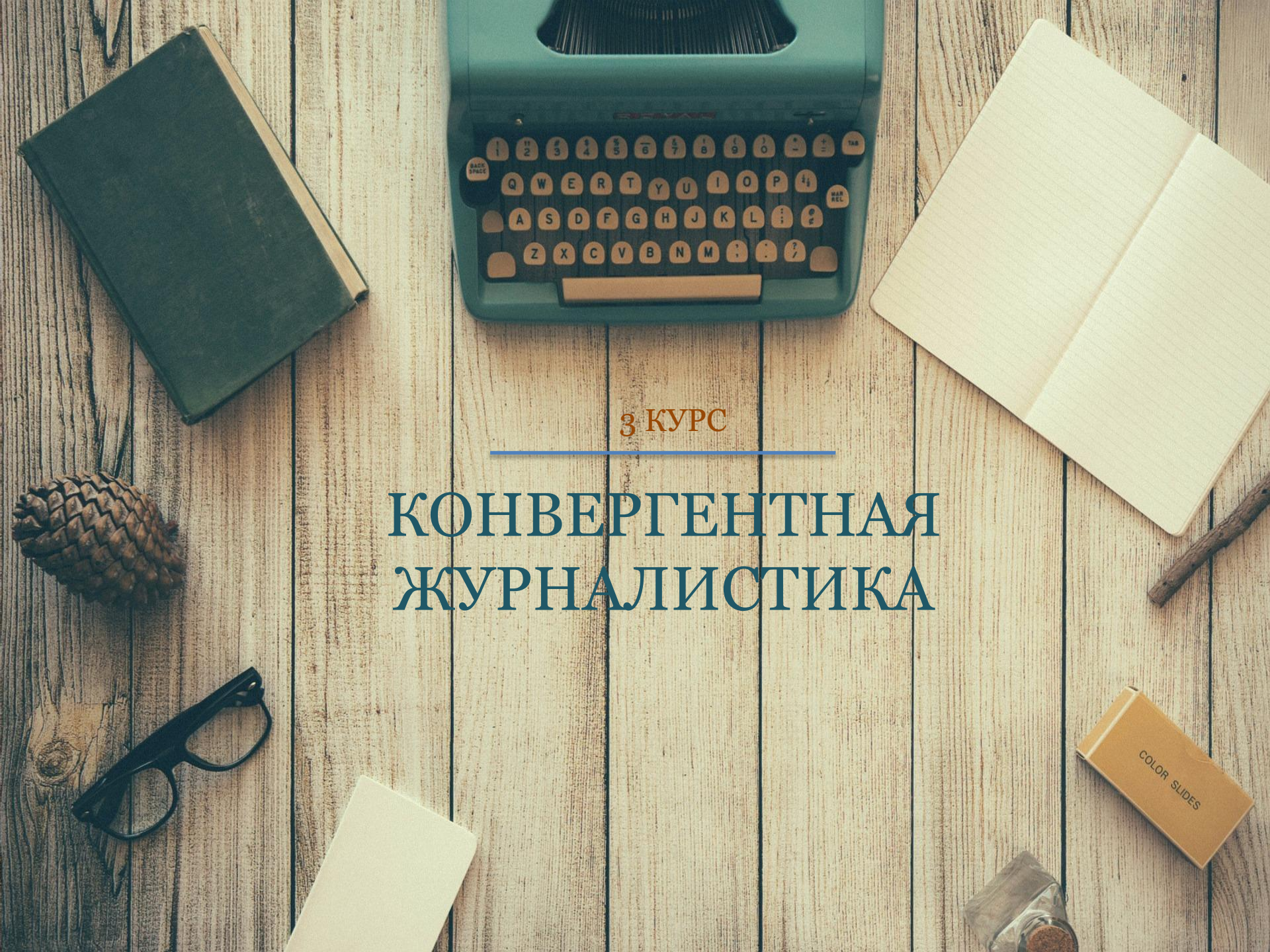


3 КУРС

КОНВЕРГЕНТНАЯ ЖУРНАЛИСТИКА





Юферева
Анастасия Сергеевна

yufereva001@mail.ru

vk.com/media_convergence
(группа по дисциплине)

СПЕЦИАЛИСТЫ МАСС-МЕДИА ЕКАТЕРИНБУРГА

*Иван Некрасов,
главный редактор*



*Богдан Кульчинский,
директор*



*Алексей Вахрушев,
главный редактор*



*Сергей Дружнин,
главный редактор*



URA.RU
Российское информационное агентство

66.RU

УралПолит.Ру
УРАЛО-СИБИРСКИЙ РЕГИОН
экспертный информационный канал

**Деловой
Квартал**

DK.RU

ТРЕБОВАНИЯ К ДОПУСКУ К ЭКЗАМЕНУ:

- Посещение лекций и семинаров (каждое пропущенное занятие отрабатывается)
- Активность на занятиях (доклады, презентации)
- Подготовка мультимедийного материала (выбрать тему в группе vk)
- Создание видео-контента в группе.

Правила

1. Создать ролик (до 3 мин.) **первого выпуска передачи** для нового молодежного Интернет-СМИ;
2. Разработать тематику выпусков остальных **девяти видео-программ**, которые будут транслироваться в новом Интернет-СМИ;
3. Вся команда участвует в проекте (от 7 до 10 человек);
4. Выбирается одна из предложенных тем: наука и образование; дружба и семья; бизнес и предпринимательство; ответственность и патриотизм; спорт и здоровый образ жизни;
5. Три площадки: VK, Facebook, YouTube
6. Презентация проекта (цель, задачи, концепция – максимум 10 слайдов);
7. Использование вирусных технологий и оценка экспертов.
 - **11 апреля** – лекционное занятие (объединитесь в команды, продумаете тему и др.);
 - **2 мая** – дедлайн по созданию видео-ролика и пабликов;
 - **С 2 по 15 мая** – с помощью вирусных технологий будете распространять видео-ролик;
 - **16 мая** – презентация групп в присутствии экспертов.

ИНФОРМАЦИЯ ПО БАЛЛАМ

Домашняя работа 1: видео-контент (max 50 баллов) – дедлайн 15 мая.

Домашняя работа 2: мультимедийный материал (max 25 баллов) – дедлайн 15 мая.

Домашняя работа 3: презентации на семинарах (максимум за презентацию – 5 баллов; итого – 25 баллов).

Контрольная 1 (max 50):

Контрольная 2 (max 50):

**Работы на
семинарских
занятиях**

НОВОСТИ ИЗ ОБЛАСТИ:

- ПОЛИТИКИ
- ЭКОНОМИКИ
- КУЛЬТУРЫ
- ИСКУССТВА
- И ДР.

1 БАЛЛ

МЕДИА-ТРЕНДЫ ИЗ ОБЛАСТИ:

- РЕКЛАМЫ
- МАРКЕТИНГА
- PR
- ЖУРНАЛИСТИКИ

2 БАЛЛА

Тема 1. Основные подходы к определению понятий масс-медиа



ПЕРИОДИЗАЦИЯ ИСТОРИИ РАЗВИТИЯ МЕДИА (ПО Н. БОЛЬЦУ)

- ❖ УСТНАЯ РЕЧЬ
- ❖ ПИСЬМЕННОСТЬ
- ❖ КНИГОПЕЧАТАНИЕ
- ❖ СМИ
- ❖ ДИГИТАЛИЗАЦИЯ
- ❖ «ОСЕТЕВЛЕНИЕ», т.е.
выстраивание
информационно-
коммуникационных сетей



ТРАДИЦИОННЫЕ МЕДИА

- ✧ Печатные медиа: газеты, журналы
- ✧ Электронные медиа: радио, телевидение

НОВЫЕ МЕДИА

- ✧ Интернет
- ✧ Социальные сети, блоги
- ✧ Компьютеры, ноутбуки, планшеты

ЧЕРТЫ НОВЫХ МЕДИА

- ✧ Цифровой код
- ✧ Интеграция
- ✧ Интерактивность

- **КОНВЕРГЕНЦИЯ** (от лат. convergo) – приближаюсь, схожусь.
- Понятие принято для обозначения аналогичных процессов схождения, взаимоуподобления.
- Используется в биологии, этнографии, языкознании, общественно-политических науках.

**Канадский
исследователь
Герберт Маршалл
Маклюэн (1911-1980)**

- ✧ Технологии позволяют структурировать процессы и явления, а в будущем - они смогут перевести вещи в единый формат;
- ✧ Концепция «глобальной деревни»: благодаря развитию коммуникаций стали возможными мгновенная связь и мгновенная передача сообщений из любой точки планеты в любую другую;
- ✧ Вводит понятие «implosion» - направленный «внутри» взрыв, что способствует разрушению границ.

Н. Негропonte в 80-х гг. предложил
следующую концепцию конвергенции:



ТИПОЛОГИЯ МЕДИАКОНВЕРГЕНЦ ИИ Г. ДЖЕНКИНСА

- Технологическая конвергенция
- Экономическая к.
- Социальная к.
- Культурная к.
- Глобальная к.



МЕДИАКОНВЕРГЕНЦИЯ В ЖУРНАЛИСТИКЕ ОЗНАЧАЕТ:

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ МЕДИАКОНВЕРГЕНЦИИ:

ПОЯВЛЕНИЕ У СМИ ИНТЕРНЕТ-САЙТОВ, ПАБЛИКОВ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ, РАБОТА В МЕССЕДЖЕРАХ И ПР.

ИНСТИТУЦИОНАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МЕДИАКОНВЕРГЕНЦИИ:

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ПРИНЦИПОВ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ В РЕДАКЦИЯХ СМИ (ПОЯВЛЕНИЕ НОВЫХ ОТДЕЛОВ)

СОЦИАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МЕДИАКОНВЕРГЕНЦИИ:

ФОРМИРОВАНИЕ КОНЦЕПЦИИ ЖУРНАЛИСТА-УНИВЕРСАЛА, ВЛАДЕЮЩЕГО НАВЫКАМИ ПО СОЗДАНИЮ ТЕКСТА, ВИДЕО-РОЛИКОВ, SMM-ПРОДВИЖЕНИЮ И ПР.

КУЛЬТУРНЫЙ УРОВЕНЬ МЕДИАКОНВЕРГЕНЦИИ:

РАСЦВЕТ ФЕНОМЕНА ГРАЖДАНСКОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ.

Тема 2. Медиаплатформы в журналистике



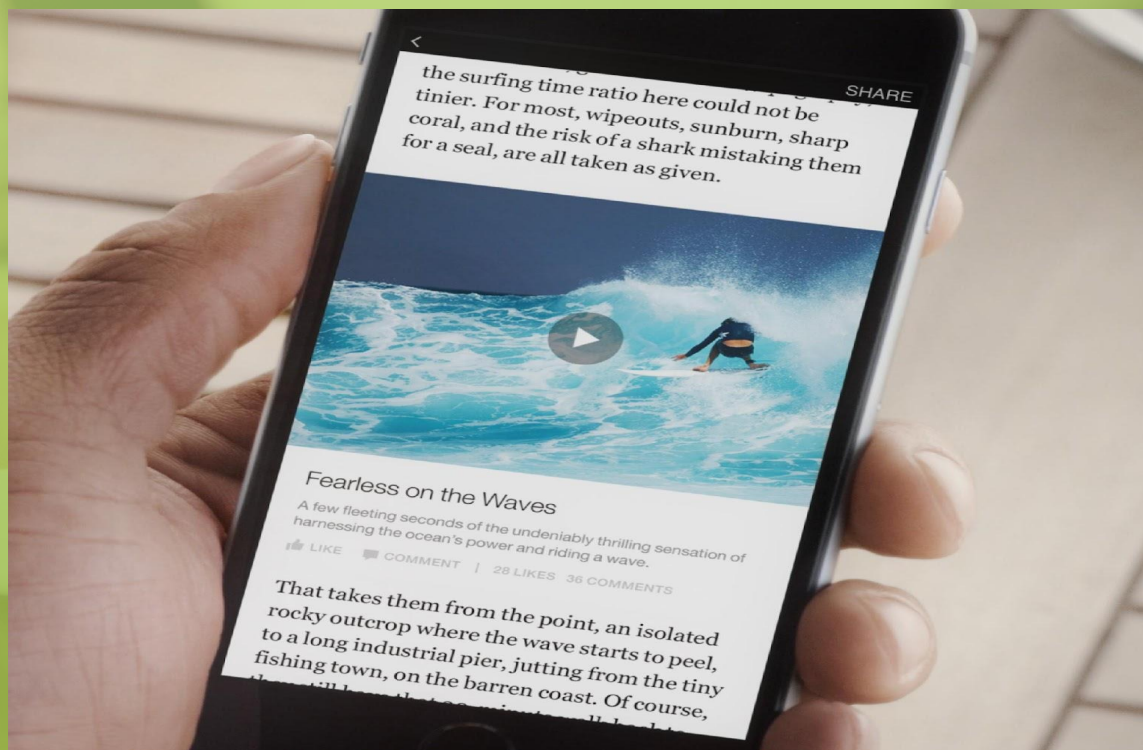
МЕДИАПЛАТФОРМЫ В ЖУРНАЛИСТИКЕ:

- Официальный сайт СМИ;
- Мобильная платформа издания (мобильная версия; мобильное приложение, которое можно загрузить на телефон);

- Социальные сети;
- Видео-платформы (Meerkat, Periscope etc.);
- Мессенджеры (Telegram, What's up, Viber);
- Технологии виртуальной реальности.

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ: паблики в социальных сетях (во «ВК», fb, instagram и пр.);

- Facebook запустил новый сервис **Instant Articles** — это текстовый формат, обогащенный видео, картинками, доступный прямо в приложении фейсбука: чтобы прочитать статью из новостной ленты, теперь не нужно открывать ссылку в браузере.



Кому от этого станет лучше?

Читателям.

В Facebook подсчитали, статьи в соцсети загружаются в 10 раз быстрее, то есть они откроются за 8 секунд.

А для крупных СМИ?

- Привлечение внимания читателей;
- Новый формат подачи контента;
- СМИ могут разместить в статьях рекламу;



ВИДЕО-ПЛАТФОРМЫ:

- 2016 год вошёл в историю как год лайф-стрима;
- YouTube и Netflix – платформы, которые предлагают видео по запросу пользователя, продолжают развитие.

Meerkat

Tweet Live Video.



VS



Periscope

МЕССЕДЖЕРЫ

ТРЕНД:



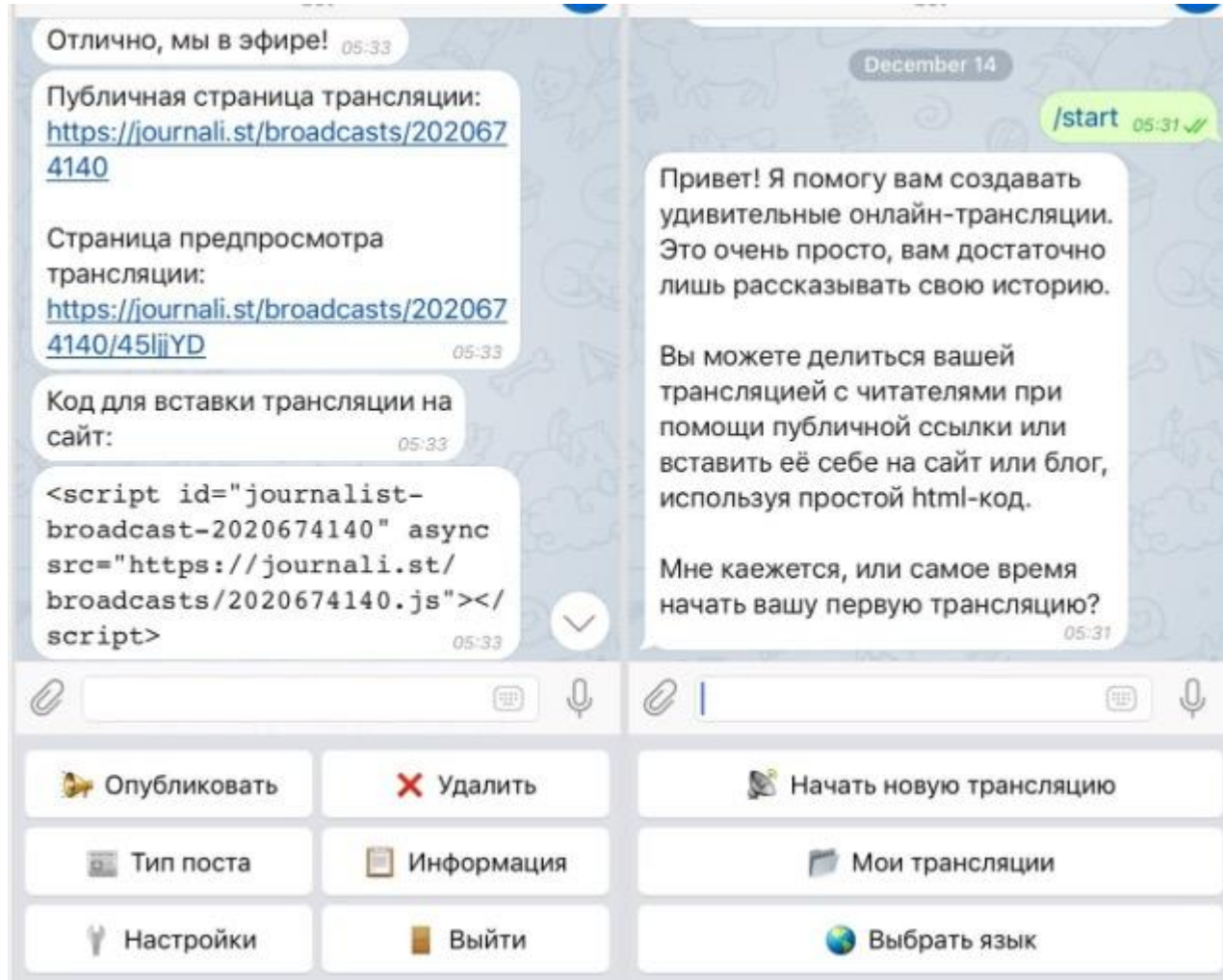


National Geographic: красивые фотографии со всего мира. Можно настроить ежедневные рассылки в формате дайджеста.

Meduza (@meduzaprobot) – бот новостного проекта Meduza. Поддерживает множество команд, в том числе, вывод трех топ-новостей и поиск по материалам.

Блогер Илья Варламов (@varlamovbot) – бот присылает новые публикации известного блогера, фотографии его кошки Марты, а также предлагает сыграть в игру «угадай город по фотографии».

Jornalist – Telegram-bot для создания текстовых онлайн-трансляций.



- <http://varlamov.ru/2132405.html> (в блоге)
- <https://journali.st/broadcasts/1944389149>
(публичная страница)



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

В 2011 году **Палмер Лаки** представляет устройство, похожее на шлем, которое через несколько месяцев меняет всю историю компьютерных игр.



В новостях виртуальная реальность может быть представлена в формате:

- видео
- 3D-моделирования
- интерактивной графики
- игровых пространств
- CGI-графики (имеются в виду неподвижные и движущиеся изображения, сгенерированные при помощи трёхмерной компьютерной графики).



Проект VR от New York Times

- <https://www.youtube.com/watch?v=ecavbpCuvkl>

«The Displaced» (2015г.)

Виртуальная реальность дает зрителям возможность заглянуть в жизнь трех детей беженцев по всему миру: 11-летнего украинского мальчика по имени Олег, 12-летней сирийской девочки по имени Хана и 9-летнего мальчика Чуола из Южного Судана.

Проекты VR от ABC news

- <http://abcnews.go.com/Travel/virtual-reality-tour-shanghai-disney-resort/story?id=39851179>
(Дисней в Китае)
- <http://abcnews.go.com/Travel/waterfront-historical-virtual-reality-tour-york-harbor/story?id=41120366> (побережье Нью—Йорка)
- <http://abcnews.go.com/International/virtual-tour-chernobyl-30-years-worlds-worst-nuclear/story?id=38665693> (Чернобыль)

Проект «Землетрясение в Непале» (Nepal Quake Project), RYOT VR

- <https://www.youtube.com/watch?v=5tasUGQ1898>

*«Землетрясение в Непале»
демонстрирует последствия
происшедшей в апреле катастрофы.
Видео для проекта были сняты
примерно через месяц после
землетрясения*

Проект VR от The Wall Street Journal

- <http://graphics.wsj.com/3d-nasdaq/>
- Разработчики из The Wall Street Journal создали 3D модель изменений индекса NASDAQ.
- *Индекс NASDAQ помогает правильно сориентироваться в конъюнктуре рынка высоких технологий США, а также учесть реакцию в сфере бизнеса на события, которые происходят в политической и экономической жизни страны.*

Задание в группах

- Нужно выбрать проблему, которая является актуальной для Екатеринбурга. Подумайте, как эта проблема может быть раскрыта изданием (и в каких **жанрах**) на следующих платформах:
- Официальный сайт СМИ;
- Социальные сети;
- Мессенджеры (будет ли бот?);
- Видео-платформы (Periscope, Instagram etc.);
- Технологии виртуальной реальности.