

Київський університет імені Бориса Грінченка  
Факультет журналістики  
Кафедра медіапродюсування та видавничої справи

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-методичної  
та навчальної роботи

О. Б. Жильцов

« \_\_\_\_\_ » 2022 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**Інтерактивність цифрових медіа  
для студентів**

Спеціальності **061 Журналістика**

Освітнього рівня **другого (магістерського)**

Освітньої програми **061.00.06 Контент-продюсування** **цифрових  
медіапроектів**



Київ-2022

**Розробники:**

Михальченко Ольга Сергіївна, викладач кафедри медіапродюсування та видавничої справи

**Викладачі:**

Михальченко Ольга Сергіївна, викладач кафедри медіапродюсування та видавничої справи

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри медіапродюсування та видавничої справи

Протокол від 31 серпня 2022 року № 1

Завідувач кафедри Мас Л. Г. Масімова

Робочу програму погоджено із гарантом освітньо-професійної програми з контент-продюсування цифрових медіапроектів

\_\_\_\_\_ 2022 року

Гарант освітньо-професійної програми Мас Л. Г. Масімова

Робочу програму перевірено

\_\_\_\_\_ 2022 р.

Заступник декана Факультету журналістики

з науково-методичної та навчальної роботи Сош В. Є. Сошинська

Пролонговано

на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_, «\_\_» 20\_\_ р., протокол № \_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_, «\_\_» 20\_\_ р., протокол № \_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_, «\_\_» 20\_\_ р., протокол № \_\_

на 20\_\_/20\_\_ н.р. \_\_\_\_\_, «\_\_» 20\_\_ р., протокол № \_\_

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Вид дисципліни	обов'язкова	
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	
Загальний обсяг кредитів/годин	8/240	
Курс	1	
Семестр	2	
Кількість змістових модулів з розподілом	4	
Обсяг кредитів	8	
Обсяг годин, в тому числі:	240	
Аудиторні	64 (практичні)	
Модульний контроль	16	
Семестровий контроль		
Самостійна робота	160	
Форма семестрового контролю	Залік	

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою навчальної дисципліни «Інтерактивність цифрових медіа» є поглиблення професійних знань в межах обраної спеціальності (освітньої програми) та здобути додаткові спеціальні (фахові) компетентності.

**Завдання** дисципліни передбачають:

ФК-4. Здатність проводити проєктну інноваційну діяльність у галузі цифрових медій.

ФК-9. Здатність застосовувати сучасні інструменти креативних індустрій, цифрові та мобільні технології в професійній діяльності.

## 3. Результати навчання за дисципліною

### Програмні результати навчання:

ПРН-13. Проводити інноваційну діяльність у галузі цифрових медій. Створювати якісний цифровий контент.

ПРН-18. Проєктувати та редагувати інтерактивний медійний контент, створювати нові концепції цифрових продуктів та послуг.

## 4. Структура навчальної дисципліни

### Тематичний план для денної форми навчання

Назви змістових модулів і тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					
		Аудиторна:					Самостійна
		Лекції	Семінари	Практичні	Лабораторна	Модульні	
Змістовий модуль 1. Інтерактивне мистецтво.							
Тема 1. Історія інтерактивних медіа. Етапи розвитку сучасних медіа	28			8			20
Тема 2. Сучасні технології, які використовують для створення інтерактивних медіа	28			8			20
Модульний контроль	4					4	
<i>Разом</i>	60			16		4	40
Змістовий модуль 2. Віртуальний світ.							
Тема 3. Принципи створення та інструменти віртуального світу	28			8			20
Тема 4. Віртуальна та доповнена реальність.	28			8			20
Модульний контроль	4					4	
<i>Разом</i>	60			16		4	40
Змістовий модуль 3. Використання технологій інтерактивного обміну інформацією.							
Тема 5. Інтерактивні медіа у рекламі.	28			8			20
Тема 6. Інтерактивне телебачення.	28			8			20
Модульний контроль	4					4	
<i>Разом</i>	60			16		4	40
Змістовий модуль 4. Інтерактивна журналістика.							
Тема 7. Жанрові моделі інтерактивної журналістики.	28			8			20
Тема 8. Інтерактивний контент.	28			8			20
Модульний контроль	4					4	
<i>Разом</i>	60			16		4	40
<i>Залік</i>							
<i>Усього</i>	240			64		16	160

## **5. Програма навчальної дисципліни**

### **Змістовий модуль 1. Інтерактивне мистецтво.**

#### **Тема 1. Історія інтерактивних медіа. Етапи розвитку сучасних медіа.**

Переваги інтерактивних медіа. Інтерактивні медіа-елементи. Сучасні інструменти інтерактивних медіа.

#### **Тема 2. Сучасні технології, які використовують для створення інтерактивних медіа.**

Класифікація інтерактивних медіа. Перспективи розвитку ринку інтерактивних медіа. Особливості та види медіа-додатків.

### **Змістовий модуль 2. Віртуальний світ.**

#### **Тема 3. Принципи створення та інструменти віртуального світу.**

Технологічні можливості віртуального світу. Етапи та особливості виробництва віртуальної реальності. Імітація відчуттів. Інтерактивні комунікації.

#### **Тема 4. Віртуальна та доповнена реальність.**

У чому різниця віртуальної та доповненої реальності. Роль гейм-індустрії у розвитку віртуальної та доповненої реальності.

### **Змістовий модуль 3. Використання технологій інтерактивного обміну інформацією.**

#### **Тема 5. Інтерактивні медіа у рекламі.**

Використання інтерактивних медіа у маркетингу. Інтерактивні функції рекламних медіа-проектів. Технології додаткової реальності у складі рекламних медіа-проектів. Вірусна реклама.

#### **Тема 6. Інтерактивне телебачення.**

Інтерактивні SMS, ТВ-чати, ТВ-ігри та вікторини. Телебачення у інтернеті.

### **Змістовий модуль 4. Інтерактивна журналістика.**

#### **Тема 7. Жанрові моделі інтерактивної журналістики.**

Композиційні рішення текстів інтерактивної журналістики. Особливості роботи над матеріалами інтерактивних жанрів.

#### **Тема 8. Інтерактивний контент.**

Візуалізація тексту. Роль та особливості контенту в інтерактивній журналістиці. Інтерактивні форми. Особливості виробництва інтерактивного контенту.

## 6. Контроль навчальних досягнень

### 6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна к-сть балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3		Модуль 4	
		кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів
Виконання завдань для практичної роботи	10	8	80	8	80	8	80	8	80
Виконання завдань для самостійної роботи	5	2	10	2	10	2	10	2	10
Виконання модульної роботи	25	2	50	2	50	2	50	2	50
<i>Разом</i>			140		140		140		140
Максимальна кількість балів									
Розрахунок коефіцієнта	Розрахунок: $560:100= 5,6$ Студент набрав: 410 балів Оцінка: $410: 5,6= 73$ балів D								

### 6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

#### Змістовий модуль I ( 40 год.)

**Тема 1. Історія інтерактивних медіа. Етапи розвитку сучасних медіа.**

1. Зробити аналіз та підбірку сучасних інструментів інтерактивних медіа.

**Тема 2. Сучасні технології, які використовують для створення інтерактивних медіа.**

1. Зробити аналіз та підбірку сучасних медіа-додатків.

#### Змістовий модуль II ( 40 год.)

**Тема 3. Принципи створення та інструменти віртуального світу.**

1. Зробити аналіз та підбірку сучасних інструментів віртуального світу.

**Тема 4. Віртуальна та доповнена реальність.**

1. Зробити порівняння у перевагах та недоліках віртуальної та доповненої реальності.

#### Змістовий модуль III ( 40 год.)

**Тема 5. Інтерактивні медіа у рекламі.**

1. Зробити підбірку успішних інтерактивних рекламних медіа-проектів та проаналізувати їх особливості.

**Тема 6. Інтерактивне телебачення.**

1. Зробити аналіз та прогнози розвитку інтерактивних елементів на телебаченні.

## Змістовий модуль IV (40 год.)

### Тема 7. Жанрові моделі інтерактивної журналістики.

1. Зробити підбірку найпопулярніших жанрових моделей інтерактивної журналістики, та проаналізувати їх особливості.

### Тема 8. Інтерактивний контент.

1. Зробити підбірку найпопулярнішого інтерактивного контенту, та проаналізувати його особливості.

#### Критерії оцінювання самостійної роботи:

№ п/п	Критерії оцінювання роботи	Максимальна кількість балів за кожним критерієм
1	Практичне значення результатів	1 бал
2.	Презентувати основні результати роботи	1бал
3.	Якість оформлення	1бал
4.	Лаконізм і логічна послідовність викладу матеріалу	1бал
5.	Відповідь на запитання (чіткість формулювання та відповідність запитанню)	1бал
<b>Разом</b>		<b>5 балів</b>

#### 6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання

Виконання модульних контрольних робіт здійснюється самостійно кожним студентом в електронному вигляді і прикріплюється до електронного курсу або здаються в роздрукованому вигляді.

Модульна контрольна робота проводиться після вивчення певного змістового модуля. Оцінюється за виконання завдань у формі, зазначеній викладачем робочій програмі. *Форми* модульного контролю – проведення модульних робіт, що передбачають вирішення творчих завдань, ситуативних задач, самостійне створення документів тощо.

Кількість модульних контрольних робіт з навчальної дисципліни – 8, виконання кожної роботи є обов'язковим.

#### Модульна контрольна робота № 1-2 (4 год.)

Завдання:

Створити власні інтерактивні медіа-елементи.  
Результати презентувати у вигляді презентації.

#### Модульна контрольна робота № 3-4 (4 год.)

Завдання:

Створити віртуальний тур.  
Результати презентувати у вигляді презентації та відеоматеріалів.

#### Модульна контрольна робота № 5-6 (4 год.)

Завдання:

Розробити ідею вірусної реклами.  
Результати презентувати у вигляді презентації.

## Модульна контрольна робота № 7-8 (4 год.)

Завдання:

Створити інтерактивний контент.

Результати презентувати у вигляді презентації та відеоматеріалів.

*Критерії оцінювання:*

№ п/п	Критерії оцінювання роботи	Максимальна кількість балів за кожним критерієм
1.	Визначення технології та структури виробництва	5 балів
2.	Актуальність та унікальність проекту	5 балів
3.	Якість виробництва контенту	10 балів
4.	Реалізація проекту	5 балів
<b>Разом</b>		<b>25 балів</b>

### 6.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

Семестровий контроль є результатом вивчення кожного модуля, який містить підсумок усіх форм поточного контролю та виконання модульної контрольної роботи. Семестровий контроль включає бали за відвідування та поточну роботу студента на практичних заняттях, виконання самостійної роботи, модульну контрольну роботу. Семестровий контроль знань студентів проводиться у формі заліка і здійснюється після завершення вивчення навчального матеріалу.

### 6.6. Шкала відповідності оцінок

Оцінка	Кількість балів
Відмінно	100-90
Дуже добре	82-89
Добре	75-81
Задовільно	69-74
Достатньо	60-68
Незадовільно	0-59



## **8. Рекомендовані джерела**

### **Основна література:**

1. Створення інтерактивних медіа : конспект лекцій / укл. О. С. Євсєєв, Н. І. Прибиткова. – Х. : Вид. ХНЕУ, 2009. – 96 с. (Укр. мов.)
2. Сучасні комп'ютерні технології : конспект лекцій. – Х. : ХДЕУ, 2004. – 96 с.

### **Додаткова література:**

1. Методичні рекомендації до виконання контрольних робіт з навчальної дисципліни "Створення інтерактивних медіа" для студентів спеціальності 8.05150102 "Технології електронних мультимедійних видань" заочної форми навчання / О. С. Євсєєв. – Х. : Вид. ХНЕУ, 2012. – 64 с.
2. Методичні рекомендації до виконання лабораторних робіт з навчальної дисципліни "Створення інтерактивних медіа" для студентів напряму "Видавничо – поліграфічна справа" усіх форм навчання / укл. О. С. Євсєєв, Н. І. Прибиткова. – Х. : Вид. ХНЕУ, 2010. – 80 с. (Укр. мов.)
3. Методичні рекомендації до виконання самостійних робіт з навчальної дисципліни "Створення інтерактивних медіа" для студентів напряму підготовки "Технологія електронних мультимедійних видань" усіх форм навчання / укл. О. С. Євсєєв, Н. І. Прибиткова. – Х. : Вид. ХНЕУ, 2011. – 63 с.
4. Сучасні комп'ютерні технології в дистанційному навчанні / під ред. докт. екон. наук, проф. А. І. Пушкаря. – Х. : Вид. ХНЕУ, 2004. – 396 с.
5. Сучасні комп'ютерні технології / під редакцією д-ра екон. наук, проф. А. І. Пушкаря. – Х. : Видавничий Будинок "ІНЖЕК", 2004. – 464 с.

## 7. Навчально-методична карта дисципліни «Інтерактивність цифрових медіа»

Разом: 240 год., практичні – 64 год.,  
самостійна робота – 160 год., МКР – 16 год., залік

Тиждень	Змістовий модуль I		Змістовий модуль II		Змістовий модуль III		Змістовий модуль IV	
Модулі	Змістовий модуль I		Змістовий модуль II		Змістовий модуль III		Змістовий модуль IV	
Назва модуля	Види монтажу		Робота зі звуком		Робота з кольором		Постобробка контенту	
Кількість балів за модуль	140 б.		140 б.		140 б.		140 б.	
Практичні	Тема 1. Правила та прийоми монтажу (40 б.)	Тема 2. Стилі монтажу (40 б.)	Тема 3. Принципи роботи зі звуком. Обробка звуку ефектами (40 б.)	Тема 4. Монтаж музики. Ритм (40 б.)	Тема 5. Психологія сприймання кольору. Жанрова кольорокорекція (40 б.)	Тема 6. Алгоритми обробки кольору фото і відео (40 б.)	Тема 7. Керування точкою уваги глядача за допомогою монтажу (40 б.)	Тема 8. Жанрові особливості обробки контенту. Робота з титрами (40 б.)
Самостійна робота	2x5 б.=10 б.		2x5 б.=10 б.		2x5 б.=10 б.		2x5 б.=10 б.	
Види поточного контролю	Модульна контрольна робота № 1-2 (50 б.)		Модульна контрольна робота № 3-4 (50 б.)		Модульна контрольна робота № 5-6 (50 б.)		Модульна контрольна робота № 7-8 (50 б.)	
Підсумковий контроль	Усього 560 балів, коефіцієнт 5,6							