

Программа учебной дисциплины
Трансмедийные технологии в создании и продвижении контента»

Утверждена
На заседании Департамента медиа
Протокол №2 от «30» августа 2019 г.

| | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| Автор | Мороз О.В. |
| Число кредитов | 3 |
| Контактная работа (час.) | 38 |
| Самостоятельная работа (час.) | 76 |
| Курс | 4 курс |
| Образовательная программа | Медиакоммуникации |
| Формат изучения дисциплины | Без использования онлайн-курса |

I. ЦЕЛЬ, РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И ПРЕРЕКВИЗИТЫ

Целями освоения дисциплины «Трансмедийные технологии в создании и продвижении контента» являются формирование у студентов детального представления об управленческих проблемах и вызовах, возникающих в процессе создания и управления трансмедийными проектами, а также аналитических навыков, необходимых для прототипирования трансмедиакии контента.

В результате освоения дисциплины студент должен:

знать:

- основные теории трансмедиакии и теоретиков этого направления;
- основные этапы создания контента с трансмедийным элементом;
- основания трансмедийности продукта.

уметь:

- интерпретировать деятельность медиаменеджеров и продюсеров, выражающуюся в производстве трансмедийных продуктов;
- оценивать применяемые стратегии и тактики трансмедиакии контекста;
- оценивать применимость и применяемость подходов к дизайну трансмедийных проектов;
- оценивать менеджерские достижения в области трансмедиакии во временной перспективе.

владеть:

- навыками в области анализа дизайна трансмедийных проектов для прототипирования собственных решений в области продвижения контента;
- основным инструментарием для создания трансмедийного измерения медиапроекта.

Изучение дисциплины «Трансмедийные технологии в создании и продвижении контента» базируется на следующих дисциплинах:

- Проектный семинар
- Научно-исследовательский семинар

Для освоения учебной дисциплины студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- знание основ теории медиа,
- знание основных этапов производства контента,

- знание основных правил работы в команде по производству контента.

II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Трансмедийный нарратив: понятие и основные принципы проектирования.

Общие представления о трансмедиации как дизайне медиаконтента. Различные подходы к определению понятия, специфичные способы выделения ключевых характеристик понятия. Диалог и споры теоретиков и практиков.

Основные концепты трансмедийного нарратива (в соответствии с концепцией Генри Дженкинса).

Анализ «мифов» о трансмедиации как доминирующей дизайн-практике производства контента.

Тема 2. Модели дизайна и анализа трансмедийных проектов.

Анализ гносеологических и эпистемологических моделей, предлагаемых ведущими теоретиками transmedia storytelling как практической сферы конструирования проектов. Применение моделей, предлагаемых Р. Гамбарато, Mittel J. и Veugen С. Для практической работы (презентации проекта).

Анализ гайдлайнов и прочих рекомендаций, создаваемый как профессиональными нарраторами, так и продюсерами как порядок установления норм этичного трансмедийного проектирования.

Анализ ключевых метаконцепций цифровой и постцифровой среды как условия (пере)осмысления ценностей и практик трансмедиации.

Раздел 3. Модели дизайна и анализа трансмедийных проектов

Анализ гносеологических и эпистемологических моделей, предлагаемых ведущими теоретиками transmedia storytelling как практической сферы конструирования проектов. Применение моделей, предлагаемых Р. Гамбарато, Mittel J. и Veugen С. Для практической работы (презентации проекта).

Количество часов аудиторной работы: 8 часов (по 4 – на каждую тему раздела). Семинарские часы используются для презентации/защиты практической работы (проекта).

Общий объем самостоятельной работы и распределение самостоятельной работы для разных видов подготовки студента: 10 часов, выделенные в большей степени для подготовки презентации.

Формы и методы проведения занятий по разделу, применяемые учебные технологии: проведение защиты практических работ в формате публичной презентации исследовательских проектов.

Раздел 4. Практические рекомендации для transmedia storytellers

Анализ гайдлайнов и прочих рекомендаций, создаваемый как профессиональными нарраторами, так и продюсерами как порядок установления норм этичного трансмедийного проектирования.

Количество часов аудиторной работы: 8 часов (на проработку каждого гайдлайна уходит по 4 часа совокупно).

Общий объем самостоятельной работы и распределение самостоятельной работы для разных видов подготовки студента: 20 часов, выделенные для чтения текстов из ридинг-листа, подготовки к семинарским занятиям.

Формы и методы проведения занятий по разделу, применяемые учебные технологии: коллоквиумы и проведение деловой игры в формате дебатов на семинарских занятиях.

III. ОЦЕНИВАНИЕ

Преподаватель оценивает работу студентов на лекционных и семинарских занятиях, презентацию проекта, эссе по проекту и результаты деловой игры в жанре дебатов.

Оценки за работу на семинарских занятиях преподаватель выставляет в рабочую ведомость.

Результирующая оценка за дисциплину рассчитывается следующим образом:

$$O_{\text{итог}} = 0,3 * O_{\text{пр}} + 0,3 * O_{\text{э}} + 0,4 * O_{\text{и}},$$

где

$O_{\text{пр}}$ — оценка за проект,

$O_{\text{э}}$ — оценка за эссе,

$O_{\text{и}}$ — оценка за деловую игру.

Критерии оценки проекта-презентации

Работа оформляется как презентация на 10 слайдов, представляемая студентом или группой студентов (до 3 человек) в течение 10 минут. Автор курса предлагает конкретные рекомендации подготовки такого практического задания:

- презентация по возможности должна включать timeline или mind map трансмедиации конкретной выбранной истории (при изготовлении можно ориентироваться на модель К. Сколари);
- в презентации необходимо предпринять попытку определения типа трансмедийного проекта, к которому принадлежит анализируемый материал (можно пользоваться классификатором Гамбарато);
- презентация должна представлять собой анализ конкретных составляющих проекта и предъявить именно эту конкретику в презентации (можно воспользоваться опросником, представленным в ключевой для курса работе Р. Гамбарато): например, бизнес-модели, по которой развивалась трансмедиация, степени и качества мультиплатформенности проекта, специфики развития нарратива (в том числе, в его конкретных деталях) и/или реакции аудитории, значения истории в социокультурном контексте (какие новые темы, мировоззренческие вопросы проект сделал публично обсуждаемыми);
- презентация должна представлять собой опыт проработки конкретного проекта на предмет корреляции критериям трансмедиации, представленным в работах Г. Дженкинса.

Специально оценивается: сформулированность исследовательского/проблемного вопроса, соответствие содержания заявленной проблемной теме, структура текста и ясность изложения, точность в использовании фактического материала и терминологии, качество оформления работы и обращения с источниками/литературой.

Критерии оценки эссе в формате кейс-стади

Работа должна быть написана с учетом конкретных рекомендаций, предлагаемым автором курса, а именно:

- кейс должен представлять собой разбор практической ситуации – реализованного проекта. Можно анализировать кейс, над которым студенты уже трудились для презентации;
- если над презентацией работала группа студентов и конкретные эссе планируется писать на материале проведенного исследования, необходимо так распределить между участниками группы проблемные вопросы, на которые планируется отвечать, чтобы каждый мог написать самостоятельную и отдельную работу. Скажем, один из участников специально изучает трансформацию нарратива в изменяющемся социокультурном контексте и в пределах мультиплатформенного распространения; другой смотрит на бизнес-стратегию трансмедиа, работу по вовлечению аудитории с помощью множественных рынков и нишевых (суб)/сторонних продуктов; третий рассматривает, как технические особенности платформ, их аффордансы повлияли на наполнение истории (вопрос похож на первый, но выстроен в обратной логике);
- объем эссе должен составлять 2000-2500 слов;
- объем библиографического списка должен составлять минимум 10 пунктов научной литературы (монографии, коллективные монографии, статьи) и необходимое количество источников (контент трансмедийного проекта, интервью создателей, отчеты компаний, фан-активность);
- рассматриваемый проект должен относиться к сфере transmedia storytelling и быть полностью реализованным на момент написания работы (масштаб проекта и «локации» его реализации не принципиальны);
- эссе должно содержать иллюстративные материалы, позволяющие визуализировать собранные данные (графика, схемы, таблицы данных);
- эссе должно содержать эмпирический/практический материал (на основании доступных источников автор должен описать, как именно был реализован проект, что конкретно было сделано и почему – в пределах ответа на выделенный проблемный вопрос)
- в эссе необходимо проанализировать проект, примененные при его дизайне методологии, полученные результаты – в контексте аналогичных реализованных проектов – и существующие методологические исследования аналогичных поставленных исследовательских вопросов);
- при оформлении эссе необходимо соблюдать правила цитирования и корректного оформления сносок;

Специально оценивается: сформулированность исследовательского/проблемного вопроса, соответствие содержания заявленной проблемной теме, структура текста и ясность изложения, точность в использовании фактического материала и терминологии, качество оформления работы и обращения с источниками/литературой.

Критерии оценки деловой игры

Игра представляет собой опыт агонального обсуждения методов дизайна трансмедийных проектов, предлагаемых автором курса, в формате дебатов. Список вопросов предъявляется автором курса заранее (не позднее 07.10).

Примерный регламент проведения дебатов:

Проводится 2 серии дебатов:

1 серия: дебаты между командами 1 и 2

2 серия: дебаты между командами 3 и 4

Дебатный вопрос предполагает ответ «да-нет», в каждой серии дебатов команды методом договоренности либо жеребьевки определяют порядок выступлений. В дебатах участвует по возможности равное количество студентов, деление на команды происходит самостоятельно.

При помощи жребия определяется, какая тема дебатруется первой и очередность выступления команд. Выступления не сопровождаются демонстрацией заранее подготовленных слайдов, если иное пожелание не высказано студентами. При соблюдении идеальных условий два человека из команды отвечают за презентацию позиции и финальное выступление, остальные участники – задают вопросы противоположной команде и принимают участие в ответах на вопросы. На ответы должны отвечать разные члены команды.

1. Презентация позиции 1-й команды – 5 мин.
2. Презентация позиции 2-й команды – 5 мин.
3. Перекрестные вопросы-ответы – по два вопроса на команду 2 (отвечают выступающие)
4. Вопросы из зала по два на команду.
5. Трехминутный перерыв для обсуждения и корректировки финального выступления (группа спикеров может совещаться с остальной командой).
6. Финальное выступление 1-й команды – 2 минуты
7. Финальное выступление 2-й команды - 2 минуты

По окончанию дебатов 1 и 2 происходит обсуждение позиций команд, их аргументов, систем доказательств, а также применение в ходе дискуссий аналитических моделей (теоретиков и практиков), изученных в ходе курса.

Критерии оценки участия в игре:

- вовлеченность студента в процесс обсуждения;
- соблюдение конкретными участниками формата дебатов, представляемого автором курса непосредственно на занятии в письменном (распечатанном виде);
- грамотное использование тезисов, аргументов и иллюстраций позиций;
- деятельностное участие студента в последующем обсуждении результатов дебатов, их течения и содержания позиций команд.

Пересдача элементов контроля, пропущенных по уважительной причине, походит согласно положению об организации промежуточной аттестации и текущего контроля НИУ ВШЭ.

Способ округления накопленной оценки: арифметический.

IV. ПРИМЕРЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Блокирующие элементы не предусмотрены.

Примерный перечень вопросов для коллоквиумов:

- каковы ключевые исследовательские вопросы, предъявляемые автором данного текста к анализируемому материалу?
- определите/воспроизведите систему тезисов и аргументов автора, определяющих его исследовательскую позицию?
- в каком историко-культурном контексте, интеллектуальной традиции «находится» автор, как это влияет на его позицию?
- какие логические ошибки, неточности вы можете представить как критику позиции автора?
- какова может быть система контраргументов относительно позиции автора?
- каким образом описанное в тексте соотносимо с позициями других аналитиков трансмедийного сторителлинга?

Примерный перечень тем проекта (презентации)

- Transmedia Storytelling как мультиплатформенный и интерактивный нарратив (на примере конкретного проекта);
- Трансмедиация сериала/книги/фильма как производства transmedia world (на примере конкретного проекта);
- N как трансмедийный проект (где N – название конкретного культурного артефакта, объекта);
- Социальные/Культурные смыслы трансмедийного проекта (на примере конкретного продукта).

Примеры заданий для дебатов

Примерное задание для дебатов строится как pro et contra вокруг ценности трансмедиации как способа конструирования медиаконтента. Вопросы могут выглядеть следующим образом, студенты отыгрывают ответы «да»/«нет», ответы определяются методом договоренности либо жеребьевки:

- можно ли считать трансмедиацию каких-либо культурных смыслов максимально эффективным способом воздействия на аудиторию?
- существуют ли этические ограничения в формировании историй, пригодных для трансмедиации?

V. РЕСУРСЫ

5.1 Основная литература

1. Deuze, Mark. (2006). Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. In *The information society*, 22(2), 63-75. URL: <https://pascal-francis.inist.fr/vibad/index.php?action=search&terms=17677003>
2. Gambarato R. R. Transmedia project design: Theoretical and analytical considerations // *Baltic Screen Media Review*. 2013. Vol. 1. №. 1. Pp. 80-100. <http://publications.tlu.ee/index.php/bsmr/article/view/153>
3. Manovich, Lev (2013). *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury Academic. <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/index.php?id=2192>
- 4.

5.2 Дополнительная литература

1. Jenkins, Henry (2010). *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_principles.html.
2. Jenkins, Henry (2011). *Seven Myths about Transmedia Storytelling Debunked*. <http://www.fastcompany.com/1745746/seven-myths-about-transmedia-storytellingdebunked>.
3. Jenkins, Henry. (2007). *Transmedia Storytelling 101*. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
4. Jenkins, Henry. (2011). *Transmedia 202: Further Reflections (2011)*. http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.

5.3 Программное обеспечение

| № п/п | Наименование | Условия доступа |
|-------|--------------|-----------------|
| | | |

| | | |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| 1. | Microsoft Windows 7 Professional RUS Microsoft Windows 10 Microsoft Windows 8.1 Professional RUS | <i>Из внутренней сети университета (договор)</i> |
| 2. | Microsoft Office Professional Plus 2010 | <i>Из внутренней сети университета (договор)</i> |
| 3. | Apple Mac OS | <i>Свободное лицензионное соглашение</i> |
| 4. | Microsoft Office Professional Plus 2016 | <i>Свободное лицензионное соглашение</i> |
| 5. | Eset Nod32 | <i>Из внутренней сети университета (договор)</i> |

5.4 Профессиональные базы данных, информационные справочные системы, интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)

| № п/п | Наименование | Условия доступа |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы</i> | | |
| 1. | ЭБС ProQuest Ebook Central | <i>Из внутренней сети университета (договор)</i> |
| 2. | ЭБС Деловая Библиотека Альпина Диджитал | <i>Из внутренней сети университета (договор)</i> |
| <i>Интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)</i> | | |
| 1. | Блог Генри Дженкинса | URL: http://henryjenkins.org/blog/ |

5.5 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для лекционных занятий по дисциплине обеспечивают использование и демонстрацию тематических иллюстраций, соответствующих программе дисциплины в составе:

- персональный компьютер с доступом в Интернет (операционная система, офисные программы, антивирусные программы и др.);
- мультимедийный проектор с дистанционным управлением;
- звуковое оборудование.

Учебные аудитории для лабораторных и самостоятельных занятий по дисциплине оснащены персональными компьютерами с возможностью подключения к сети Интернет и доступом к электронной информационно-образовательной среде НИУ ВШЭ, оборудованными вышеперечисленным ПО.

6. Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В случае необходимости, обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья (по заявлению обучающегося) а для инвалидов также в соответствии с индивидуальной программой реабилитации инвалида, могут предлагаться следующие варианты восприятия учебной информации с учетом их индивидуальных психофизических особенностей, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных технологий:

1. *для лиц с нарушениями зрения:* в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; в форме аудиофайла (перевод учебных материалов в аудиоформат); в печатной форме на языке Брайля; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания и консультации.
2. *для лиц с нарушениями слуха:* в печатной форме; в форме электронного документа; видеоматериалы с субтитрами; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания и консультации.
3. *для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:* в печатной форме; в форме электронного документа; в форме аудиофайла; индивидуальные задания и консультации.