміжний тестовий контроль проводиться двічі за семестр. При проведенні поточного тестування визначається рівень знань студентів з теоретичних питань навчальної дисципліни.

Тестові завдання охоплюють провідні теми, які вивчаються в межах навчальної дисципліни.

Формат тестових завдань поділяється на:

завдання закритої форми із запропонованими відповідями, із яких вибирають одну правильну;

завдання відкритої форми з вільно конструйованими відповідями.

Тестові завдання розрізняються за принципом побудови відповіді.

1. *Альтернативні* тестові завдання передбачають наявність двох варіантів відповіді типу "так – ні"; "правильно – неправильно" тощо. Їх використовують для перевірки правильності вибору або прийняття рішення в згорнутій формі.

2. Тестові завдання *на відновлення відповідності частин* становлять модифікацію тестових завдань з множинним вибором і подаються у вигляді двох, чи більше колонок слів, фраз, графічних зображень, цифрових або літерних позначень тощо.

3. Тестові завдання *на порівняння і протиставлення* (на аналіз взаємозв'язку) рекомендуються для перевірки вмінь виявляти розпізнавальні ознаки різних явищ, ситуацій тощо.

4. Тестові завдання з *множинними відповідями* "правильно – неправильно" передбачають, що відповіді або рішення можуть бути тільки правильними або неправильними. За ними тестується глибина знань, розуміння різних аспектів явищ, процесів тощо.

5. Тестові завдання *на визначення причинної залежності* використовуються при необхідності перевірки розуміння певної причинної залежності між двома явищами. Спочатку необхідно визначити, правильне чи неправильне кожне з двох тверджень окремо, а лише потім, якщо обидва правильні, визначити, правильна чи неправильна причинна залежність між ними.

6. Тестові завдання *на відтворення правильної послідовності*, які потребують переструктурування даних або елементів будь-якої комбінації, використовуються в разі тестування вмінь та знань правильної послідовності дій (нормативної діяльності), алгоритмів діяльності, технологічних прийомів тощо, а також знань загальноприйнятих формулювань визначень, правил, законів, фрагментів нормативних документів і т. ін.

7. Тестові завдання *відкритого типу* передбачають вільні відповіді. Вони є завданнями без запропонованих варіантів відповідей і використовуються для виявлення знань термінів, визначень, понять і т. д.

Тестові завдання для проміжного тестового контролю обираються з загального переліку.

Для оцінювання рівня підготовленості студентів результати тестування визначаються за 12-бальною системою (табл. 6).

Таблиця 6

Критерії оцінювання проміжного тестового контролю

Оцінка	Відсоток правильних відповідей на питання тесту
Дванадцять	від 96 до 100
Одинадцять	від 91 до 95
Десять	від 86 до 90
Дев'ять	від 81 до 85
Вісім	від 75 до 80
Сім	від 71 до 75
Шість	від 65 до 70
П'ять	від 58 до 64
Чотири	від 51 до 58
Три	від 35 до 50
Два	від 17 до 34
Один	від 0 до 16

Поточно-модульний контроль здійснюється та оцінюється за двома складовими: лекційний модульний контроль і практичний модульний контроль.

Оцінка за практичну складову модульного контролю виставляється за результатами оцінювання знань студента під час лабораторних занять та проміжного тестового контролю згідно з графіком навчального процесу.

Лекційний модульний контроль здійснюється в письмовій формі за відповідними білетами, зміст яких містить питання всіх тем модуля.

Зразок модульного завдання

1. Конвергенція як основа сучасних видавничих стратегій. Види конвергенції.
2. Співробітництво оффлайнових телеканалів з відеохостінгами.
3. Етапи розвитку ньюзрумів.

Відповіді студентів оцінюються за 12-бальною системою згідно з кваліфікаційними вимогами до магістрів спеціальностей "Технологія електронних мультимедійних видань" та "Комп'ютеризовані технології та системи видавничо-поліграфічних виробництв".

Оцінка 12 балів ставиться за глибоке засвоєння програмного матеріалу, застосування для відповіді не тільки рекомендованої, а й додаткової літератури та творчого підходу; чітке володіння понятійним апаратом, методами та методиками. Оформлення відповіді повинно бути акуратним, логічним та послідовним.

Оцінка 11 балів ставиться за глибоке засвоєння програмного матеріалу, засвоєння рекомендованої літератури; чітке володіння понятійним апаратом, методами та методиками. Оформлення відповіді повинно бути акуратним, логічним та послідовним.

Оцінка 10 балів ставиться за повне засвоєння програмного матеріалу та рекомендованої літератури; чітке володіння понятійним апаратом, методами та методиками. Допускаються незначні випадкові погрішності, які суттєво не впливають на повноту та змістовність відповіді.

Оцінка 9 балів ставиться за повне засвоєння програмного матеріалу та наявне вміння орієнтуватися в ньому; за умови виконання всіх вимог, які передбачено для оцінки "відмінно", при наявності незначних помилок або не зовсім повних висновків за одержаними результатами. Оформлення виконаного завдання має бути охайним.

Оцінка 8 балів ставиться за повне засвоєння програмного матеріалу та наявне вміння орієнтуватися в ньому. Завдання виконуються в цілому правильно, але при їх виконанні студент припускається окремих помилок. Оформлення виконаного завдання має бути охайним.

Оцінка 7 балів ставиться, якщо студент при виконанні завдань ефективно застосовує основні знання навчального матеріалу, що передбачені навчальною програмою. Завдання виконуються в цілому правильно, але при їх виконанні студент припускається значних помилок.

Оцінка 6 балів ставиться за недостатнє вміння застосовувати знання для розв'язання завдань; за умови, якщо завдання в основному виконане та мету завдання досягнуто, а студент при відповіді продемонстрував розуміння основних положень матеріалу навчальної дисципліни.

Оцінка 5 балів ставиться за часткове вміння застосовувати знання для розв'язання завдань; за умови, якщо завдання частково виконане, а студент при відповіді продемонстрував розуміння основних положень матеріалу навчальної дисципліни.

Оцінка 4 бали ставиться у випадках, якщо студент при виконанні завдань без достатнього розуміння застосовує навчальний матеріал, припускається суттєвих помилок, стикається з труднощами при аналізі та порівнянні вивчених явищ та процесів.

Оцінка 3 бали ставиться студенту, який не опанував значної частини програмного матеріалу, не може правильно виконати завдання, стикається зі значними труднощами при аналізі вивчених явищ та процесів.

Оцінка 2 бали ставиться студенту, який не опанував програмний матеріал, не може правильно виконати завдання, стикається зі значними труднощами при аналізі вивчених явищ та процесів.

Оцінка 1 бал ставиться за невиконання завдання загалом.

Підсумкова оцінка з навчальної дисципліни складається як середня з кількох складових, що враховує оцінки кожного виду контролю (дві оцінки за результатами поточного модульного контролю за роботу протягом семестру).

Підсумкова оцінка з дисципліни згідно з Методикою переведення показників успішності знань студентів університету в систему оцінювання за шкалою ECTS конвертується в підсумкову оцінку за шкалою ECTS (табл. 7).

Таблиця 7

**Переведення показників успішності знань студентів
у систему оцінювання за шкалою ECTS**

Відсоток студентів, які зазвичай успішно досягають відповідної оцінки	Оцінка за шкалою ECTS		Оцінка за бальною шкалою, що використовується в ХНЕУ	Оцінка за національною шкалою
10	відмінне виконання	A	12 – 11	відмінно
25	вище середнього рівня	B	10	
30	взагалі робота правильна, але з певною кількістю помилок	C	9 – 7	добре
25	непогано, але зі значною кількістю недоліків	D	6	задовільно
10	виконання задовольняє мінімальні критерії	E	5 – 4	
–	потрібне повторне перескладання	FX	3	незадовільно
–	повторне вивчення дисципліни	F	2 – 1	

11. Рекомендована література

11.1. Основна література

1. Интернет-СМИ. Теория и практика / под. ред. М.М. Лукиной. – М. : Аспект Пресс, 2010. – 350 с.
2. Кириллова Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну / Н. Б. Кириллова. – М. : Академический проект, 2005. – 448 с.
3. Кириллова Н. Б. Медиакультура. Теория, история, практика / Н. Б. Кириллова. – М. : Академический проект, Культура, 2008. – 496 с.
4. Маклюэн Г. М. Понимание медиа. Внешние расширения человека / Г. М. Маклюэн. – М. : Гиперборей, Кучково поле, 2007. – 464 с.
5. Техника и технология СМИ: печать, радио, телевидение, Интернет : учебник / Тулупов В. В. и др. – СПб. : Изд-во Михайлова В. А., 2006. – 320 с.
6. Черных А. Мир современных медиа / А. Черных. – М. : Территория будущего, 2007. – 312 с.
7. Энциклопедия мировой индустрии СМИ / под ред. Е. Л. Вартановой. – М. : Аспект Пресс, 2006. – 376 с.

11.2. Додаткова

8. Андрунас Е. Ч. Информационная элита: корпорации и рынок новостей / Е. Ч. Андрунас. – М. : Изд-во МГУ, 1991. – 209 с.
9. Жижина М. В. Медиакультура. Культурно-психологические аспекты / М. В. Жижина. – М. : Вузовская книга, 2009. – 188 с.
10. Негодаев И. А. Информатизация культуры / И. А. Негодаев. – Ростов-на-Дону : ЗАО "Книга", 2003. – 320 с.
11. Соколова Н. Популярная культура Web 2.0: к картографии современного медиаландшафта / Н. Соколова. – Самара : Изд-во "Самарский университет", 2009. – 204 с.
12. Уэбстер Ф. Теории информационного общества / Ф. Уэбстер. – М. : Аспект-Пресс, 2004. – 400 с.
13. Digital Culture: Understanding New Media / ed. by Glen Creeber, Royston Martin. – Open University Press, 2008. – 224 pp.
14. Flew T. New Media: An Introduction / T. Flew. – OUP Australia and New Zealand, 2007. – 320 pp.

15. Gere C. Digital Culture / C. Gere. – Reaktion Books, 2009. – 240 pp.
16. Manovich L. The Language of New Media / L. Manovich. – The MIT Press, 2001. – 354 pp.
17. The New Media Reader / ed. by Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort. – The MIT Press, 2003. – 837 pp.

11.3. Ресурсы сети Internet

18. 1С-Битрикс: Управление сайтом. Учебный курс "Визуальный HTML-редактор" [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – 82 с. – Режим доступа : http://dev.1c-bitrix.ru/download/files/manuals/ru/courses/htmleditor_course.pdf. – Загл. с экрана.

19. 1С-Битрикс: Управление сайтом. Учебный курс "Элементы управления" [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – 29 с. – Режим доступа : http://dev.1c-bitrix.ru/download/files/manuals/ru/courses/controls_course.pdf. – Загл. с экрана.

20. 1С-Битрикс: Управление сайтом 7.x. Руководство пользователя [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – 67 с. – Режим доступа : http://www.1c-bitrix.ru/download/files/manuals/ru/user_guide.pdf. – Загл. с экрана.

21. 1С-Битрикс: Управление сайтом 8.x. Руководство по установке [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – 71 с. – Режим доступа : http://www.1c-bitrix.ru/download/files/manuals/ru/installation_guide.pdf. – Загл. с экрана.

22. Бабицкий А. Хозяева виртуальной реальности. Forbes представляет 30 самых заметных фигур русского интернет-бизнеса [Электронный ресурс] / Андрей Бабицкий // Forbes. – 28.02.2011. – Режим доступа : <http://www.forbes.ru/techo-slideshow/internet-i-telekommunikatsii/63930-hozyaeva-virtualnoi-realnosti>.

23. Костина А. В. Тенденции развития культуры информационного общества: анализ современных информационных и постиндустриальных концепций [Электронный ресурс] / А. В. Костина // Знание. Понимание. Умение. – 2009. – № 4 (Культурология). – Режим доступа : http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2009/4/Kostina_Information_Society.

24. Осколков-Ценципер И. История изменений медийных форматов в десяти картинках [Электронный ресурс] / И. Осколков-Ценципер // OpenSpace.ru. – 2.12.2010. – Режим доступа : <http://www.openspace.ru/media/net/details/18967>.

25. Энциклопедия постмодернизма [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [http://slovari.yandex.ru/~книги/Энциклопедия постмодернизма](http://slovari.yandex.ru/~книги/Энциклопедия_постмодернизма).

26. Gatbonton A. 40 People Who Changed the Internet [Electronic resource] / Aurora Gatbonton. – Access mode : <http://www.hongkiat.com/blog/40-people-who-changed-the-internet>.

27. IT greats: Top 10 greatest IT people [Electronic resource] // Computer Weekly. – 27.10.2006. – Access mode : <http://www.computer-weekly.com/Articles/2009/06/09/219459/IT-greats-Top-10-greatest-IT-people.htm>.

28. Null C. The 50 Most Important People on the Web [Electronic resource] / Christopher Null // PCWorld. – 5.03.2007. – Access mode : http://www.pcworld.com/article/129301-2/the_50_most_important_people_on_the_web.html.

29. Null C. Top 50 Tech Visionaries [Electronic resource] / Christopher Null // PCWorld. – 18.05.2008. – Access mode : http://www.pcworld.com/article/145290/top_50_tech_visionaries.html.

Зміст

Вступ	3
1. Кваліфікаційні вимоги до студентів	3
2. Тематичний план навчальної дисципліни	5
3. Зміст навчальної дисципліни за модулями та темами	6
4. Плани лекцій	8
5. Плани лабораторних занять	9
6. Самостійна робота студентів	22
7. Контрольні запитання для самодіагностики	24
8. Індивідуально-консультативна робота	25
9. Методики активізації процесу навчання	26
10. Система поточного та підсумкового контролю знань студентів	27
11. Рекомендована література	32

