

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Романчук Иван Сергеевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 25.03.2022 10:40:44

Уникальный программный ключ:

6319edc2b582ffdacea443f01d5779368d0957ac34f5cd074d81281330432479

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«Археология и футурология медиа»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство

Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины:

Актуальность дисциплины обусловлена необходимостью прогнозирования будущего на основе исторического опыта, взгляд на медиакультуру не только через призму прошлого, настоящего и будущего, но во взаимосвязи всех времен, поиска и различения среди «информационного мусора» из прошлого «форм и тактик различного видения будущего»..

Цель дисциплины – формирование у студентов понимания влияния того или иного медиа на смысл сообщения, имманентного сообщения его самого; знакомство студентов с основными концепциями понятия медиа и различными направлениями анализа современных медийных практик.

Задачи дисциплины:

- рассмотрение вопросов социального бытования медиа практик и особенности их когнитивного и эмоционального воздействия;
- овладение практическими навыками критического анализа медиа;
- анализ важнейших событий истории технических медиа во взаимоотражениях с ключевыми сюжетами истории западноевропейской культуры;
- оценка возможностей и ограничений, предоставляемых глобальным интернетом в плане общественной интеракции, производства значимого контента и распространения знаний.;
- анализ антропологических и социальных трансформаций, изменений чувственности и форм общения между людьми в условиях мобильного интернета и социальных сетей, новую этику сетей, оценка их политического и критического потенциала

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-3 – способен анализировать многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов.

ОПК-7 – способен оценивать и прогнозировать возможные эффекты в медиасфере, следуя принципам социальной ответственности.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- сферу отечественного и мирового культурного процесса;
- методы оценки и прогнозирования возможных эффектов в медиасфере, следуя принципам социальной ответственности, типовые эффекты и последствия профессиональной деятельности.

Уметь:

- создавать медиатексты и (или) медиапродукты, и (или) коммуникационные продукты с учетом достижений отечественной и мировой культуры;
- оценивать и прогнозировать социальные последствия деятельности;
- осуществлять поиск корректных творческих приемов при сборе, обработке и распространении информации в соответствии с общепринятыми стандартами и правилами профессии в медиасфере;
- осуществлять профессиональную деятельность, основываясь на знании современных концепций массовой коммуникации.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В рамках курса студентам будет предложено самостоятельно проанализировать ряд медиа-объектов, соответствующих обсуждаемым темам, а также подготовить и провести финальную презентацию аналитического проекта на последнем занятии. Материал презентации может быть использован в качестве основы для отчетной письменной курсовой работы (эссе, 7-8 стр.). Отчетное эссе должно быть посвящено конкретному медиа объекту или практике, проанализированной с точки зрения одного из предложенных в рамках курса подходов.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Теория и практики интернет-исследований»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины:

Актуальность дисциплины обусловлена дисциплинарным и междисциплинарным знанием о предмете, которое меняется вместе с изменениями - порой революционными, происходящими с самой технологией. Ведь Интернет - это еще и совокупность техники, сервисов и практик. Его техническая основа меняется, что затрудняет сопоставление исследований разных лет, разного происхождения, даже имеющих сходную методику. Характер знания об Интернете ("Что такое Интернет?") нельзя назвать исключительно научным. Описания связаны с внешними и вненаучными феноменами, в них присутствуют элементы научных, политических, активистских дискурсов. Контекст восприятия и производства Интернет-исследований очень широк, он существует не только в академической среде, но и в публичном дискурсе, как и другие подобные темы (экология, медиа, гендер).

Курс ставит своей *целью* в изучении участниками интернета, методам и теориям. Основа курса – разные способы, которыми исследователь может взаимодействовать с интернетом. Сначала нужно изучить зачем вообще изучать интернет (ведь это незаметная и постоянная часть нашего повседневного опыта), затем на каждом занятии с помощью собственных исследований практиковать отстранение и узнавать об устройстве интернета и взаимодействии с ним людей и не только.

Задачи дисциплины:

- Сформировать практики организации и экспертизы исследований, связанных с изучением интернета, студенты смогут узнать, как такие исследования организуются, научатся делать их сами и смогут отличать хорошие исследования от некачественных и «пустых».
- Проводить рефлексии разных подходов к интернету, существующих в публичном поле, исследовательских проектах и обыденном знании;

- Научиться видеть интернет как сложносоставный предмет и часть общественной жизни, с критическим отношением к популярным, но необоснованным суждениям и стереотипам, связанным с интернетом.
- сформировать умение занять критическую дистанцию по отношению к тому, как интернет воспринимается в прикладных исследованиях медиа через обсуждение проблемы этики в исследованиях, критические подходы к интернету, социальным и экономическим практикам, связанным с ним.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ПК-2 – способен осуществлять управление созданием и выпуском в эфир продуктов телерадиовещательных СМИ.

УК-1 – способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- социальные и психологические характеристики целевой аудитории;
- мировые тенденции развития сферы СМИ (содержательные и технологические);
- методы производства мультимедийных продуктов, основные сведения о телекоммуникационных системах, применяемых для теле- и радиовещания;
- методы и принципы критического анализа, методики анализа результатов исследования и разработки стратегий проведения исследований, организации процесса принятия решения.

Уметь:

- выявлять потребность общества в информации по определенной проблематике;
- моделировать структуру новых продуктов;
- регулировать творческие разногласия в коллективе;
- принимать конкретные решения для повышения эффективности процедур анализа проблем, принятия решений и разработки стратегий, формулировать гипотезы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В рамках курса студентам будет предложено самостоятельно выполнить задания. Отчетное эссе должно быть посвящено теории или практике интернет-исследований, проанализированных с точки зрения одного из предложенных в рамках курса подходов.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Драматургия аудиовизуальных медиа»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины:

Актуальность дисциплины обусловлена изменениями медиасреды, которые вызвали обостренный интерес к драматургии аудиовизуальных медиатекстов. Традиционные подходы, базирующиеся на принципах эстетики модернизма, провозглашающих приоритет уникальности и новизны, оказываются узки для изучения повторяющихся объектов аудиовизуальной, экранной периодики. Оперирование категориями постмодерна дает возможность выявить закономерности и общность приемов использования аудиовизуального языка современных электронных медиатекстов.

Цель дисциплины – познакомить студентов с основными положениями современной теории в области медиа конвергенции и трансмедийного проектирования культурных продуктов.

Задачи дисциплины:

- рассмотрение понятие медиаконвергентности;
- оценка специфики трансмедийного проектирования;
- анализ современных культурных продуктов с позиции их проектирования;
- овладение навыками трансмедийного повествования.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-4 – способен анализировать потребности общества и интересы аудитории в целях прогнозирования и удовлетворения спроса на медиатексты и (или) медиапродукты, и (или) коммуникационные продукты.

УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- социологические данные с запросами и потребностями общества и отдельных аудиторных групп;
- основные современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(-ых) языке(-ах), используемые в академическом и профессиональном взаимодействии;
- современные средства информационно-коммуникационных технологий.

Уметь:

- учитывать основные характеристики целевой аудитории при создании медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов;
- представлять результаты академической и профессиональной деятельности на различных публичных мероприятиях, включая международные, выбирая наиболее подходящий формат и создавая тексты научного и официально-делового стилей речи по профессиональным вопросам;
- применять на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения для академического и профессионального взаимодействия.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В рамках курса студентам будет предложено самостоятельно изучить научную литературу по теме, проанализировать основные понятия, используемые в курсе, а также подготовить и провести финальную презентацию проекта трансмедийного проекта.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Гейм-дизайн»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины обусловлена тем, что гейм-дизайн, находится на стыке изобразительного искусства, киноискусства, цифрового дизайна и информатики, на современном этапе развития цифровых игровых технологий относится к синтетическим видам искусства и представляет собой динамично развивающийся жанр художественно-проектной деятельности, нацеленной на разработку цифровой игровой среды. Главной целью гейм-дизайна является формирование насыщенного игрового опыта, получаемого реципиентом в процессе взаимодействия с цифровой игровой средой. На сегодняшний день гейм-дизайн представляет собой малоизученный отечественной школой дизайна феномен, который, находясь в авангарде актуальных технологических и стилевых тенденций, создавая пользующуюся стабильно высоким спросом на мировом рынке продукцию, до сих пор не изучен с точки зрения искусствоведения и официально не включен как в систему искусств, так и в структуру проектной культуры.

Курс ставит своей *целью* сформировать у студентов понимание феномена «Гейм-дизайн», освоить основы теории игр, разработку цифровой игровой среды, создать прототип игры.

Задачи дисциплины:

Изучение базовых принципов гейм-дизайна, типовых задач, решаемых геймдизайнерами,

- Изучение основных теорий и моделей, используемых гейм-дизайнерами
- Использование итеративного подхода в гейм-дизайне и разработке игр
- Получение практических навыков гейм-дизайна.
- Формирование навыков оценки игровых механик и концепций и презентации результатов анализа гейм-дизайна.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-6 – способен отбирать и внедрять в процесс медиапроизводства современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии.

УК-2 – способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- основные характеристики необходимого технического оборудования и программного обеспечения;
- принципы, методы и требования, предъявляемые к проектной работе, способы представления и описания целей и результатов проектной деятельности;
- методы, критерии и параметры оценки результатов выполнения проекта.

Уметь:

- эксплуатировать современные стационарные и мобильные цифровые устройства на всех этапах создания медиатекста и (или) продукта;
- разрабатывать и анализировать альтернативные варианты проектов для достижения намеченных результатов;
- разрабатывать проекты, определять целевые этапы и основные направления работ.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В рамках курса студентам будет предложена групповая работа по проектированию игры, а также подготовить и провести финальную презентацию группового проекта.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Визуальная культура и практики визуализации»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 3 з.е., 108 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины обусловлена тем, современным взлетом технологий, производящих и распространяющих визуальную информацию. Сегодня популяризация электронных носителей визуальной информации приводит к тому, что знакомство индивида с образами из пространства технической визуальной культуры заметно опережает знакомство непосредственно с образами самого окружающего нас мира, а также и с традиционными книгами или изобразительным искусством. Визуальная информация, появлявшаяся и бывшая актуальной в разные временные периоды, существует симультанно, будучи встроена в единую коммуникационную сеть цивилизованного мира. И поскольку отдельный пользователь способен свободно и регулярно получать доступ к этому многопластовому информационному полю, это способствует усилению рефлексии человека, которому культура будто предлагает сопоставлять различные информационные блоки, думать над хронологией их возникновения или же игнорировать наличие исторической поступательности и детерминированности, сосредоточиваться на субъективной или объективной стороне информации, искусственной смоделированности или документальности образов. Все это требует осмысления, какого имеет влияние на индивида, его коммуникацию.

Курс ставит своей *целью* дать базовые знания в области визуальной культуры, привить навыки практических действий по разработке, предъявлению и анализу визуальных образов в медиасфере.

Задачи дисциплины:

- ознакомить студентов с понятийным аппаратом визуальной культуры;
- дать характеристику основным визуальным технологиям в медиасфере и в сфере культуры;
- привить навыки анализа форм визуальной культуры;
- познакомить студентов со спецификой визуального восприятия;
- дать знания по практическому применению технологий в области визуальной культуры;
- показать технологический цикл разработки визуального продукта в медиасфере.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-1 – способен планировать, организовывать и координировать процесс создания востребованных обществом и индустрией медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов, отслеживать и учитывать изменение норм русского и иностранного языков, особенностей иных знаковых систем.

УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

– особенности всех этапов планирования, организации и координации востребованных обществом и индустрией медиатекстов, и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов;

– национальные, этнокультурные и профессиональные особенности и народные традиции населения;

– основы и закономерности социального и межкультурного взаимодействия, направленного на решение профессиональных задач.

Уметь:

– отслеживать и учитывать изменение норм русского (иностранного) языков и особенностей иных знаковых систем, необходимых при работе над созданием востребованных обществом и индустрией телевизионных и мультимедийных продуктов;

– грамотно, доступно излагать профессиональную информацию в процессе межкультурного взаимодействия с учетом особенностей аудитории;

– соблюдать этические нормы и права человека;

– анализировать особенности социального взаимодействия с учетом национальных, этнокультурных, профессиональных особенностей.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В рамках курса студентам будет предложено проанализировать структуру любого объекта популярной визуальной культуры (кино, реклама, видеоигра) как текст культуры, используя в анализе познавательные основания и принципы психоаналитической концепции культуры, соотнести набор архетипов с персонажами и героями выбранного объекта, а также подготовить эссе. Материал исследований может быть использован в качестве основы для отчетной письменной курсовой работы (эссе, 7-8 стр.). Отчетное эссе должно быть посвящено конкретному объекту визуальной культуры, проанализированному с точки зрения одного из предложенных в рамках курса подходов или методу исследования визуальной культуры.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Основы авторского права»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины обусловлена тем, что институт авторских прав и права интеллектуальной собственности получил достаточно широкое распространение в современном мире. Он закрепляется как нормами внутригосударственного, так и нормами международного права. Значение интеллектуальной собственности подчеркивается и тем, что конституции многих современных государств не оставили без внимания эту важнейшую область человеческих отношений. Общественное признание интеллектуальной собственности и ее защита в Конституции Российской Федерации явились актом крупнейшего конституционного, научного и практического значения.

В современных условиях жизни все большее значение приобретает интеллектуальная сфера деятельности человека. Будучи одним из основных ресурсов государства, эта деятельность и отношения, возникающие в ней, должны наиболее полно регулироваться законодательством, в первую очередь, юридическими нормами, составляющими в своей совокупности институт авторского права.

В результате технического прогресса и бурного развития арт-рынка авторское право, в предшествующий период распространявшееся на весьма узкий круг лиц-писателей, композиторов, художников и других творцов произведений искусства, представителей культуры и просвещения, стало занимать более значительное место в системе нормативно-правового регулирования гражданских отношений.

Эпоха постиндустриального информационного общества, развитие глобальных сетей коммуникации, породившее быстрый рост электронной торговли информационной продукцией, в том числе и произведениями искусства, также требуют осмысления сущности и роли авторского права в защите общественных и индивидуальных интересов участников соответствующих отношений.

Курс ставит своей *целью* сформировать теоретические знания о значении, роли авторского права и прав на результаты интеллектуальной деятельности, прав авторов произведений (авторов результатов интеллектуальной деятельности), ответственности за нарушение авторских и смежных прав. Дает практические знания и инструментарий по

способам распоряжения авторскими права, защите от нарушений прав авторов. Студенты знакомятся с основными нормативными документами, регулирующими авторское право и смежные права, осваивают практические модели взаимодействия автора и пользователей (приобретателей) объектов авторского права.

Задачи дисциплины:

- освоение знаний об основных понятиях авторского права и права интеллектуальной собственности;
- освоение знаний о правовом статусе субъектов интеллектуальной деятельности, о правовом режиме охраняемых результатов интеллектуальной деятельности;
- выработка умений правильного использования терминов авторского права и права интеллектуальной собственности, работы с нормативно-правовыми актами, регулирующими отношения в сфере авторского права и права интеллектуальной собственности; выработка умения анализировать юридические факты и возникающие в связи с ними общественные отношения и выявлять их связи с нормами, регулирующими отношения в сфере авторского права и права интеллектуальной собственности;
- приобретение навыков использования различных способов защиты нарушенных или оспоренных авторских прав и права на результаты интеллектуальной деятельности.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-5 – способен для принятия профессиональных решений анализировать актуальные тенденции развития медиакоммуникационных систем региона, страны и мира, исходя из политических и экономических механизмов их функционирования, правовых и этических норм регулирования.

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- совокупность политических, экономических факторов, правовых и этических норм, регулирующих развитие разных медиакоммуникационных систем на глобальном, национальном и региональном уровнях;
- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- нормы этики делового общения;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Уметь:

- осуществлять свои профессиональные действия с учетом механизмов функционирования конкретной медиакоммуникационной системы;
- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В рамках курса студентам будет предложено решить практические задачи по авторскому праву и праву на результаты интеллектуальной деятельности. Овладеть практическими навыками составления договоров в сфере авторского права, претензий и иных документов, связанных с защитой авторских прав.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Экономика медиа»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины. В связи с тем, что медиаиндустрия быстро развивается в контексте оцифровки, а медиа-компонент участия становится все более и более влиятельным, в последнее время появляются новые бизнес-модели медиа, что требует, с одной стороны, понимания основных экономических законов, управляющих СМИ-сектором и, с другой стороны, понимание новых экономических тенденций в этой области. Применительно к медиа сфере актуальным для изучения является: виды источников финансирования различных типов медиа-проектов в регионах России; к каким организациям можно обращаться за финансированием при выходе на международные рынки; законодательство, регулирующее экономическую и финансовую деятельность СМИ в России; как эффективно спланировать бюджет медиапроекта; как определить уникальные преимущества медийного продукта. Освоение дисциплины позволит обучающимся успешно решать производственные задачи.

Курс ставит своей *целью* познакомить студентов с основными понятиями экономической теории, применимых к медиарынку. В рамках курса магистранты познакомятся с основными характеристиками медиарынка как сдвоенного рынка, а также узнают особенности культурного продукта. Также в рамках курса студенты узнают о видах концентрации и конкуренции в СМИ, а также о возможных способах государственного регулирования этих явлений.

Задачи дисциплины:

– Сформировать представление о системе СМИ как системе, действующей в рамках хозяйственных и экономических связей при специфической организации труда и в условиях особенного, нетрадиционного для обычной экономики, ценообразования и потребления.

– Знакомство студентов с основными составляющими экономики медиа, особенностями медиарынка как специфической системы обмена, с ключевыми моделями медиаэкономики (связанными, прежде всего, со степенью коммерциализации медиаиндустрии).

– Сформировать у студентов представления об основных функциях и ролях рекламы, видах современной рекламы и средствах ее распространения, изучить зарубежный, а так-же отечественный опыт функционирования рекламного рынка, его экономические,

национальные и культурные особенности, проанализировать правовые основы функционирования рекламной деятельности в разных странах.

– Курс позволит обозначить ключевые отличия государственной экономической политики в области медиа различных стран мира, сформировать понимание основных особенностей регулирования экономики медиа (регулирования концентрации, национальной идентичности в медиа и т. д.).

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-2 – способен анализировать основные тенденции развития общественных и государственных институтов для их разностороннего освещения в создаваемых медиатекстах и (или) медиапродуктах, и (или) коммуникационных продуктах.

УК-6 – способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов, и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов;
- основные принципы профессионального и личностного развития, исходя из этапов карьерного роста и требований рынка труда;
- основы саморазвития, самореализации, самоорганизации, использования творческого потенциала в собственной деятельности.

Уметь:

- выявлять причинно-следственные связи в проблемах взаимодействия общественных и государственных институтов;
- соблюдать принцип беспристрастности и баланс интересов в создаваемых медиапроектах и (или) медиапродуктах при освещении деятельности общественных и государственных институтов;
- решать задачи собственного профессионального и личностного развития, включая задачи изменения карьерной траектории;
- расставлять приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В рамках курса студентам будет предложено познакомиться с основными понятиями экономической теории, применимых к медиарынку. В рамках курса магистранты познакомятся с основными характеристиками медиарынка как сдвоенного рынка, а также узнают особенности культурного продукта. Также в рамках курса студенты узнают о видах концентрации и конкуренции в СМИ, а также о возможных способах государственного

регулирования этих явлений. Студенты также смогут построить позиционные карты СМИ, рассчитать погрешности аудиторных показателей, построить простейших прогнозных моделей поведения аудитории.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Софт-культура»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 3 з.е., 108 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины обусловлена тем, что визуализация данных становится все более важной сегодня во все большем количестве областей. Ее растущая популярность в начале 21-го века соответствует важным культурным и технологическим сдвигам в наших обществах - принятию ориентированных на данные методов исследования во многих новых областях, доступности массивных наборов данных и использованию интерактивных цифровых средств массовой информации и Интернета для распространения информации и знания. Методы визуализации данных позволяют людям использовать восприятие и познание, чтобы видеть закономерности в данных и формулировать гипотезы исследования. В течение последних 20 лет визуализация данных также стала важной частью современной визуальной культуры и культуры данных, визуальной коммуникации, интерактивных медиа и дизайна интерфейса.

Курс ставит своей *целью* освоить концепции и методы визуализации данных. Ключевой частью занятия является теоретическое обучение и практика.

Задачи дисциплины:

- Познакомиться с областью визуализации данных, с деятельностью большинства известных дизайнеров и специалистов представляющих данные (data artists), классическими проектами визуализации, соответствующими организации.
- Изучить как статистика, наука о данных и ИИ (AI) связаны с визуализацией.
- Изучить использование визуализации в недавно появившихся областях, посвященных анализу больших культурных данных - цифровых гуманитарных наук, вычислительной социальной науки и культурной аналитики.
- Познакомиться с основными принципами современного дизайна применимыми к визуализации.
- Научиться работать с доступным программным обеспечением по визуализации (на начинающем уровне).

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-2 – способен анализировать основные тенденции развития общественных и государственных институтов для их разностороннего освещения в создаваемых медиатекстах и (или) медиапродуктах, и (или) коммуникационных продуктах.

ПК-3 – способен осуществлять художественно-техническое оформление сетевого издания/сайта информационного агентства.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов, и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов;
- принципы художественно-технического оформления интернет-ресурсов;
- законодательство Российской Федерации об авторском праве.

Уметь:

- выявлять причинно-следственные связи в проблемах взаимодействия общественных и государственных институтов;
- соблюдать принцип беспристрастности и баланс интересов в создаваемых медиапроектах и (или) медиапродуктах при освещении деятельности общественных и государственных институтов;
- изучать и применять на практике положительный опыт в дизайне сетевых ресурсов;
- применять базовые приемы композиции материалов на интернет-странице.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

На этом курсе студенты изучат концепции и методы визуализации данных. Ключевой частью занятия является теоретическое обучение и практика. Визуализация также может рассматриваться как часть современной культуры, которая включает языки и методы визуального искусства, дизайна, архитектуры, кино, интерактивного искусства и искусства данных. Мы посвятим некоторое время обсуждению этих перспектив и связей, а также изучим деятельность профессионалов.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Виртуальная реальность: теории и практики»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины:

Актуальность дисциплины обусловлена тем, что «Виртуальная реальность» активно вторглась в сознание современного общества. Факт существования виртуальной реальности связывается как с применением современных информационных технологий, так и с различными психическими, эстетическими, культурологическими, семиотическими, эзотерическими процессами. Понятие «виртуальная реальность» широко используется для обозначения ряда самых различных явлений. Для преодоления неопределенности и разнообразия понимания данного явления необходимо выяснить его сущность, изучить практики ее существования, следствия, вызываемые этой реальностью, обнаруживаемые в момент коммуникационного взаимодействия человека с новой средой обитания.

Цель дисциплины – сформировать у студентов понимание основных направлений и технологий, использующихся в интерактивных проектах в сфере искусства, бизнес-шоу и event-индустрии.

Задачи дисциплины:

- ознакомление с современными тенденциями развития информационно-коммуникационных технологий;
- овладение практическими навыками работы в event-индустрии;
- разработка проектов в сфере искусства, бизнес-шоу и event-индустрии с использованием оборудования и материалов, предоставленных Школой перспективных исследований.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ПК-4 – способен организовывать и контролировать выпуск продукции сетевого издания/информационного агентства.

УК-3 – способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- технологии редакционно-издательского процесса;
- стандарты, технические условия, инструкции и другие нормативные документы в области электронных изданий;
- принципы подбора эффективной команды;
- методы эффективного руководства коллективами.

Уметь:

- оценивать временные затраты на все производственные процессы;
- оперативно принимать решения в случае непредвиденных обстоятельств, грозящих срывом сроков выполнения тех или иных работ;
- вырабатывать командную стратегию;
- организовывать работу коллективов;
- управлять коллективом;
- разрабатывать мероприятия по личностному, образовательному и профессиональному росту.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Процедура оценивания производится в форме устного или письменного ответа на вопросы по дисциплине, а также проверки выполнения заданий и презентации итогового проекта.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Геймификация и теория видеоигр»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство

Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 2 з.е., 72 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины:

Актуальность дисциплины обусловлена тем, что с конца XX в. начинается активное проникновение в культуру и повседневную жизнь человека компьютерно-цифровых технологий, которые существенно меняют дизайн многих традиционных культурных форм и практик, а также создают пространство для радикальных антропологических трансформаций. Именно в это время возникает феномен видеоигр как разновидность виртуально-цифровой экранной культуры, первоначально ориентированный исключительно на развлекательные функции. Однако видеоигры быстро переросли этот формат, заявив о себе как о много более многогранном явлении. Уже сейчас они способствуют генерации новых социокультурных практик и расширению границ антропологической идентичности, а также, обладая уникальным виртуально-интерактивным процедурным инструментарием, становятся пространством экспликации нового понимания творчества, жизни, свободы, художественно-эстетических ценностей, политических и этических смыслов. Одновременно видеоигры несут в себе множество культурных и антропологических рисков и неопределенностей. Так, они принципиально деконструируют понятия человеческой телесности и личностной уникальности, аватаризируя и размывая самоидентичность человека. Геймификация также активно применяется в повседневной жизни, в том числе и в образовательном процессе. Геймификация активно изучается наукой и становится обыденной практикой в традиционных антропологических пространствах.

Видеоигры – это важнейшая часть современной культуры. Сегодня их применяют в образовании, науке и бизнесе, используют при подготовке космонавтов, военных и врачей, выставляют в музеях современного искусства и, конечно же, изучают в университетах по всему миру.

Основная *цель* дисциплины заключается в том, чтобы, с одной стороны, объяснить, как именно видеоигры стали тем, чем они стали, с другой – показать, как именно технологии и приемы из видеоигр используются в неигровых средах.

Задачи дисциплины:

- Знать и понимать ключевые особенности видеоигр в рамках игровой культуры в целом;
- Владеть профессиональной терминологией в области теории и практики геймификации;
- Применять на практике основные методологии внедрения геймификации.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-3 – способен анализировать многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов.

ПК-3 – способен осуществлять художественно-техническое оформление сетевого издания/сайта информационного агентства.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- сферу отечественного и мирового культурного процесса;
- принципы художественно-технического оформления интернет-ресурсов;
- законодательство Российской Федерации об авторском праве.

Уметь:

- создавать медиатексты и (или) медиапродукты, и (или) коммуникационные продукты с учетом достижений отечественной и мировой культуры;
- изучать и применять на практике положительный опыт в дизайне сетевых ресурсов;
- применять базовые приемы композиции материалов на интернет-странице.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Центральным сюжетом в рамках курса является геймификация (методология управления человеческим поведением за счет использования средств и приемов игрового мышления). Однако с целью демонстрации уникальности геймификационных решений геймификация будет рассмотрена со стороны современных академических исследований видеоигр, призванных охватить и описать ключевые особенности видеоигр в рамках общей игровой культуры.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Цифровая фото- и видеосъемка»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 2 з.е., 72 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины:

Актуальность дисциплины обусловлена влиянием фотографии и видео на человека и культуру в целом, которое никогда не оспаривалось, но механизмы и пути этого влияния различны. Следует отметить, что если воздействию фотографии и видео на психологию поведения человека уделялось достаточно внимания в научных работах, то способность фотографии и видео создавать концепты и в тоже время быть концептом, является исследуемой проблемой. В современную эпоху социально-ориентированного информационного пространства фотография и видео приобрели особую значимость, и их влияние на культуру стало настолько заметным, что позволило говорить о собственных путях концептуализации реальности. Фотография и видео по своей природе являются техническим искусством, следовательно, изучение влияния на медиа пространство является насущной необходимостью.

Основная *цель* дисциплины «Цифровая фото- и видеосъемка» – сформировать у студентов понимание теоретических основ и практические навыки цифровой фото- и видеосъемки, ввести в курс актуальных медиа и форматов.

Задачи дисциплины:

- рассмотреть актуальные медиа и форматы;
- разработать сценарий аудиовизуального произведения;
- подготовить производство аудиовизуального произведения;
- произвести съемки.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

УК-3 – способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- нормы этики делового общения;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- принципы подбора эффективной команды;
- методы эффективного руководства коллективами.

Уметь:

- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы;
- вырабатывать командную стратегию;
- организовывать работу коллективов;
- управлять коллективом;
- разрабатывать мероприятия по личностному, образовательному и профессиональному росту.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Курс построен как практический процесс создания кино- или видеопроекта, от концепции и сценария до съёмки. Это позволит студентам сразу применить в действии полученные знания и реализовать их в виде законченного аудиовизуального произведения.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Основы мультимедийной журналистики»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 2 з.е., 72 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины. Мультимедийная журналистика – это представление информации с помощью различных медийных элементов: текста, фотографий, аудио, видео, графики, анимации и других производных от них форм. Использование современных технических средств позволяет не только оперативно подать эксклюзивный материал, но и «упаковать» его так, чтобы улучшить восприятие, запоминание и понимание информации. Журналистика невозможна вне технологической культуры, вбирающей в себя современные информационные технологии. В дальнейшем взаимодействие журналистики и высоких технологий продолжится и с высокой вероятностью приведет к качественному изменению как природы, так и технологии журналистики как профессиональной деятельности. В современной журналистике термином «мультимедийная журналистика» принято, как правило, обозначать массовую коммуникацию посредством комплекса взаимосвязанных носителей информации разной природы – текста и гипертекста, звука, изображений, видео – работающих одновременно в различных комбинациях и пропорциях в едином формате журналистского продукта. Журналистский продукт уникален (это заложено в природе журналистики), тем не менее, в результате технологизации медиаиндустрии (начавшейся еще в XX веке), возник и в XXI веке получил новое развитие подход к журналистскому продукту, основанный на так называемых «форматах», то есть системах понятных и прозрачных объективных критериев, принятых медиаиндустрией в качестве объективных критериев техники журналистского ремесла. Конкуренция в журналистике сместилась с создания просто качественного текста в сторону формы подачи (донесения) информации. Поэтому мультимедийная журналистика открывает новые горизонты для редакций. А специалист, владеющий навыками работы с мультимедийными элементами, востребован на рынке труда уже сегодня и еще более будет востребован в будущем.

Основная *цель* дисциплины сформировать у студентов детальное представление о профессии журналиста в современных условиях в России и за рубежом, о подходах и инструментах его работы, о вызовах, с которыми сталкивается журналистика, а также дать базовую профессиональную подготовку тем, кто выберет журналистику в качестве своей сферы деятельности.

Задачи дисциплины:

- Демонстрировать общее понимание объекта и предмета журналистики, высказывать обоснованные суждения о профессиональных проблемах и вызовах современной журналистики;
- Демонстрировать базовый уровень медиаграмотности и понимания основ работы журналиста, ее специфики и места в системе коммуникации;
- Иметь общее представление о жанровой системе журналистики, ориентироваться в текстовых признаках тех или иных жанров;
- Иметь общее представление об этике журналистики, уметь аргументированно решать этические задачи из практики журналистики;
- Иметь базовые навыки сторителлинга, представлять себе организацию и методы рассказа историй, их структуру и драматургию;
- Иметь базовые навыки саморедактирования и редактирования новостных и неностных текстов, а также базовые навыки фактчекинга;
- Иметь базовое представление о принципах, подходах и минимально необходимых навыках в фото-, теле- и радиожурналистике, а также в работе с инфографикой;
- Иметь базовое представление об экосистеме открытых данных в России и мире, уметь работать с источниками данных, в том числе с применением методов автоматизации такой работы.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-1 – способен планировать, организовывать и координировать процесс создания востребованных обществом и индустрией медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов, отслеживать и учитывать изменение норм русского и иностранного языков, особенностей иных знаковых систем.

ПК-4 – способен организовывать и контролировать выпуск продукции сетевого издания/информационного агентства.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- особенности всех этапов планирования, организации и координации востребованных обществом и индустрией медиатекстов, и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов;
- технологии редакционно-издательского процесса;
- стандарты, технические условия, инструкции и другие нормативные документы в области электронных изданий.

Уметь:

- отслеживать и учитывать изменение норм русского (иностранного) языков и особенностей иных знаковых систем, необходимых при работе над созданием востребованных обществом и индустрией телевизионных и мультимедийных продуктов;
- оценивать временные затраты на все производственные процессы;

– оперативно принимать решения в случае непредвиденных обстоятельств, грозящих срывом сроков выполнения тех или иных работ.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Помимо теоретических жанровых и этических основ журналистики, студенты познакомятся с практикой работы российских СМИ и освоят ключевые навыки в работе с новостями и неновостными текстами, а также основные навыки и технологии мультимедийной журналистики. Курс, ориентированный на профессиональную практику, рассчитан на активную групповую работу на занятиях и индивидуальное освоение лекционного и практического материала, а также на выполнение итогового коллективного задания в форме проекта.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Цифровой постпродакшн»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 2 з.е., 72 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины. Что такое хороший постпродакшн без хорошего сценария или съемочного процесса? Правильно – ничто. Также будет справедливо и обратное утверждение. Очень хороший сценарий или идею недостаточно написать и придумать, а позже снять. Не менее важно правильно донести правильный посыл до зрителя. Звук, музыка, цвет, графика – всё это в значительной степени воздействует на зрителя, поэтому имеет важную ценность. Постпродакшн – не менее важный этап съёмочного процесса, чем сами съёмки, поскольку качество конечного продукта зависит не только от мастерства актёров, но и в не меньшей степени от качественной озвучки и спецэффектов,

Основная *цель* дисциплины сформировать у студентов понимание основ цифрового постпродакшена как неотъемлемого этапа создания цифрового фото- видеопроизведения.

Задачи дисциплины:

- подготовить производство аудиовизуального произведения;
- произвести съемки;
- выполнить постпродакшн.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-6 – способен отбирать и внедрять в процесс медиапроизводства современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии.

УК-2 – способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- принципы, методы и требования, предъявляемые к проектной работе, способы представления и описания целей и результатов проектной деятельности;
- методы, критерии и параметры оценки результатов выполнения проекта;
- основные характеристики необходимого технического оборудования и программного обеспечения.

Уметь:

- разрабатывать и анализировать альтернативные варианты проектов для достижения намеченных результатов;
- разрабатывать проекты, определять целевые этапы и основные направления работ;
- эксплуатировать современные стационарные и мобильные цифровые устройства на всех этапах создания медиатекста и (или) продукта.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Курс построен как практический процесс постпродакшена кино- или видеопроекта, созданного на курсе «Цифровая фото- и видеосъемка». Это позволит студентам сразу применить в действии полученные знания и реализовать их в виде законченного аудиовизуального произведения.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Социология медиа»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 3 з.е., 108 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины. Прорыв в области телекоммуникационных технологий явился причиной значительных изменений в нашей повседневной жизни. Доступ к информации можно получить практически из любой точки мира в кратчайшие сроки, используя при этом разнообразные средства массовой информации (СМИ): газеты, журналы, радио, телевидение, Интернет. По всему миру люди узнают новости независимо от того, насколько далеко они находятся от самого места событий, каков их социальный статус или профессия.

СМИ - это не только один из самых важных и значительных источников сведений о событиях в современном мире, но и главный фактор формирования общественного мнения, культуры, мировоззрения. Они проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности, озвучивая основные проблемы, существующие в обществе, заставляя задуматься о наличии некоторых глобальных проблем человечества и способах их решения. Развлекательная функция СМИ несет в себе культурную составляющую, формирует общественное мировоззрение, которое затем оказывает влияние на каждого члена общества.

Многочисленные теории влияния СМИ, разработанные социологами и политологами, имеют в своей основе разнообразные подходы к исследованию данного вопроса. Так, с момента появления первых теорий изменилась не только основная парадигма о «степени влияния», но и область исследований, что в основном связано с текущими событиями в мировом сообществе.

В этой связи известную актуальность приобретает комплексный историко-социологический анализ эволюции теорий влияния СМИ, классификация этих теорий и соотнесение их положений с событиями, происходящими в истории человечества. Этот анализ позволит выделить то рациональное зерно, на базе которого возможно управление процессом массивного воздействия СМИ и предотвращение его негативных эффектов, что представляется важным в эпоху информатизации и стремительного прогресса в науке и технике

Курс ставит своей *целью* сформировать у студентов знания о социологических подходах к исследованию массовых коммуникаций; формирование представлений о генезисе и специфике современного развития медиа среды, средств массовых коммуникаций в контексте изменений социально-культурного, политического, публичного пространств; обучение использованию полученных знаний для интерпретации современной проблематики в области изучения массовых коммуникаций, рекламы и связей с общественностью.

Задачи дисциплины:

- развитие знаний о социологических подходах к исследованию массовых коммуникаций;
- формирование представлений о генезисе и специфике современного развития медиа-среды, средств массовых коммуникаций в контексте изменений социокультурного, политического, публичного пространств;
- обучение использованию полученных знаний для интерпретации современной проблематики в области изучения массовых коммуникаций, рекламы и связей с общественностью.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-2 – способен анализировать основные тенденции развития общественных и государственных институтов для их разностороннего освещения в создаваемых медиатекстах и (или) медиапродуктах, и (или) коммуникационных продуктах.

УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов, и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов;
- национальные, этнокультурные и конфессиональные особенности и народные традиции населения;
- основы и закономерности социального и межкультурного взаимодействия, направленного на решение профессиональных задач.

Уметь:

- выявлять причинно-следственные связи в проблемах взаимодействия общественных и государственных институтов;
- соблюдать принцип беспристрастности и баланс интересов в создаваемых медиапроектах и (или) медиапродуктах при освещении деятельности общественных и государственных институтов;
- грамотно, доступно излагать профессиональную информацию в процессе межкультурного взаимодействия с учетом особенностей аудитории;
- соблюдать этические нормы и права человека;
- анализировать особенности социального взаимодействия с учетом национальных, этнокультурных, конфессиональных особенностей.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Медиа рассматриваются с позиций социологических подходов к исследованию массовых коммуникаций, студенты сформируют представления о генезисе и специфике современного развития медиа среды, средств массовых коммуникаций в контексте изменений социально-культурного, политического, публичного пространств и смогут использовать полученные знания для интерпретации современной проблематики в области изучения массовых коммуникаций, рекламы и связей с общественностью.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Основы мультимедийного дизайна»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 2 з.е., 72 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины. В систему современной проектной культуры активно внедряются цифровые технологии. Использование мощного компьютерного инструментария для активизации внутренних механизмов гуманистически ориентированного творчества дизайнера способно обогатить идею проектности. Мультимедийные средства позволяют дизайнеру погружаться в виртуальную реальность, визуализировать свои мысли и непосредственно работать с мыслеформой; восприятие виртуальных объектов осуществляется по нескольким сенсорным каналам одновременно. Появилась возможность моделировать пространственно-временной и культурный контекст для инновационного проектирования. При этом серьезной проблемой становится недостаточное осознание уникальных возможностей мультимедиа, неготовность решать социокультурные проектно-художественные задачи на новом уровне.

Компьютерные средства эффективно используются для решения технических задач проектирования. Однако влияние цифровых технологий все шире распространяется на гуманитарные аспекты. Компьютерная виртуальность повышает уровень эмоциональной и интроспективной активности субъекта, а это может воздействовать на механизм синтеза креативных решений. Метод интроспекции, как углубленное постижение человеком собственной внутренней духовной жизни (мыслей, образов, чувств, переживаний), всегда присутствует в художественном акте. Его результатом являются незаурядные произведения, появление которых было бы невозможно без внутреннего самоисследования, самоотождествления, отражающего ментальность автора.

Основная *цель* дисциплины развитие визуальной и информационной культуры с целью личностного и профессионального самоопределения, формирование навыков использования мультимедийных форм дизайна для профессиональных задач проектирования интерфейса.

Задачи дисциплины:

- различать различные приемы работы в сфере журналистики;
- ознакомить с элементами работы с архетипической структурой, её применением в решении эстетических и семиотических задач;
- создавать новости в мультимедийной среде.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-7 – способен оценивать и прогнозировать возможные эффекты в медиасфере, следуя принципам социальной ответственности.

ПК-2 – способен осуществлять управление созданием и выпуском в эфир продуктов телерадиовещательных СМИ.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- методы оценки и прогнозирования возможных эффектов в медиасфере, следуя принципам социальной ответственности, типовые эффекты и последствия профессиональной деятельности;
- социальные и психологические характеристики целевой аудитории;
- мировые тенденции развития сферы СМИ (содержательные и технологические);
- методы производства мультимедийных продуктов, основные сведения о телекоммуникационных системах, применяемых для теле- и радиовещания.

Уметь:

- оценивать и прогнозировать социальные последствия деятельности;
- осуществлять поиск корректных творческих приемов при сборе, обработке и распространении информации в соответствии с общепринятыми стандартами и правилами профессии в медиасфере;
- осуществлять профессиональную деятельность, основываясь на знании современных концепций массовой коммуникации;
- выявлять потребность общества в информации по определенной проблематике;
- моделировать структуру новых продуктов;
- регулировать творческие разногласия в коллективе.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Курс построен как практический процесс создания медиа объектов. Как привычные нам вещи можно переносить в цифровую среду и наоборот. Что такое новости, как их интерпретирует наше восприятие? Как создавать новости в медиа среде?

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Компьютерная анимация»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 3 з.е., 108 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины. На данный момент компьютерная анимация двумерного и трехмерного формата высоко ценится в осуществлении рекламных и маркетинговых целей и функций. Одним открытым вызовом в компьютерной анимации является фотореалистичная анимация человека. В настоящее время большинство фильмов, созданных с использованием компьютерной анимации, показывают персонажей-животных (Приключения Флика, В поисках Немо, Рататуй, Ледниковый период, Лесная братва, Сезон охоты), фантастических персонажей (Корпорация монстров, Шрек, Черепашки-ниндзя, Монстры против пришельцев), антропоморфные машины (Тачки, ВАЛЛ-И, Роботы) или мультяшного человека (Суперсемейка, Гадкий я, Вверх). Фильм Последняя фантазия: Духи внутри нас часто приводится в качестве первого компьютерного фильма сделавшего попытку показать реалистично выглядящих людей. Однако из-за огромной сложности человеческого тела, движений человека, и биомеханики человека, реалистичная симуляция человека остаётся в значительной степени открытой проблемой. Еще одной проблемой является неприязнь, как психологический ответ на просмотр почти идеальной анимации человека, известная как “зловещая долина”. Это один из “святых граалей” компьютерной анимации. Аниматор сможет генерировать эпизоды показывающие фотореалистичного персонажа-человека, подвергаемого физически правдоподобным движениям, вместе с одеждой, фотореалистичные волосы, усложнённый естественный фон, и, возможно, взаимодействие с другими моделями персонажей-людей. Добившись этого, зритель будет уже не в состоянии сказать, что определённый эпизод компьютерный, или создан с использованием реальных актёров перед кинокамерой. Достижение полного реализма может иметь серьёзные последствия для киноиндустрии.

Основная *цель* дисциплины ознакомление студентов с базовыми принципами компьютерной анимации, моушн-дизайна, визуальных эффектов и работы с цифровым изображением.

Задачи дисциплины:

- Освоить базовые принципы анимации в Adobe After Effects;
- Получить навык работы с цифровым изображением;

- Освоить принцип и идею композитинга цифрового изображения

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-4 – способен анализировать потребности общества и интересы аудитории в целях прогнозирования и удовлетворения спроса на медиатексты и (или) медиапродукты, и (или) коммуникационные продукты.

УК-6 – способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- социологические данные с запросами и потребностями общества и отдельных аудиторных групп;
- основные принципы профессионального и личностного развития, исходя из этапов карьерного роста и требований рынка труда;
- основы саморазвития, самореализации, самоорганизации, использования творческого потенциала в собственной деятельности.

Уметь:

- учитывать основные характеристики целевой аудитории при создании медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов;
- решать задачи собственного профессионального и личностного развития, включая задачи изменения карьерной траектории;
- расставлять приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Владение техниками компьютерной анимации позволяют раскрывать идеи и передавать мысль в простой, легко усваиваемой визуальной форме. Для работы будет использовано программное обеспечение Adobe After Effects, являющееся стандартом индустрии в области компьютерной анимации. Курс захватывает широкий спектр возможностей After Effects. Параллельно с теоретической частью курса, студенты будут выполнять практические задачи.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Организация медиапроизводства»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 2 з.е., 72 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины определяется усиливающимся давлением глобальных экономических и технологических тенденций на состояние национального рынка СМИ в России. С одной стороны, концентрация в медиаиндустрии создает монополию на рынке и если не поглощает, то вытесняет менее крупные медиапредприятия за его пределы. С другой стороны, не на всех медиапредприятиях концентрация приводит к диверсификации за счет эффектов разнообразия и масштаба. В результате, мы становимся свидетелями такого «медиапада» в период 2015-2017, когда ввиду финансовых сложностей закрылись печатные версии таких медиаветеранов как «Русский репортер», «Секрет Фирмы», «Афиша», «The New Times», «Власть» и «Деньги», «Новые известия» и ряд других СМИ. И это при том, что они находились под крылом крупных медиаобъединений.

Парадоксальная природа такого процесса как концентрация, которому уделяется недостаточно внимания экспертами, ставит перед медиаменеджерами вопрос о необходимости изучения имеющихся практик с целью поиска наиболее эффективных стратегий в современных реалиях.

Курс ставит своей *целью* получение знаний об организации медиапроизводства через практику - созданию концепции проекта, формированию команды и создания проекта.

Задачи дисциплины:

- Через практику и ошибки понимать как проводить проект от начала до конца, основываясь на личных предпочтениях студента;
- Знать как проводить стенд-ап (планерки) в команде, структурировать командную работу и распределять задачи;
- Определять цели проекта и цели участников проекта, находить компромиссы личных и командных запросов для создания проекта с вовлеченной командой.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-5 – способен для принятия профессиональных решений анализировать актуальные тенденции развития медиакоммуникационных систем региона, страны и мира, исходя из политических и экономических механизмов их функционирования, правовых и этических норм регулирования.

ПК-4 – способен организовывать и контролировать выпуск продукции сетевого издания/информационного агентства.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- совокупность политических, экономических факторов, правовых и этических норм, регулирующих развитие разных медиакоммуникационных систем на глобальном, национальном и региональном уровнях;
- технологии редакционно-издательского процесса;
- стандарты, технические условия, инструкции и другие нормативные документы в области электронных изданий.

Уметь:

- осуществлять свои профессиональные действия с учетом механизмов функционирования конкретной медиакоммуникационной системы;
- оценивать временные затраты на все производственные процессы;
- оперативно принимать решения в случае непредвиденных обстоятельств, грозящих срывом сроков выполнения тех или иных работ.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В рамках данного курса студентам предстоит получить комплексные знания о технике и технологиях работы и производства контента в различных типах медиа, а также об исторических этапах развития и современном состоянии данных технологий.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Монтаж в телестудии»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 2 з.е., 72 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины. Работа по профессии “видеомонтажера”, или как её называют некоторые “Инженер видеомонтажа”, крайне специфична. Она находится на грани между техническими основами и творческим началом. Однако, простое знание на зубок всех нужных клавиш не дает полной гарантии, что видео будет хорошо смонтировано. Изучая медиасферу нельзя обойти вниманием область видеомонтажа как одно из процессов создания медиаобъектов.

Основная *цель* дисциплины ознакомление студентов с базовыми принципами монтажа в телестудии.

Задачи дисциплины:

- Освоить базовые принципы и правила монтажа видео;
- Узнать процесс, этапы и приемы видеомонтажа;
- Познакомиться с программами для видеомонтажа.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ПК-2 – способен осуществлять управление созданием и выпуском в эфир продуктов телерадиовещательных СМИ.

УК-1 – способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- социальные и психологические характеристики целевой аудитории;
- мировые тенденции развития сферы СМИ (содержательные и технологические);

- методы производства мультимедийных продуктов, основные сведения о телекоммуникационных системах, применяемых для теле- и радиовещания;
- методы и принципы критического анализа, методики анализа результатов исследования и разработки стратегий проведения исследований, организации процесса принятия решения.

Уметь:

- выявлять потребность общества в информации по определенной проблематике;
- моделировать структуру новых продуктов;
- регулировать творческие разногласия в коллективе;
- принимать конкретные решения для повышения эффективности процедур анализа проблем, принятия решений и разработки стратегий, формулировать гипотезы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Курс построен как практический процесс создания видеопродукта.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Нелинейная драматургия и интерактивная эстетика»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины. Динамичное развитие новых технологий трансформировало привычное устройство медиа: журналистики, кино и телевидения, — их форму, драматургию и способы распространения.

Новым и изменяющимся медиа-институциям и направлениям требуются универсальные профессионалы, способные создавать успешный медиаконтент и понимающие динамику перемен в функционировании системы аудиовизуального производства.

Курс ставит своей *целью* развить у студентов 2 ключевых области компетенций:

- 1) технические навыки – работа в редакторе нарративных скриптов, создание проектной документации, редакция текстов;
- 2) творческие навыки – генерация идей и мозговой штурм, разработка сюжета, создание персонажей, написание художественного текста.

Задачи дисциплины:

- 1) познакомить студентов с классическими и современными академическими подходами к изучению интерактивных и нелинейных форм повествования;
- 2) предоставить студентам обзор знаний, необходимых для создания интерактивного нелинейного нарратива: типология жанров, современный инструментарий и методики разработки, планирование и основные этапы работы, типичные проблемы и способы их решения.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-4 – способен анализировать потребности общества и интересы аудитории в целях прогнозирования и удовлетворения спроса на медиатексты и (или) медиапродукты, и (или) коммуникационные продукты.

УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- социологические данные с запросами и потребностями общества и отдельных аудиторных групп;
- основные современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(-ых) языке(-ах), используемые в академическом и профессиональном взаимодействии;
- современные средства информационно-коммуникационных технологий.

Уметь:

- учитывать основные характеристики целевой аудитории при создании медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов;
- представлять результаты академической и профессиональной деятельности на различных публичных мероприятиях, включая международные, выбирая наиболее подходящий формат и создавая тексты научного и официально-делового стилей речи по профессиональным вопросам;
- применять на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения для академического и профессионального взаимодействия.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В рамках курса студенты овладеют базовыми понятиями нарратологии и научатся придумывать и реализовывать сюжеты, писать синопсисы, разрабатывать персонажей, программировать интерактивные диалоги и т.д. Курс рассчитан на медиа-специалистов широкого профиля, но будет полезен и сценаристам, писателям, нарративным дизайнерам, разработчикам компьютерных игр.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Основы презентации проекта»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 3 з.е., 108 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины. Презентация для потенциального клиента, инвестора или будущего партнёра — это разные презентации. Инвестор хочет увидеть ответы на вопросы: почему нужно вложиться в ваш проект, какие у него финансовые перспективы или как вы сделали анализ рынка. Будущему клиенту, напротив, не очень интересны ваша бизнес-ниша или прогноз по выручке на несколько лет вперёд. Зато он точно хочет услышать, что конкретно вы предлагаете, каким красивым, счастливым он может стать, используя ваш продукт, или сколько времени и денег сэкономит. Попытки совместить в одной презентации информацию для разных аудиторий заканчиваются плохо: к вам могут отнестись несерьёзно или просто не понять, о чём всё-таки ваш проект. По этой причине важно уметь структурировать информацию, ориентируясь на целевую аудиторию и правильно эту информацию донести.

Основные *цели* дисциплины развитие навыков публичной презентации проекта и помощь в структурировании информации о проекте для очного представления работы зрителю/ экспертам.

Задачи дисциплины:

- Знать о целях участия в публичных мероприятиях;
- Изучить форматы представления проекта;
- изучить задачи и способы самопрезентации;
- Уметь сформировать презентационный пакет проекта и представить его зрителям.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ПК-2 – способен осуществлять управление созданием и выпуском в эфир продуктов телерадиовещательных СМИ.

УК-6 – способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- социальные и психологические характеристики целевой аудитории;
- мировые тенденции развития сферы СМИ (содержательные и технологические);
- методы производства мультимедийных продуктов, основные сведения о телекоммуникационных системах, применяемых для теле- и радиовещания;
- основные принципы профессионального и личностного развития, исходя из этапов карьерного роста и требований рынка труда;
- основы саморазвития, самореализации, самоорганизации, использования творческого потенциала в собственной деятельности.

Уметь:

- выявлять потребность общества в информации по определенной проблематике;
- моделировать структуру новых продуктов;
- регулировать творческие разногласия в коллективе;
- решать задачи собственного профессионального и личностного развития, включая задачи изменения карьерной траектории;
- расставлять приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Курс поможет структурировать информацию о проекте для очного представления работы зрителю/ экспертам. Курс будет полезен не только для подготовки к защите учебного или дипломного проекта в учебном заведении, но и для последующей профессиональной деятельности. Курс состоит из трех лекционных блоков с практическими заданиями.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Проектно-исследовательский семинар»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 3 з.е., 108 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины обусловлена необходимостью формирования у студентов системных знаний о специфике написания научного проекта для проведения собственного исследования.

Основная *цель* дисциплины развитие навыков поиска и обработки исследовательской литературы и других типов источников для написания выпускной работы.

Задачи дисциплины:

- усвоение студентами основных принципов и практик проведения исследования, в том числе, формулирования исследовательской метафоры и постановки исследовательской задачи, концептуализации исследовательского поля, выбора методологии исследования, применения качественных и количественных методов исследования, методов интерпретации полученных данных;
- освоение на базе этих теоретических знаний практических навыков исследования в гуманитарных науках, осуществление подготовки научных работ, освоение технологии их презентации в академической аудитории.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

ОПК-4 – способен анализировать потребности общества и интересы аудитории в целях прогнозирования и удовлетворения спроса на медиатексты и (или) медиапродукты, и (или) коммуникационные продукты.

УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- социологические данные с запросами и потребностями общества и отдельных аудиторных групп;
- основные современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(-ых) языке(-ах), используемые в академическом и профессиональном взаимодействии;
- современные средства информационно-коммуникационных технологий.

Уметь:

- учитывать основные характеристики целевой аудитории при создании медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов;
- представлять результаты академической и профессиональной деятельности на различных публичных мероприятиях, включая международные, выбирая наиболее подходящий формат и создавая тексты научного и официально-делового стилей речи по профессиональным вопросам;
- применять на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения для академического и профессионального взаимодействия.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В рамках курса развиваются навыки осмысленного поиска научной информации: умение формулировать поисковые запросы, понимание технических особенностей устройства информационных сервисов с научной информацией, владение инструментами автоматизации поиска и хранения информации, а также развитие навыков работы с программами для академического письма. В процессе развития этих довольно технических навыков будет совершенствоваться навык поисковой эвристики вообще и поиска по понятиям в частности. Курс имеет исключительно практический характер: все навыки сначала будут продемонстрированы, потом повторены студентами, после чего критически осмыслены (проведена рефлексия). Постановка и развитие навыков в таком виде необходима, поскольку работа с научной (и, шире — исследовательской информацией) является одним из базовых навыков в любой интеллектуальной работе. Написание выпускной работы представляет возможность задуматься о возможностях и ограничениях доступных нам поисковых и концептуальных инструментов.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Искусствознание»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 3 з.е., 108 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины:

Данная дисциплина закладывает основу для дальнейшего изучения искусства, культуры и историимедиа. Дисциплина представляет собой введение в западное искусство и архитектуру с XIV века до наших дней. Мы будем изучать значимые произведения архитектуры, скульптуры, изобразительного искусства и работы в новых медиа в соответствии с их определяющими характеристиками. Произведения искусства будут рассматриваться с точки зрения их предмета, техники, принадлежности, теории и критики, связанных с искусством, а также исторических и культурных обстоятельств, связанных с их производством и потреблением.

Курс ставит своей *целью* формирование у обучающихся представлений об основных этапах развития, направлениях и выдающихся представителях искусствоведения, его теоретических и методологических аспектах как фундаментальной основы теоретической реконструкции художественной культуры и искусства.

Задачи дисциплины:

- освоить основные периоды и ключевые памятники истории западного искусства с XIV века до наших дней (и связанных с ними исторических и культурных событий);
- понять взаимосвязь между художественной техникой и выражением основной концепции произведения;
- научиться анализировать произведения искусства с точки зрения их визуальных эффектов, правильно читать архитектурные планы и фасады, а также анализировать здание с точки зрения его пространственных эффектов;
- понять различные подходы к интерпретации, которые использовались в искусстве прошлого, а также сильные и слабые стороны этих методологий;
- научиться использовать визуальный и пространственный анализ конкретных произведений искусства и архитектуры в качестве критического аргумента;
- научиться оценивать различные интерпретации произведений искусства и критически оценивать выдвинутые аргументы.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

УК-6 – способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- национальные, этнокультурные и конфессиональные особенности и народные традиции населения;
- основы и закономерности социального и межкультурного взаимодействия, направленного на решение профессиональных задач;
- основные принципы профессионального и личностного развития, исходя из этапов карьерного роста и требований рынка труда;
- основы саморазвития, самореализации, самоорганизации, использования творческого потенциала в собственной деятельности.

Уметь:

- грамотно, доступно излагать профессиональную информацию в процессе межкультурного взаимодействия учетом особенностей аудитории;
- соблюдать этические нормы и права человека;
- анализировать особенности социального взаимодействия с учетом национальных, этнокультурных, конфессиональных особенностей;
- решать задачи собственного профессионального и личностного развития, включая задачи изменения карьерной траектории;
- расставлять приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Работа с материалом призвана развивать у студентов навыки визуального анализа через обсуждение произведений искусства, их критического понимания через чтение обязательной и дополнительной литературы, их связи с современными медиа, а также способствовать развитию у студентов навыков использования слов для обсуждения визуального и пространственного опыта.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Антропологическая археология»

Направления подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
(очная форма обучения)

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Цель дисциплины: формирование у студентов базовых теоретических знаний по изучаемой дисциплине и представлений о специфике и процедуре исследования антропологической археологии.

Задачи дисциплины:

- Изучение закономерностей развития материальной и духовной культуры человечества, отраженных в археологических источниках;
- Формирование навыков исторического исследования в условиях отсутствия письменных источников.
- Помочь выработать навыки критического чтения и мышления;
- Помочь выработать навыки академического письма;
- Помочь выработать навыки постановки научных проблем и вопросов.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия;

ПК-2 – способен осуществлять управление созданием и выпуском в эфир продуктов телерадиовещательных СМИ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основные современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(-ых) языке(-ах), используемые в академическом и профессиональном взаимодействии;
- современные средства информационно-коммуникационных технологий;
- социальные и психологические характеристики целевой аудитории;
- мировые тенденции развития сферы СМИ (содержательные и технологические);
- методы производства мультимедийных продуктов, основные сведения о телекоммуникационных системах, применяемых для теле- и радиовещания.

Уметь:

- представлять результаты академической и профессиональной деятельности на различных

публичных мероприятиях, включая международные, выбирая наиболее подходящий формат и создавая тексты научного и официально-делового стилей речи по профессиональным вопросам;

– применять на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения для академического и профессионального взаимодействия;

– выявлять потребность общества в информации по определенной проблематике;

– моделировать структуру новых продуктов;

– регулировать творческие разногласия в коллективе.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В то время как в России археология была тесно связана с историей, археология в Соединенных Штатах была частью антропологии с четырьмя областями. Это означает, что археологические теории (системы идей, используемые для объяснения остатков материала) в этих странах развивались по двум непересекающимся траекториям. Этот курс познакомит российских студентов с основными теоретическими дебатами, которые сформировали дисциплину археологии в англо-американской научной традиции. Мы будем исторически контекстуализировать эти дебаты с точки зрения более широких теоретических дискуссий, происходящих в рамках философии и социальных наук. В дополнение к чисто теоретическим работам мы рассмотрим ряд тематических исследований, которые связывают антропологические теории с материальными остатками в археологических данных.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Что такое антропоцен»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет (2-й семестр).

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Можно ли еще отделить человеческую культуру от мира природы? Или это традиционное различие сегодня не имеет смысла? В 2000 году группа геологов предположила, что мы вступили в новую геологическую эру, которая в основе своей определяется необратимой деятельностью человека: антропоцен. По мнению этих ученых, люди стали «планетарными акторами» в том смысле, что наши действия теперь больше не имеют последствий для человеческого социального мира или даже для органического биологического мира, а имеют саму основу нашего земного существования: геофизические системы (гидрология, атмосфера и геология) самой планеты.

В рамках этой дисциплины антропоцен рассматривается как вызывающая беспокойство и оспариваемая концепция, связанная с геологией, биологией и наукой об изменении климата, а также лежащая в основе различных политических, этических и социальных предположений.

Цель дисциплины – ответить на вопрос, каковы политические, правовые и этические последствия предположения, что мы живем в антропоцене.

Задачи дисциплины:

- исследовать и научиться понимать взаимосвязи между природой и культурой;
- определить, как эти отношения меняются и всегда менялись;
- изучить политико-этические последствия этих изменений.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия;

ПК-2 – способен осуществлять управление созданием и выпуском в эфир продуктов телерадиовещательных СМИ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– национальные, этнокультурные и конфессиональные особенности и народные традиции населения;

- основы и закономерности социального и межкультурного взаимодействия, направленного на решение профессиональных задач;
- социальные и психологические характеристики целевой аудитории;
- мировые тенденции развития сферы СМИ (содержательные и технологические);
- методы производства мультимедийных продуктов, основные сведения о телекоммуникационных системах, применяемых для теле- и радиовещания.

Уметь:

- грамотно, доступно излагать профессиональную информацию в процессе межкультурного взаимодействия с учетом особенностей аудитории;
- соблюдать этические нормы и права человека;
- анализировать особенности социального взаимодействия с учетом национальных, этнокультурных, конфессиональных особенностей;
- выявлять потребность общества в информации по определенной проблематике;
- моделировать структуру новых продуктов;
- регулировать творческие разногласия в коллективе.

Краткое содержание дисциплины (модуля):

1. Идея выделения новой эпохи;
2. Определение антропоцена;
3. Датировка и хронология антропоцена;
4. Вторжение человека в экосистемы;
5. Климатические изменения;
6. Биоразнообразие;
7. Стратиграфия;
8. Позитивные и негативные аспекты выделения антропоцена;
9. Критика антропоцена;
10. Пути решения проблем антропоцена.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Арктические столкновения: люди и другие живые существа на Севере и в Сибири

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство

Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Данная дисциплина посвящена изучению Арктики, Северу и Сибири, которые за последние несколько десятилетий превратились в регионы резких экологических и социально-экономических изменений. Эта значительная часть территории нашей планеты, когда-то считавшаяся дикой, пустой и отдаленной местностью, теперь понимается и представляется все чаще уязвимым и хрупким местом. Биоразнообразие и население Арктики подвергаются опасности из-за изменения окружающей среды, загрязняющих веществ и стремительных культурных и социальных изменений.

Данная дисциплина преследует цель дать общее представление о современных проблемах приполярного Севера и Сибири с акцентом на взаимодействие между людьми, нечеловеческими существами (животными и духами) и природой. В рамках дисциплины, обучающиеся смогут приобрести антропологические знания, поделиться идеями, проанализировать перспективы в разрешении современных социальных, культурных, политических и экологических проблем современных арктических территорий.

Для достижения данных целей будут решаться конкретные задачи:

- исследование наиболее серьезных и острых проблем, с которыми сегодня сталкиваются население и природа Арктики;
- изучение технологий и принципов использования природных ресурсов;
- анализ социальных, экологических, культурных и политических изменений;
- знакомство с локальными, региональными и глобальными взаимосвязями внутри и за пределами арктических территорий.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия;

ПК-2 – способен осуществлять управление созданием и выпуском в эфир продуктов телерадиовещательных СМИ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- национальные, этнокультурные и конфессиональные особенности и народные традиции населения;
- основы и закономерности социального и межкультурного взаимодействия, направленного

на решение профессиональных задач;

- социальные и психологические характеристики целевой аудитории;
- мировые тенденции развития сферы СМИ (содержательные и технологические);
- методы производства мультимедийных продуктов, основные сведения о телекоммуникационных системах, применяемых для теле- и радиовещания.

Уметь:

- грамотно, доступно излагать профессиональную информацию в процессе межкультурного взаимодействия учетом особенностей аудитории;
- соблюдать этические нормы и права человека;
- анализировать особенности социального взаимодействия с учетом национальных, этнокультурных, профессиональных особенностей;
- выявлять потребность общества в информации по определенной проблематике;
- моделировать структуру новых продуктов;
- регулировать творческие разногласия в коллективе.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина преподается в 4 квартале. Обучающиеся поэтапно знакомятся не только с основными этапами освоения человеком арктических территорий, но и с последствиями новейшего вторжения человека в экосистему Арктики, включающей не только животный и растительный мир, но и сложную и тонкую связь КМСН и природы. Дисциплину открывает серия вводных занятий, посвященных общим характеристикам арктических и северных территорий, понятию вечной мерзлоты, ключевым этапам освоения данной территории и масштабам последствий изменений окружающей среды. Обучающиеся узнают не только о современных индустриальных способах освоения арктических земель, но и о древних представлениях о пространстве северных регионов, познакомятся с арктической и северной мифологией, смогут изучить вклад советских этнографов в изучение народов, населяющих данный регион. Вслед за анализом состава населения Арктики, курс предложит серию занятий, посвященных животному и растительному миру, с акцентом на роль и значение оленеводства для культуры и экономики арктических территорий. Говоря о современных вызовах, стоящих перед арктическими территориями, мы сделаем акцент на развитии транспортной инфраструктуры, изучим феномен международных транспортных коридоров и внимательно исследуем возможные стратегии развития бесконечно меняющегося арктического региона.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

«Формальная логика»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство

Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет (2 семестр).

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля):

Актуальность дисциплины: дисциплина «Формальная логика» обусловлена тем, что законы логики имеют универсальный, общечеловеческий характер, дисциплина способствует формированию логического мышления студента, навыков самостоятельного мышления, освоению законов мышления, что имеет фундаментальное значение как для личностного, так и профессионального развития.

Цель дисциплины:

Цель дисциплины – ознакомление студентов с основными законами и правилами логического мышления (формальная логика), а также развитие навыков рационального рассуждения и умения вести дискуссию и правильно оценивать аргументы, что закладывает основу для усвоения студентами основных навыков построения научной аргументации в рамках своей специализации.

Задачи дисциплины:

- изучение и усвоение основ правильного логического мышления;
- изучение и усвоение основных законов (принципов) логики;
- изучение и усвоение признаков и правил формирования и использования основных форм мышления – понятия, суждения, умозаключения – и логических операций с ними;
- развить умение правильного применения логических законов и правил.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-1 – способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий;

ПК-4 – способен организовывать и контролировать выпуск продукции сетевого издания/информационного агентства.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

– методы и принципы критического анализа, методики анализа результатов исследования и разработки стратегий проведения исследований, организации процесса принятия решения;

– технологии редакционно-издательского процесса;

– стандарты, технические условия, инструкции и другие нормативные документы в области электронных изданий.

Уметь:

– принимать конкретные решения для повышения эффективности процедур анализа проблем, принятия решений и разработки стратегий, формулировать гипотезы;

– оценивать временные затраты на все производственные процессы;

– оперативно принимать решения в случае непредвиденных обстоятельств, грозящих срывом сроков выполнения тех или иных работ.

Краткое содержание дисциплины (модуля):

Содержание дисциплины «Формальная логика» формируют следующие тематические разделы. 1. Предмет и значение логики. Мышление и язык. 2. Учение о понятии, определения. 3. Суждение (высказывание) как форма мысли. 4. Силлогистика.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«По-прежнему в движении? Диаспоры в сравнительной перспективе»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет (2-й семестр).

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины обусловлена необходимостью развития анализа международной миграции как способности находить, изучать, понимать, осмысливать, критически оценивать понятие «диаспора» и его составляющие, такие как «мигранты», «беженцы» и «эмигранты».

Цель дисциплины:

Цель дисциплины – рассмотреть в какой степени архетипические диаспоры могут служить полезной аналитической основой для понимания миграций, перемещений и переселений современности.

Задачи дисциплины:

- систематизация знаний основных этапов развития четырех парадигматических диаспор, а также понимание разницы между диаспорами, мигрантами и символическими этническими группами;
- расширение методов и приемов анализа и интерпретации относительного и субъективного компонента в определении диаспоры и интерактивного характера связей между диаспорами, родными землями и принимающими обществами («триадическая связь»);
- совершенствование умений для участия в публичных дебатах о диаспорах, мигрантах и этнических общинах;
- формирование умений проведения качественного интервью;
- развитие учебных навыков и умений, позволяющих работать в команде с учетом как индивидуальных особенностей, так и индивидуальных ресурсов (например, знаний, времени, энергии, настойчивости)

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия;

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- национальные, этнокультурные и конфессиональные особенности и народные традиции населения;
- основы и закономерности социального и межкультурного взаимодействия, направленного на решение профессиональных задач;
- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- нормы этики делового общения;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Уметь:

- грамотно, доступно излагать профессиональную информацию в процессе межкультурного взаимодействия с учетом особенностей аудитории;
- соблюдать этические нормы и права человека;
- анализировать особенности социального взаимодействия с учетом национальных, этнокультурных, конфессиональных особенностей;
- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина знакомит студентов с обширным явлением международной миграции через изучение связанных между собой диаспор, наций, этничностей и народностей. Исходя из основных теорий диаспоры, трансмиграции и национализма, студенты смогут ответить на четыре основных вопроса: кто может считаться членом диаспоры и что отличает ее от «коренного» жителя? Как диаспоры живут, взаимодействуют, воображают и управляют собой? Как они вносят свой вклад в благополучие своей «любимой родины»? Ценит ли Родина их вклад? В рамках дисциплины будут изучены определенные модели диаспоры (торговые диаспоры, культурные диаспоры) с целью понимания роли, которую они играют в построении нации и формировании групп, а также их влияния на политику идентичности и внешнюю политику «дома и за границей». В дополнение к отдельным диаспорам и темам, рассматриваемым в чтениях, студенты представят презентации, посвященные теоретическим вопросам, связанным с областью исследований диаспоры.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«Взлёты и падения сложно устроенных обществ»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство

Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет (2-й семестр).

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Данная дисциплина посвящена изучению истории цивилизаций на примере различных обществ и государств. Цивилизация представляет собой вершину социально-политических достижений человека, а ее падение – это воплощение социальной и экономической неудачи. В рамках дисциплины обучающимся будет предложено дать оценку определениям цивилизации и краха, провести исторический обзор и анализ когда-либо существовавших или существующих цивилизаций. Дисциплина концентрируется вокруг изучения периода от бронзового века до современности, географически – от Евразии до Америки.

Таким образом, главной образовательной целью курса является знакомство и анализ теории цивилизаций, связанной с динамикой сложных обществ, а также возможность критически применять ее к современности.

Данная цель достигается путем решения следующих задач:

- изучение природных, социальных, культурных, экономических и поведенческих факторов, способствующих успеху цивилизации или способных привести к ее падению;
- выявление общие закономерности цивилизационного развития, характеристика пространственно-временных и других обстоятельств;
- поиск, обработка, анализ и использование первоисточников не только для понимания некоторых исторических событий, но и для выработки собственных аргументированных суждений относительно исторических эпох и событий.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия;

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– национальные, этнокультурные и конфессиональные особенности и народные традиции населения;

- основы и закономерности социального и межкультурного взаимодействия, направленного на решение профессиональных задач;
- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- нормы этики делового общения;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Уметь:

- грамотно, доступно излагать профессиональную информацию в процессе межкультурного взаимодействия с учетом особенностей аудитории;
- соблюдать этические нормы и права человека;
- анализировать особенности социального взаимодействия с учетом национальных, этнокультурных, профессиональных особенностей;
- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Обучающиеся поэтапно знакомятся с основными направлениями теории цивилизации: от понятий «цивилизация» и «сложное общество» до этапов и особенностей истории всемирных цивилизаций и особенностей межкультурного взаимодействия. Дисциплина предлагает рассмотреть основные существующие подходы к исследованию древних и современных обществ с подробным изучением отдельных конкретных примеров: цивилизаций Древнего Востока, Византийской цивилизации и т.д. Отдельный акцент в рамках дисциплины сделан на такие основополагающие понятия, как социальная сила и политическая сложность. Обучающиеся познакомятся с тем, как на протяжении истории трактуется феномен власти, как возникла политика, что является ее предопределяющей сущностью. Изучая принципы устройства государства, обучающиеся узнают, что включает в себя это понятие, каковы возможные формы, функции и механизмы государства, каким образом зародились и функционируют государственные институты, на чем основана их автономия. В ходе рассмотрения имперского формата государственности, будут представлены различные формы и примеры империй, включая Византийскую и Российскую империи. Поскольку дисциплина в целом посвящена таким явлениям, как зарождение и падение цивилизаций, заключительная часть занятий будет концентрироваться вокруг теорий социального коллапса как следствия дезинтеграции базовых институтов и потери идентичности.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Чувство юмора»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство

Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет (2-й семестр).

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля):

Цель дисциплины:

Цель дисциплины – познакомить с классическими работами и основными современными направлениями исследований в области юмора и комедии. Дать представление о том, как юмор менялся с течением времени и его влияние на политический дискурс.

Задачи дисциплины:

- познакомить с рядом критических и философских подходов к юмору и научить применять их через анализ средств массовой информации;
- дать представление о главных дебатах в области политики и этики юмора в произведениях популярной культуры;
- научить анализу юмора, присутствующего в фильмах и текстах;
- дать возможность улучшить навыки групповой работы, написания эссе и проведения презентаций.

Планируемые результаты освоения:

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия;

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- основные современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(-ых) языке(-ах), используемые в академическом и профессиональном взаимодействии;
- современные средства информационно-коммуникационных технологий;
- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной

собственности;

- нормы этики делового общения;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Уметь:

- представлять результаты академической и профессиональной деятельности на различных публичных мероприятиях, включая международные, выбирая наиболее подходящий формат и создавая тексты научного и официально-делового стилей речи по профессиональным вопросам;
- применять на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения для академического и профессионального взаимодействия;
- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина использует широкий теоретический и исторический подход к изучению юмора, исследуя механику комедии с помощью различных средств массовой информации. Наряду с работой влиятельных философов, политических теоретиков и психоаналитиков, студенты рассмотрят стендап-комиков и легендарных клоунов. Также обратят внимание на некоторые из самых знаменитых комических фильмов прошлого века, включая работы Чарли Чаплина, Питера Селлера и Монти Пайтона. В течение дисциплины студенты будут анализировать видео политических очерков на YouTube, слушать радиокомедии и копаться в интернет-мемах. Пытаясь понять силу и влияние юмора в современном западном дискурсе, дисциплина уделяет пристальное внимание политическим эффектам юмора. К концу дисциплины у студентов будет лучшее представление о том, как юмор может открывать умы и изменять сердца, и о том, как он все еще может изменить ход истории.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Золотой век русской литературы»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство

Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет (2 семестр).

Цели и задачи освоения дисциплины:

Цель дисциплины:

Цель дисциплины – показать закономерности, определившие развитие русской литературы в первой половине XIX века: разрушение и трансформацию существующих литературных форм, изменение литературных движений, формирование новых представлений о литературе и литературности, возникновение русского классического романа.

Задачи дисциплины:

- овладеть коммуникативными стратегиями и тактиками, риторическими, стилистическими и языковыми нормами и приемами, принятыми в разных сферах коммуникации, умение адекватно использовать их при решении профессиональных задач;
- овладеть основным терминологическим аппаратом современного литературоведения;
- получить представление об основных особенностях русского литературного процесса XIX века, их связях с историческими событиями и культурой эпохи;
- научиться пользоваться литературоведческой информацией, понимать и анализировать ее;
- приобрести навыки квалифицированного анализа, комментирования, реферирования и обобщения результатов научных исследований, проведенных иными специалистами, с использованием современных методик;
- овладеть техниками самостоятельного обучения новым методам исследования, изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности, критическому анализу и применению теоретических и практических знаний в сфере гуманитарных наук для собственных научных исследований;
- научиться порождать новые идеи (креативность), адаптироваться к новым ситуациям, оценивать накопленный опыт, анализировать свои возможности.
- получить способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия;

ПК-3 – способен осуществлять художественно-техническое оформление сетевого издания/сайта информационного агентства.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- основные современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном (-ых) языке(-ах), используемые в академическом и профессиональном взаимодействии;
- современные средства информационно-коммуникационных технологий;
- принципы художественно-технического оформления интернет-ресурсов;
- законодательство Российской Федерации об авторском праве.

Уметь:

- представлять результаты академической и профессиональной деятельности на различных публичных мероприятиях, включая международные, выбирая наиболее подходящий формат и создавая тексты научного и официально-делового стилей речи по профессиональным вопросам;
- применять на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения для академического и профессионального взаимодействия;
- изучать и применять на практике положительный опыт в дизайне сетевых ресурсов;
- применять базовые приемы композиции материалов на интернет-странице.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Предмет дисциплины – история русской литературы первой половины XIX века; занятия посвящены поэзии В.А. Жуковского и К.Н. Батюшкова, творчеству А.С. Грибоедова, А.С. Пушкина, М.Ю. Лермонтова, Н.В. Гоголя и др. Мы продемонстрируем основные закономерности, которые определяли развитие русской литературы в первой половине XIX века: разрушение и трансформацию готовых литературных форм, смену литературных направлений, формирование новых представлений об основаниях литературного творчества, возникновение русского классического романа. Зачем сегодня нужна русская классика? Говоря словами Пушкина, «самостоянье человека» ни в какое время невозможно без знания собственной культуры, основой которой является литература золотого века. Сегодня это знание как нельзя более актуально. Что хотел сказать Пушкин, Лермонтов, Гоголь и другие своими произведениями? Чтобы понять некорректность этого вопроса, необходимо прослушать предложенную дисциплину.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Структура художественного текста»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет (2-й семестр).

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины обусловлена необходимостью понимания структуры художественного произведения с целью формирования культуры анализа и интерпретации текста - способности находить, изучать, понимать, осмысливать, критически оценивать структурные особенности отдельно взятого произведения, эксплицитно и имплицитно выраженную в тексте информацию.

Цель дисциплины:

Ознакомить обучающихся с наиболее важными вопросами структуры художественного текста для последующего комплексного изучения и выявления новых смыслов текстов любой стилистической и жанровой принадлежности с опорой на особенности его построения. В ходе дисциплины будут рассмотрены следующие темы: Содержание высказывания, Специфика художественного текста, Фабула, Композиция, Стил, Образ повествователя.

Задачи дисциплины:

- усовершенствовать практические навыки в области анализа и интерпретации художественного текста;
- сформировать систему анализа произведений в единстве их эстетической природы и интерпретации в контексте европейской и отечественной культуры;
- развить навык интерпретации текста, построения высказывания и оценки.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия;

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- основные современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(-ых) языке(-ах), используемые в академическом и профессиональном взаимодействии;
- современные средства информационно-коммуникационных технологий;
- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- нормы этики делового общения;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Уметь:

- представлять результаты академической и профессиональной деятельности на различных публичных мероприятиях, включая международные, выбирая наиболее подходящий формат и создавая тексты научного и официально-делового стилей речи по профессиональным вопросам;
- применять на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения для академического и профессионального взаимодействия;
- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина знакомит студентов с уникальной знаковой природой текста и позволяет произвести его детальный анализ с помощью элементов его структуры. Данная дисциплина рассматривает произведение не только как граничное отражение безграничной действительности, но и “препарирует” его, рассматривая каждый элемент как отдельный сегмент, составляющий многообразие художественных смыслов. Студенты найдут ответы на вопросы о композиционных и стилевых характеристиках текста, о фабуле и типологии характеров персонажей, а также научатся определять “присутствие” автора в тексте. Знания, полученные в ходе изучения данной дисциплины, найдут свое применение во множестве смежных наук гуманитарного пласта и сформируют навык “цепкого” и многоуровневого прочтения текстов любой жанровой принадлежности.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Английский как второй язык»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет (2-й семестр).

Цели и задачи освоения дисциплины

Актуальность дисциплины обусловлена возрастающей потребностью в повышении уровня владения английским языком как средством межкультурного и международного общения, а в необходимости дальнейшего самообразования современного специалиста.

Цель дисциплины:

Цель дисциплины – повысить исходный уровень владения иностранным языком, достигнутый на предыдущей ступени образования, и развить иноязычную коммуникативную компетенцию обучающихся для успешного решения социально-коммуникативных задач в бытовой, социально-культурной, академической сферах деятельности при общении с зарубежными партнерами, а также для дальнейшего самообразования.

Задачи дисциплины:

- сформировать речевые умения в устной и письменной речи, языковые навыки и социокультурные знания в диапазоне указанных уровней коммуникативной компетенции;
- повысить уровень учебной автономии, способности к самообразованию;
- воспитать толерантность и уважение к духовным ценностям разных стран и народов.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия;

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- основные современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(-

ых) языке(-ах), используемые в академическом и профессиональном взаимодействии;

- современные средства информационно-коммуникационных технологий;
- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- нормы этики делового общения;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Уметь:

- представлять результаты академической и профессиональной деятельности на различных публичных мероприятиях, включая международные, выбирая наиболее подходящий формат и создавая тексты научного и официально-делового стилей речи по профессиональным вопросам;
- применять на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения для академического и профессионального взаимодействия;
- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Общие сведения о происхождении английского языка. Основные этапы становления. Племенное прошлое. Взаимосвязь с другими европейскими языками. Что такое фонетика и зачем она нужна. Влияние произношения на понимание. Тоны в английском языке. Интонационный рисунок высказывания. Грамматические особенности английского языка. Грамматические структуры и речевые модели. Спорт в повседневной жизни. Спортивные мероприятия и достижения. Чтение как хобби. Любимые произведения и персонажи. Изобразительно искусство, кино, театр. Ведущие мировые издания. Социальные сети и интернет-сообщества. Виртуальный английский (*weblish*). Английский язык – один из самых изучаемых в мире. «Глобальная деревня». Проблемы загрязнения окружающей среды и пути их решения.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Гендер, сексуальность и биополитика»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет (2-й семестр).

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины:

В современном мире проявляется огромный интерес к гендерным исследованиям – междисциплинарной исследовательской практике, использующей познавательные возможности теории социального гендера для анализа общественных явлений и их изменений. Эта область включает женские исследования (касающиеся женщин, феминизма, гендера и политики), мужские исследования и квир-исследования. Толчком к формированию данного направления в современном гуманитарном знании послужило предложение разведения биологической и культурной составляющих в изучении вопросов, связанных с полом.

Студенты узнают об исторических, философских, политических, психоаналитических и биологических перспективах сексуальности и гендерных проблем и сами погружаются в эти вопросы через обсуждения в аудитории и написание эссе.

Цель дисциплины – изучение и овладение представлениями о гендерных теориях и теориях биополитики, достижение базового междисциплинарного понимания концепций и проблем, связанных с сексуальностью, гендером и биополитикой.

Задачи дисциплины:

- познакомить студентов с теоретическими понятиями, составляющими инструментарий гендерных исследований;
- помочь студентам в изучение методологических принципов философского анализа природы человека, связанных с гендерным подходом;
- помочь студентам в формирование представлений об основных направлениях гендерной теории.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия;

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- национальные, этнокультурные и конфессиональные особенности и народные традиции населения;
- основы и закономерности социального и межкультурного взаимодействия, направленного на решение профессиональных задач;
- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- нормы этики делового общения;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Уметь:

- грамотно, доступно излагать профессиональную информацию в процессе межкультурного взаимодействия с учетом особенностей аудитории;
- соблюдать этические нормы и права человека;
- анализировать особенности социального взаимодействия с учетом национальных, этнокультурных, конфессиональных особенностей;
- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В содержание дисциплины входит рассмотрение таких вопросов как: теории гендера; гендер, личность и мораль; мужское доминирование в концепции социального развития, женские движения; насилие и гендер; сексуальное поведение; исторический дискурс сексуальности; рождение биополитики; рассмотрение различий в теории любви Фрейда и Платона; теории привязанности и социальной когнитивной нейробиологии; знакомство с понятием социальной нейробиологии, способами популяризации феминизма в медиа. Основным результатом освоения дисциплины станет изучение и овладение студентами представлениями о гендерных теориях и теориях биополитики, достижение базового междисциплинарного понимания концепций и проблем, связанных с сексуальностью, гендером и биополитикой.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
«Управление проектами в информационных технологиях»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет (2-й семестр).

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля):

Цель дисциплины:

Целью освоения дисциплины являются изучение теоретических, практических вопросов управления информацией и ресурсами знаний, а также информационными проектами, и их использования в экономике и развитии общества, практике управления современной организацией, международной деятельности.

Задачи изучения дисциплины:

- сформировать представление о методических аспектах информатизации в управленческой деятельности, использования информационных систем и процессов;
- рассмотреть роль информации в обществе и управлении;
- приобрести навыки работы с классификаторами технико-экономической и социальной информации как стандартного языка формализованного описания данных;
- изучить формы информационных ресурсов и методы управления ими;
- раскрыть теоретические основы и базовые концепции управления проектами.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-2 – способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла;

ПК-4 – способен организовывать и контролировать выпуск продукции сетевого издания/информационного агентства.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- принципы, методы и требования, предъявляемые к проектной работе, способы представления и описания целей и результатов проектной деятельности;
- методы, критерии и параметры оценки результатов выполнения проекта;
- технологии редакционно-издательского процесса;

– стандарты, технические условия, инструкции и другие нормативные документы в области электронных изданий.

Уметь:

- разрабатывать и анализировать альтернативные варианты проектов для достижения намеченных результатов;
- разрабатывать проекты, определять целевые этапы и основные направления работ;
- оценивать временные затраты на все производственные процессы;
- оперативно принимать решения в случае непредвиденных обстоятельств, грозящих срывом сроков выполнения тех или иных работ.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В рамках курса мы отработаем полный жизненный цикл управления проектом; сравним актуальные подходы к ведению проекта: водопадный, итеративный, гибкий, и обсудим, как грамотно скомбинировать различные подходы именно для вашего проекта. Курс развивает навыки и компетенции для планирования, распределения ресурсов, контроля, составления бюджета, эффективного общения и мотивации, руководства проектами и работы с трудными людьми от начала до конца.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
«Кино и трансмедиальное повествование»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет (2-й семестр).

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля):

Актуальность дисциплины обусловлена необходимостью понимания в современном мире работы трансмедиальных продуктов и их структурных элементов, а также получению знаний о последних изменениях в кино и медиаиндустрии.

Цель дисциплины:

Цель дисциплины – рассмотреть, как коммерческое и массовое расширение нарративных вселенных способствует новому способу (трансмедиального) повествования, основанному на энциклопедическом пространстве информации, сконфигурированной индивидуально, а также обрабатываемой коллективно социальными сетями и онлайн-сообществами.

Задачи дисциплины:

- ознакомление с теоретическими подходами к анализу и пониманию трансмедиальной культуры;
- обучение распознаванию структурных элементов трансмедиальных нарративов;
- совершенствование умений выстраивать свое речевое (создание письменных текстов, подготовка портфолио и т.д.) и неречевое (проведение исследовательской работы, групповая проектная работа и т.д.) поведение адекватно и в соответствии с принципами критического анализа текстуальной и визуальной информации;
- развитие способности оценивать риторические аспекты трансмедиального повествования;
- формирование знаний о последних событиях в индустрии медиа-франшиз;
- понимание того, как задумываются и реализуются медиа-франшизы;
- формирование культуры устной и письменной речи посредством активной работы над совершенствованием презентационных навыков и навыков письма.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия;

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- основные современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(-ых) языке(-ах), используемые в академическом и профессиональном взаимодействии;
- современные средства информационно-коммуникационных технологий;
- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- нормы этики делового общения;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Уметь:

- представлять результаты академической и профессиональной деятельности на различных публичных мероприятиях, включая международные, выбирая наиболее подходящий формат и создавая тексты научного и официально-делового стилей речи по профессиональным вопросам;
- применять на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения для академического и профессионального взаимодействия;
- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Студенты поэтапно знакомятся со стратегиями и техниками работы медиа-франшиз и их взаимодействием с аудиторией и политикой, а также процессом формирования нового трансмедиального повествования. Основным результатом освоения дисциплины станет ознакомление с работой трансмедиальных продуктов, формирование знаний о работе медиаиндустрии и явлении конвергенции культуры.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

«История кино»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство

Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часов.

Форма промежуточной аттестации: зачет (1-й семестр).

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины обусловлена необходимостью тщательного изучения процесса создания любого типа визуальных медиа, что включает в себя сочетание изображений и звуков уникальными и интересными способами, чтобы развить критическое понимание и анализ важнейших тенденций в развитии кино и других видов искусства.

Цель дисциплины:

Цель дисциплины – повысить осведомленность об эстетическом выборе, сделанном при создании визуальных медиа, и изучить, как инструменты и методы, используемые при его создании, могут быть объединены для генерации разнообразных значений и сообщений.

Задачи дисциплины:

- рассмотреть в историческом контексте вопросы кинодраматургии, режиссуры, операторского и актерского мастерства, проблемы монтажа и звукозаписи, изобразительного и музыкального решения фильма;
- развить критическое понимание кинотекстов, специфики кино, в целом, и его значения в современном обществе;
- изучить особенности организации съемочного процесса.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия.

ПК-1 – способен осуществлять творческо-организационную деятельность по созданию новых продуктов телерадиовещательных СМИ.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- основные современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(-ых) языке(-ах), используемые в академическом и профессиональном взаимодействии;
- современные средства информационно-коммуникационных технологий.
- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- нормы этики делового общения;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Уметь:

- представлять результаты академической и профессиональной деятельности на различных публичных мероприятиях, включая международные, выбирая наиболее подходящий формат и создавая тексты научного и официально-делового стилей речи по профессиональным вопросам;
- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина преподается в 9-м модуле. Она знакомит студентов с обширным пластом визуального искусства и кинематографа через изучение связанных между собой художественных техник монтажа, написания сценария и других элементов создания кино. Создание любого типа визуальных медиа требует эстетического выбора. Эти варианты включают сочетание изображений и звуков уникальными и интересными способами. Основная цель этой дисциплины - повысить осведомленность об эстетическом выборе, сделанном при создании визуальных медиа, и изучить, как инструменты и методы, используемые при его создании, могут быть объединены для генерации разнообразных значений и сообщений. В рамках данной дисциплины будет включен практический подробный анализ эстетического выбора, сделанного в различных формах визуальных средств массовой информации, с особым упором на повествовательный фильм и телевидение. Также будут даны некоторые практические упражнения для более глубокого понимания эстетических принципов.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Политическая коммуникация»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины: 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины:

Цель дисциплины:

Цель дисциплины – познакомить студентов с классическими работами и основными современными направлениями исследований в области медиа и политической коммуникации, а также дать представление о том, как теоретический материал применяется для анализа эмпирических данных в реальных исследованиях.

Задачи дисциплины:

- ознакомить с классическими работами в области анализа медиа и политической коммуникации;
- ввести в курс современной дискуссии в области политической и массовой коммуникации;
- сформировать представления о том, как теоретический материал применяется для анализа эмпирических данных в реальных исследованиях и как инструментальной дисциплины может быть использован для анализа современных актуальных политических процессов;
- дать введение в гражданскую грамотность;
- развить умения отделять объективную информацию от необъективной, увидеть политический bias в подаче информации, понимать, как социальные сети и интернет влияют на современную политику;
- сформировать критический подход к медиа и политике;
- совершенствовать умение выстраивать свое речевое (создание письменных текстов, подготовка портфолио и т.д.) и неречевое (проведение исследовательской работы, групповая проектная работа и т.д.) поведение адекватно и в соответствии с принципами критического чтения и анализа текстуальной информации;
- развить учебные навыки и умения, позволяющие совершенствовать устную и письменную речь; развить и воспитать способности и готовности к продуцированию самостоятельных письменных текстов различной жанровой и стилистической принадлежности, в том числе способностей к написанию комментариев и обзоров на уже созданные тексты.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-1 – способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий.

ПК-2 – способен осуществлять управление созданием и выпуском в эфир продуктов телерадиовещательных СМИ.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- методы и принципы критического анализа, методики анализа результатов исследования и разработки стратегий проведения исследований, организации процесса принятия решения;
- социальные и психологические характеристики целевой аудитории;
- мировые тенденции развития сферы СМИ (содержательные и технологические);
- методы производства мультимедийных продуктов, основные сведения о телекоммуникационных системах, применяемых для теле- и радиовещания.

Уметь:

- принимать конкретные решения для повышения эффективности процедур анализа проблем, принятия решений и разработки стратегий, формулировать гипотезы;
- выявлять потребность общества в информации по определенной проблематике;
- моделировать структуру новых продуктов;
- регулировать творческие разногласия в коллективе.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

В первой части дисциплины рассматривается классическая и современная литература по исследованиям коммуникации и медиа, социальной и когнитивной психологии, социологии и политическим наукам. Во второй части затрагиваются особенности постсоветского, в частности российского, медиа ландшафта. Дисциплина является как теоретической, так и практической – студенты будут смотреть и читать новости и применять полученные знания и навыки.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Информационная безопасность»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля):

Цель дисциплины:

- формирование комплекса знаний, навыков и компетенций в области информационной безопасности и применения на практике методов и средств защиты информации.

Задачи дисциплины:

- сформировать знания о современных тенденциях угроз информационной безопасности, о нормативных правовых документах по защите информации;
- сформировать устойчивое понимание роли и значения информационной безопасности личности, общества и государства и информационной инфраструктуры общества и государства;
- дать общие представления о современных методах и средствах защиты информации.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-1 – способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.

ПК-2 – способен осуществлять управление созданием и выпуском в эфир продуктов телерадиовещательных СМИ.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- методы и принципы критического анализа, методики анализа результатов исследования и разработки стратегий проведения исследований, организации процесса принятия решения;
- социальные и психологические характеристики целевой аудитории;
- мировые тенденции развития сферы СМИ (содержательные и технологические);
- методы производства мультимедийных продуктов, основные сведения о

телекоммуникационных системах, применяемых для теле- и радиовещания.

Уметь:

- принимать конкретные решения для повышения эффективности процедур анализа проблем, принятия решений и разработки стратегий, формулировать гипотезы;
- выявлять потребность общества в информации по определенной проблематике;
- моделировать структуру новых продуктов;
- регулировать творческие разногласия в коллективе.

Краткое содержание дисциплины

Студенты получают общее представление о возможностях, которые предоставляют современные средства и методы обеспечения информационной безопасности, выполняют практические задания на персональных компьютерах с использованием пакетов прикладных программ. Самостоятельная работа дает студентам опыт исследовательской работы, учит основам проектирования систем защиты информации, знакомит с методами защиты информации. Основным результатом освоения дисциплины станет овладение студентами системой инженерных и правовых знаний, возможность их применения в междисциплинарных исследованиях, способность находить информацию в научно-популярной литературе, специализированных словарях, справочниках, Интернет-ресурсах, анализировать и оценивать её.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«История и память через призму кино»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины обусловлена возрастающей потребностью в комплексном изучении истории кинематографа как части современной культуры и искусства, чтобы развивать навык критической интерпретации для дальнейших более глубоких междисциплинарных культурных исследований.

Цель дисциплины:

Сформировать у обучающихся комплексное представление о наиболее важных темах, образах исторического кинематографа. В рамках дисциплины рассматриваются такие вопросы, как: история кинематографа, формирование новых школ и подходов, слияние и разделение искусства и политики, новая этика и другие этические аспекты современного кино.

Задачи дисциплины:

- дать знания об основных смысловых и технических изменениях кино в историческом контексте;
- сформировать представления об основных школах, направлениях, подходах кинематографа прошлого;
- развить навык самостоятельного разбора и интерпретации художественных образов и проблематики кино в рамках исследования искусства в прошлом.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-1 – способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий;

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- методы и принципы критического анализа, методики анализа результатов исследования и разработки стратегий проведения исследований, организации процесса принятия решения
- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- нормы этики делового общения;

– компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Уметь:

– использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– составлять договоры, оформлять заказы на графические работы.

– принимать конкретные решения для повышения эффективности процедур анализа проблем, принятия решений и разработки стратегий, формулировать гипотезы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина призвана ознакомить студентов с двумя различными видами знания о прошлом – исторической памятью и историей как академической дисциплиной. Курс рассматривает ключевые проблемы российской истории со времен Киевской Руси до настоящего времени через призму популярных художественных фильмов, которые не только отражают существующую в обществе память о тех или иных событиях, но и активно ее формируют. Параллельно с просмотром и обсуждением кинолент студенты будут анализировать исторические источники, познакомятся с современными научными исследованиями, связанными с освещаемыми в кинофильмах темами.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

«Перформанс в Тюмени»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство

Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины Данная дисциплина предлагает обучающимся теоретическую подготовку и практическое погружение в философию импровизации и основные принципы создания перформанса. Синтез психологической группы, творческой мастерской и обучающей программы по интегральному перформансу, в котором глубокие человеческие переживания находят творческие формы для искреннего выражения, позволяет использовать перформанс в качестве движущей силы творческого исследователя.

Цель дисциплины:

Формирование умения выражать и обосновывать свои мысли через художественное представление действительности и внутреннего мира.

Задачи дисциплины:

- знакомство с различными концепциями и методами перформанса;
- изучение специфики художественных выступлений, публичной речи, творческих проявлений;
- анализ принципов и приемов конструктивной обратной связи в творческой практике.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-2 – способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- принципы, методы и требования, предъявляемые к проектной работе, способы представления и описания целей и результатов проектной деятельности;
- методы, критерии и параметры оценки результатов выполнения проекта;

- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- нормы этики делового общения;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Уметь:

- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы;
- разрабатывать и анализировать альтернативные варианты проектов для достижения намеченных результатов;
- разрабатывать проекты, определять целевые этапы и основные направления работ.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина преподается в 1-м семестре. Она знакомит студентов с основными темами, касающимися основных принципов создания перформанса.

Тема № 1. Театральный диалог

Тема № 2. Уличный танец

Тема № 3. Театр спорта и движений.

Тема № 4. Театр вещей

Тема № 5. Филармоническая музыка и поп-музыка

Тема № 6. Уличный театр

Тема № 7. Тривиальные роли и спектакли

Тема № 8. Опытный показ

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
«Киноанализ: методологические принципы»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часов

Форма промежуточной аттестации: зачет

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Цель дисциплины – научить студентов основным принципам киноформы и разными моделями их анализа и способности анализировать визуальный и аудитивный ряд фильмов, серий и клипов.

Задачи дисциплины:

- узнать, что такое интрадиегетический, диегетический и недиегетический звук, внутренняя фокулизация, jump cut и т.д.;
- научиться деконструировать смысл фильма и его элементов;
- обучиться навыкам критического мышления применительно к анализу, интерпретации и критической оценке фильмов;
- научиться использовать эти навыки в письменной и устной коммуникации по отношению к различным кинотекстам;
- понять, что стоит за тем или иным эстетическим выбором в фильме;
- научиться видеть разницу стилей между различными кинорежиссерами;
- овладеть языком киноанализа.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-1 – способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий;

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- методы и принципы критического анализа, методики анализа результатов исследования и разработки стратегий проведения исследований, организации процесса принятия решения
- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной

собственности;

- нормы этики делового общения;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Уметь:

- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы.
- принимать конкретные решения для повышения эффективности процедур анализа проблем, принятия решений и разработки стратегий, формулировать гипотезы.

Краткое содержание дисциплины (модуля):

Данная дисциплина знакомит студентов с основными принципами киноформы и разными моделями их анализа. Она вводит студентов в терминологию и язык описания дисциплины и тренирует их способности анализировать визуальный и аудитивный ряд фильмов, серий и клипов. В центре внимания находятся особенности изображения (аналогового и цифрового), форматы кино, композиция кадра, работа камеры, построение медиального пространства, работа со светом, разные типы обработки цвета, дизайн звука, музыка, медиальное тело и его голос, монтажные конструкции (от монтажа аттракционов Эйзенштейна до классической голливудской continuity, jump cut Жан-Люка Годара и современным монтажом франшизов типа Fast&Furious) и жанры. Дисциплина также исследует теории кино-нарративов, а также особенности аудиовизуальной драматургии и повествовательной перспективы – от классической драмы до сложных ретроспекций фильма нуар и современной привязанности к ненадежным рассказчикам (unreliable narration), mind games и twisted ending в фильмах Кристофера Нолана. Мы коснемся и драматургии серий и особой терминологии их описания (горизонтальные повествования, steps, arches, bit и т.д.). Студенты будут работать с игровыми, неигровыми и экспериментальными работами разных времен, стилей и культур и в конце электива будут знать, что такое интрадиетический звук и внутренняя фокулизация, понимать, почему операторы комедии предпочитают high key, а детективов low key освещение и понимать, чем работа с цветом Хичкока отличается от работы Тарковского.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«Английский язык»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Актуальность дисциплины обусловлена необходимостью приобрести умение вступать в коммуникацию и поддерживать ее на английском языке, использовать язык в письменной речи и написании научных работ на иностранном языке.

Цель дисциплины: сформировать комплексное развитие всех видов речевой деятельности на английском языке (чтение, говорение, использование языка, аудирование, письмо, устный и письменный перевод) и, как следствие такого развития, формирование компетенций, позволяющих организовать эффективную профессиональную англоязычную коммуникацию.

Задачи дисциплины:

1. сформировать лингвистическую и коммуникативную компетенции;
2. сформировать и развить у студентов навык чтения англоязычного неадаптированного текста разных жанров (художественного, публицистического, научного);
3. сформировать навык грамотного, аутентичного и стилистически обусловленного использования правил грамматики в устной и письменной речи;
4. сформировать расширенный активный и пассивный словарный запас студентов;
5. сформировать навык устной речи в монологических и диалогических жанрах на любую социокультурную тему в различных дискурсах;
6. сформировать навык аудирования аутентичной речи;
8. сформировать навык хорошо построенной и сбалансированной письменной речи с высокой вариативностью используемых грамматических форм, и лексики.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия.

ПК-2 – Способен осуществлять управление созданием и выпуском в эфир продуктов телерадиовещательных СМИ В результате освоения дисциплины обучающийся должен.

Знать:

- основные современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(-ых) языке(-ах), используемые в академическом и профессиональном взаимодействии;
- современные средства информационно-коммуникационных технологий.
- социальные и психологические характеристики целевой аудитории;
- мировые тенденции развития сферы СМИ (содержательные и технологические);
- методы производства мультимедийных продуктов, основные сведения о телекоммуникационных системах, применяемых для теле- и радиовещания.

Уметь:

- представлять результаты академической и профессиональной деятельности на различных публичных мероприятиях, включая международные, выбирая наиболее подходящий формат и создавая тексты научного и официально-делового стилей речи по профессиональным вопросам;
- применять на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения для академического и профессионального взаимодействия;
- выявлять потребность общества в информации по определенной проблематике;
- моделировать структуру новых продуктов;
- регулировать творческие разногласия в коллективе.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Дисциплина предполагает изучение британского варианта английского языка (произношение, орфография, грамматика, стилистика) с включением материалов и страноведческой терминологии из американских и других англоязычных источников, демонстрирующих основные различия между существующими вариантами английского языка.

Содержание учебной дисциплины направлено на формирование различных видов компетенций:

- лингвистической – расширение знаний о системе русского и английского языков, совершенствование умения использовать грамматические структуры и языковые средства в соответствии с нормами данного языка, свободное использование приобретенного словарного запаса;
- социолингвистической – совершенствование умений в основных видах речевой деятельности (аудировании, говорении, чтении, письме);
- дискурсивной – развитие способности использовать определенную стратегию и тактику общения для устного и письменного конструирования и интерпретации связных текстов на английском языке по изученной проблематике;
- социокультурной – овладение национально-культурной спецификой страны изучаемого языка и развитие умения строить речевое и неречевое поведение адекватно этой специфике; умение выделять общее и различное в культуре родной страны и англоговорящих стран;
- социальной – развитие умения вступать в коммуникацию и поддерживать ее.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

«Экология, технологии и аниме»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство

Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часов

Форма промежуточной аттестации: зачет

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

В ходе данной дисциплины мы рассмотрим избранные японские аниме, чтобы обсудить современные проблемы экологии и технологий, а также ознакомиться с теориями взаимоотношений человека и нечеловека. В мире глобального изменения климата, генной инженерии, промышленных материалов, киборгов, роботов и других разумных существ, не относящихся к людям, японское аниме и манга предлагают интригующие, жуткие и приятные способы представить и изучить актуальные проблемы экологической критики, антропологии, исследований науки и техники.

Данная дисциплина представляет собой широкий обзор современного технологического и экологического воображения в популярной культуре, включая такие темы, как глобальное потепление, вымирание, биоэтика, антропоморфизм и другие человеческие и нечеловеческие отношения, включая технологическое и биологическое увеличение и изменение.

Цель дисциплины – определить современные проблемы экологии и технологий, а также ознакомиться с теориями взаимоотношений человека и не человека через призму японской культуры аниме и манга.

Задачи дисциплины:

- практиковать динамичное живое мышление и говорение на английском языке;
- изучить базовую терминологию и навыки описания фильмов и видео;
- узнать о методах, критической лексике и концепциях экокритики, социокультурной антропологии и исследований науки и технологий;
- научиться интерпретировать массовую культуру как критические и спекулятивные работы о текущих и будущих экологических, технологических и эпистемологических проблемах;
- практиковать обсуждение и написание сложных социальных, экологических и эпистемологических проблем, представленных в аниме-рассказах и окружении.
- узнать об экологической мысли, антропологии технологий, микробиоме, микробном терраформировании, микробной биоэтике, фигурах животных, фигурах и политике роботов, а также философии феминистских киборгов.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- нормы этики делового общения;
- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- национальные, этнокультурные и конфессиональные особенности и народные традиции населения;
- основы и закономерности социального и межкультурного взаимодействия, направленного на решение профессиональных задач.

Уметь:

- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы;
- грамотно, доступно излагать профессиональную информацию в процессе межкультурного взаимодействия учетом особенностей аудитории;
- соблюдать этические нормы и права человека;
- анализировать особенности социального взаимодействия с учетом национальных, этнокультурных, конфессиональных особенностей.

Краткое содержание дисциплины (модуля):

Данный курс знакомит студентов с обширным пластом культуры и искусства XX века через изучение связанных между собой художественных техник коллажа, монтажа, конструкции и апроприации. Техника коллажа (соединение разнородных элементов, порой заимствованных из существующих произведений или даже не относящихся к искусству) считается одним из самых примечательных и оригинальных нововведений в искусстве XX века. Развитие этих техник началось в прошлом столетии, когда происходило переосмысление традиционной живописи и скульптуры, понятий природы произведения искусства, связи искусства с действительностью, соотношения высокого искусства и массовой культуры, а также ценности искусства как такового. В конечном счёте, эти техники легли в основу теоретического рассмотрения нового современного искусства. В рамках курса мы будем изучать применение данных практик в кубизме, футуризме, дадаизме, сюрреализме, конструктивизме, поп-арте, минимализме и в совсем новых направлениях в искусстве. Тщательное изучение произведений искусства, выполненных с применением этих приёмов, а также анализ текстов-первоисточников позволят участникам курса развить основанное на визуальной информации критическое понимание важнейших тенденций в развитии искусства XX века.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

«Практикум по программам ArcGIS»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство

Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля):

Актуальность дисциплины ArcGIS — комплекс геоинформационных программных продуктов. Применяются для земельных кадастров, в задачах землеустройства, учёта объектов недвижимости, систем инженерных коммуникаций, геодезии и недропользования и других областях.

Цель дисциплины:

— Формирование системы понятий, знаний, умений и навыков в области работы с программами ArcGIS, включающей в себя методы проектирования, анализа и создания программных продуктов, основанные на использовании объектно-ориентированной методологии.

Задачи дисциплины:

- Научиться создавать, обмениваться и использовать интеллектуальные карты.
- Научиться создавать и управлять базами географических данных.
- Решение задач при помощи пространственного анализа.
- Создание приложений на основании карт.
- Связь и обмен информацией с использованием силы географии и визуализации.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-1 – способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий.

ПК-3 – способен осуществлять художественно-техническое оформление сетевого издания/сайта информационного агентства.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- принципы художественно-технического оформления Интернет-ресурсов;
- законодательство Российской Федерации об авторском праве;
- методы и принципы критического анализа, методики анализа результатов исследования и разработки стратегий проведения исследований, организации процесса принятия решения.

Уметь:

- изучать и применять на практике положительный опыт в дизайне сетевых ресурсов;
- применять базовые приемы композиции материалов на интернет-странице;
- принимать конкретные решения для повышения эффективности процедур анализа проблем, принятия решений и разработки стратегий, формулировать гипотезы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина преподается в 1-м семестре. Студенты должны узнать основы моделирования пространственных данных и их анализа и научиться применять геоинформационные технологии для решения практических задач.

В результате освоения дисциплины студенты получают навыки применения геоинформационных инструментов для решения практических задач.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
«Введение в постчеловеческую политику»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля):

Актуальность дисциплины обусловлена возрастающим влиянием технологий, формирующим новую реальность, и необходимостью исследования места homo sapiens в новой действительности.

Цель дисциплины:

Сформировать у обучающихся комплексное представление о наиболее важных темах, касающихся проблематики постчеловека и монополии высоких технологий на жизненное пространство людей. Дисциплина охватывает сферу политики, экономики, власти, тела и сознания, трудоустройства будущего и науки.

Задачи дисциплины:

- дать знания об основных подходах и теоретических моделях к изучению постчеловеческой политики;
- сформировать представления о базовых научных представлениях об основных тенденциях политических, социальных, технологических процессах, происходящих в мире;
- развить навык самостоятельной разработки проблематики постчеловеческой политики.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

ПК-2 – способен осуществлять управление созданием и выпуском в эфир продуктов телерадиовещательных СМИ.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- национальные, этнокультурные и конфессиональные особенности и народные традиции населения;
- основы и закономерности социального и межкультурного взаимодействия, направленного на решение профессиональных задач;
- социальные и психологические характеристики целевой аудитории;
- мировые тенденции развития сферы СМИ (содержательные и технологические);
- методы производства мультимедийных продуктов, основные сведения о телекоммуникационных системах, применяемых для теле- и радиовещания.

Уметь:

- грамотно, доступно излагать профессиональную информацию в процессе межкультурного взаимодействия учетом особенностей аудитории;
- соблюдать этические нормы и права человека;
- анализировать особенности социального взаимодействия с учетом национальных, этнокультурных, конфессиональных особенностей;
- выявлять потребность общества в информации по определенной проблематике;
- моделировать структуру новых продуктов;
- регулировать творческие разногласия в коллективе.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина преподается в 8-м модуле. Современная политика, экономика и социальные системы могут характеризоваться крахом их формирующих нарративов, включая государство, корпорацию и даже индивида. Вопрос об актуальности таких давних концепций несет с собой риск того, что легитимность - клей, который скрепляет человеческое общество - рушится. В увеличивающуюся пустоту бросаются информация и технологии, чтобы заполнить растущий разрыв между ностальгией по жизни, которую мы когда-то знали, и нашим будущим существованием. Этот курс будет исследовать постчеловеческое общество, на наших глазах возникающее из обломков постмодернистского настоящего.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
«Сексуальность и общественные отношения»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля):

Актуальность дисциплины:

В современном мире проявляется огромный интерес к гендерным исследованиям – междисциплинарной исследовательской практике, использующей познавательные возможности теории социального гендера для анализа общественных явлений и их изменений. Эта область включает женские исследования (касающиеся женщин, феминизма, гендера и политики), мужские исследования и квир-исследования. Толчком к формированию данного направления в современном гуманитарном знании послужило предложение разведения биологической и культурной составляющих в изучении вопросов, связанных с полом.

Студенты узнают об исторических, философских, политических, психоаналитических и биологических перспективах сексуальности и гендерных проблем и сами погружаются в эти вопросы через обсуждения в аудитории и написание эссе.

Цель дисциплины – изучение и овладение представлениями о гендерных теориях и теориях биополитики, достижение базового междисциплинарного понимания концепций и проблем, связанных с сексуальностью, гендером и биополитикой.

Задачи дисциплины:

- познакомить студентов с теоретическими понятиями, составляющими инструментарий гендерных исследований;
- помочь студентам в изучение методологических принципов философского анализа природы человека, связанных с гендерным подходом;
- помочь студентам в формирование представлений об основных направлениях гендерной теории.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

ПК-2 – способен осуществлять управление созданием и выпуском в эфир продуктов телерадиовещательных СМИ.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- национальные, этнокультурные и конфессиональные особенности и народные традиции населения;
- основы и закономерности социального и межкультурного взаимодействия, направленного на решение профессиональных задач;
- социальные и психологические характеристики целевой аудитории;
- мировые тенденции развития сферы СМИ (содержательные и технологические);
- методы производства мультимедийных продуктов, основные сведения о телекоммуникационных системах, применяемых для теле- и радиовещания.

Уметь:

- грамотно, доступно излагать профессиональную информацию в процессе межкультурного взаимодействия учетом особенностей аудитории;
- соблюдать этические нормы и права человека;
- анализировать особенности социального взаимодействия с учетом национальных, этнокультурных, конфессиональных особенностей;
- выявлять потребность общества в информации по определенной проблематике;
- моделировать структуру новых продуктов;
- регулировать творческие разногласия в коллективе.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина преподается в 1 семестре. В содержание дисциплины входит рассмотрение таких вопросов как: теории гендера; гендер, личность и мораль; мужское доминирование в концепции социального развития, женские движения; насилие и гендер; сексуальное поведение; исторический дискурс сексуальности; рождение биополитики; рассмотрение различий в теории любви Фрейда и Платона; теории привязанности и социальной когнитивной нейробиологии; знакомство с понятием социальной нейробиологии, способами популяризации феминизма в медиа. Основным результатом освоения дисциплины станет изучение и овладение студентами представлениями о гендерных теориях и теориях биополитики, достижение базового междисциплинарного понимания концепций и проблем, связанных с сексуальностью, гендером и биополитикой.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
«Цифровая революция и культура хакеров»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля):

Актуальность дисциплины обусловлена необходимостью понимания того, как возникла цифровая революция и технологии. Современная жизнь невозможна без продуктов цифровой культуры, поэтому так важно знать и понимать их культурный и исторический бэкграунд.

Цель дисциплины:

Цель дисциплины – рассмотреть цифровую революцию и технологии, а также их влияние на общество как массовый феномен, с исторической и культурной точки зрения; сформировать представление о культуре хакеров как о следствии и реакции на цифровую революцию.

Задачи дисциплины:

- ознакомиться с феноменом цифровой революции, а также ее продуктами (цифровыми технологиями, такими как компьютеры, электронные книги, подкасты и т.д.);
- ввести в культуру хакеров как способом более вовлеченного и игрового взаимодействия с цифровой культурой;
- развить понимание влияния цифровой культуры на общество;
- совершенствовать умение выстраивать свое речевое (создание письменных текстов, подготовка портфолио и т.д.) и неречевое (проведение исследовательской работы, групповая проектная работа и т.д.) поведение адекватно и в соответствии с принципами критического анализа текстуальной и визуальной информации;
- развить учебные навыки и умения, позволяющие совершенствовать устную и письменную речь; развить и воспитать способность и готовность к продуцированию самостоятельных письменных текстов различной жанровой и стилистической принадлежности, в том числе способность к написанию комментариев и обзоров на уже созданные тексты;
- сформировать культуру устной и письменной речи посредством активной работы над совершенствованием презентационных навыков и навыков письма.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-1 – способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий.

ПК-3 – способен осуществлять художественно-техническое оформление сетевого издания/сайта информационного агентства.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- принципы художественно-технического оформления Интернет-ресурсов;
- законодательство Российской Федерации об авторском праве;
- методы и принципы критического анализа, методики анализа результатов исследования и разработки стратегий проведения исследований, организации процесса принятия решения.

Уметь:

- изучать и применять на практике положительный опыт в дизайне сетевых ресурсов;
- применять базовые приемы композиции материалов на интернет-странице;
- принимать конкретные решения для повышения эффективности процедур анализа проблем, принятия решений и разработки стратегий, формулировать гипотезы.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина преподается в 1-м семестре. Первая часть будет посвящена историческому анализу того, что мы будем называть цифровой революцией, то есть внедрению цифровых технологий как массового явления и его влиянию на общество. Вторая часть будет описанием того, что мы будем называть культурой хакеров, которую мы можем рассматривать как следствие и реакцию на цифровую революцию. Важной частью дисциплины (для обеих частей) будет изучение научной фантастики как в литературе, так и в кино. Мы изучим роль научной фантастики в популяризации технологий, в частности цифровых, а также ее роль в развитии культуры хакеров как унифицирующей парадигмы.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
«История фотографии: технология, документ, искусство»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля):

Актуальность дисциплины обусловлена необходимостью формирования у студентов профессиональных знаний и навыков в области фотографии для лучшего понимания общекультурных процессов, происходящих в обществе.

Цель дисциплины:

Цель дисциплины – сформировать у обучающихся базовые знания в области истории фотографии. Дисциплина призвана сформировать у студентов базовое представление об эволюции фотографии, как формы искусства и дизайна.

Задачи дисциплины:

- 1) знакомство с основными теориями фотографии, в частности уличной фотографии
- 2) понимание классических схем освещения и композиции кадра;
- 3) расширение кругозора в сфере фотографии;
- 4) изучение основных технологий фотосъемочных процессов;
- 5) формирование базовых представления об эволюции фотографии, как формы искусства и дизайна.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-2 – способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

ПК-3 – способен осуществлять художественно-техническое оформление сетевого издания/сайта информационного агентства.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- принципы, методы и требования, предъявляемые к проектной работе, способы представления и описания целей и результатов проектной деятельности;
- методы, критерии и параметры оценки результатов выполнения проекта;

- принципы художественно-технического оформления интернет-ресурсов;
- законодательство Российской Федерации об авторском праве.

Уметь:

- изучать и применять на практике положительный опыт в дизайне сетевых ресурсов;
- применять базовые приемы композиции материалов на интернет-странице;
- разрабатывать и анализировать альтернативные варианты проектов для достижения намеченных результатов;
- разрабатывать проекты, определять целевые этапы и основные направления работ.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данный курс представляет собой критическое исследование развития фотографии от времени, предшествующего её появлению, до современности. Единой всеобщей истории не существует, это данность. Есть множество разных частных историй, поэтому участникам данного курса будет предложено рассмотреть различные подходы к изучению фотографии, узнать о том, как она создавалась, и превращалась в технологию отображения исторических событий. В курсе будут показаны эволюция фотографии в системе других видов искусства, взаимосвязи с другими областями знаний (например, медициной, антропологией, историей, постколониальной теорией), её роль в развитии массовой культуры и использование в качестве инструмента социального контроля. Студенты проанализируют значение фотографии в различных контекстах, в частности, в искусстве и рекламе, в журналистике и пропагандистской деятельности, а также изучат социальное, политическое и этическое влияние фотографии на формирование современной культуры. В качестве вспомогательных материалов в контексте как семинаров, так и самостоятельных письменных заданий будут активно использоваться фотоматериалы местных коллекций.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
«Художники-стервятники: коллаж, монтаж и апроприация в искусстве XX века»
Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля):

Актуальность дисциплины обусловлена необходимостью тщательного изучения произведений искусства и анализа текстов-первоисточников студентами данного направления подготовки, чтобы развить критическое понимание важнейших тенденций в развитии искусства XX века для дальнейшего изучения искусства и культуры.

Цель дисциплины:

Цель дисциплины – усовершенствовать критическое мышление в области искусства и культуры XX века, вербальное общение, навыки письма, визуальную грамотность и технический словарный запас для дальнейшего изучения искусства и культуры.

Задачи дисциплины:

- углубить общие знания и понимание искусства и культуры XX века;
- развить критическое понимание ключевых аспектов модернизма и постмодернизма;
- разработать способы использования творческого поиска для углубления критического понимания.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

ПК-1 – способен разрабатывать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности;
- нормы этики делового общения;

- компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- национальные, этнокультурные и конфессиональные особенности и народные традиции населения;
- основы и закономерности социального и межкультурного взаимодействия, направленного на решение профессиональных задач.

Уметь:

- использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- анализировать информацию, необходимую для работы над проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- составлять договоры, оформлять заказы на графические работы;
- грамотно, доступно излагать профессиональную информацию в процессе межкультурного взаимодействия учетом особенностей аудитории;
- соблюдать этические нормы и права человека;
- анализировать особенности социального взаимодействия с учетом национальных, этнокультурных, конфессиональных особенностей.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина преподается в 1-м семестре. Она знакомит студентов с обширным пластом культуры и искусства XX века через изучение связанных между собой художественных техник коллажа, монтажа, конструкции и апроприации. Техника коллажа (соединение разнородных элементов, порой заимствованных из существующих произведений или даже не относящихся к искусству) считается одним из самых примечательных и оригинальных нововведений в искусстве XX века. Развитие этих техник началось в прошлом столетии, когда происходило переосмысление традиционной живописи и скульптуры, понятий природы произведения искусства, связи искусства с действительностью, соотношения высокого искусства и массовой культуры, а также ценности искусства как такового. В конечном счёте, эти техники легли в основу теоретического рассмотрения нового современного искусства. В рамках дисциплины студенты будут изучать применение данных практик в кубизме, футуризме, дадаизме, сюрреализме, конструктивизме, поп-арте, минимализме и в совсем новых направлениях в искусстве.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Искусство: европейская традиция в искусстве и архитектуре

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации

Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство

Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля):

Данная дисциплина посвящена изучению европейского искусства.

Таким образом, главной образовательной целью дисциплины является погружение в теорию и практики искусства, созданного творцами Европы.

Достижение данной цели возможно через решение следующих задач:

- восстановлении хронологии ключевых событий искусства, искусства в публичных пространствах и коммуникациях;
- знакомство с ключевыми авторами произведений искусства;
- анализ важнейших памятников, представляющих собой произведения искусства;
- изучение истоков возникновения феномена искусства в и европейских традиций, обзор методов и тактик европейского искусства.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-5 – способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

ПК-3 – способен осуществлять художественно-техническое оформление сетевого издания/сайта информационного агентства.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- национальные, этнокультурные и конфессиональные особенности и народные традиции населения;
- основы и закономерности социального и межкультурного взаимодействия, направленного на решение профессиональных задач;
- принципы художественно-технического оформления интернет-ресурсов;
- законодательство Российской Федерации об авторском праве.

Уметь:

- грамотно, доступно излагать профессиональную информацию в процессе межкультурного взаимодействия учетом особенностей аудитории;

- соблюдать этические нормы и права человека;
- анализировать особенности социального взаимодействия с учетом национальных, этнокультурных, конфессиональных особенностей;
- изучать и применять на практике положительный опыт в дизайне сетевых ресурсов;
- применять базовые приемы композиции материалов на интернет-странице.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина предполагает глубокое погружение в европейское искусство. Курс построен хронологически и начинается со знакомства с историей истоками европейского искусства, с разнообразием его практик и стратегий. Обучающиеся проанализируют основные этапы формирования концепций искусства в странах европы, смогут установить различия между отечественным и европейским искусством, познакомятся с выдающимися произведениями европейского искусства и их авторами.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«Что такое терроризм: безопасность, новые националистические движения и использование страха
в политике»

Направление подготовки: 42.04.05 Медиакоммуникации
Магистерская программа: Цифровая культура и медийное производство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 4 з.е., 144 академических часа.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля):

Актуальность дисциплины обусловлена возрастающей потребностью в комплексном изучении таких социальных феноменов как нации и национализм в контексте усиления внимания к вопросам поддержания межнациональных отношений, а также урегулирования и предотвращения этнически обусловленных общественных противоречий.

Цель дисциплины:

Цель дисциплины – сформировать у обучающихся комплексное представление о наиболее важных темах, касающихся проблематики национализма и этнической принадлежности.

Задачи дисциплины:

- дать знания об основных подходах и теоретических моделях к изучению наций и национализма;
- сформировать представления о базовых научных представлениях об основных тенденциях этнополитических процессов, происходящих в современном мире;
- развить навык самостоятельной разработки проблематики национализма и межнациональных отношений для решения практических исследовательских задач.

Планируемые результаты освоения

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

УК-1 – способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.

ПК-2 – Способен осуществлять управление созданием и выпуском в эфир продуктов телерадиовещательных СМИ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- методы и принципы критического анализа, методики анализа результатов исследования и разработки стратегий проведения исследований, организации процесса принятия решения;

- социальные и психологические характеристики целевой аудитории;
- мировые тенденции развития сферы СМИ (содержательные и технологические);
- методы производства мультимедийных продуктов, основные сведения о телекоммуникационных системах, применяемых для теле- и радиовещания.

Уметь:

- принимать конкретные решения для повышения эффективности процедур анализа проблем, принятия решений и разработки стратегий, формулировать гипотезы;
- выявлять потребность общества в информации по определенной проблематике;
- моделировать структуру новых продуктов;
- регулировать творческие разногласия в коллективе.

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Данная дисциплина знакомит студентов с наиболее важными темами, касающимися национализма и этнической принадлежности. В ходе освоения дисциплины рассматриваются такие вопросы, как: современные теории национализма, процессы формирования национального самосознания и сплочения нации, искусство управления государством, этнические конфликты и способы их урегулирования, внутренняя этническая политика, соотношение массы и меньшинства и связанные с этим международные конфликты, национализм и гражданство. Иными словами, все вопросы анализируются с точки зрения сравнительной перспективы. Студенты узнают, каким образом националистическая и этническая политика повлияла на процесс образования государств, политическую конкуренцию, социальные конфликты, политические режимы. Это даст широкое, комплексное и актуальное понимание того, как устроен современный мир в его растущем многообразии.