**Анотація**

Поява цифрових медіа – Інтернету, відеоігор, мобільної телефонії, цифрових кіно, телебачення, музики, книговидання та ін. – істотним чином змінила простір культури. Заперечувати їх вплив на динаміку сучасних соціокультурних процесів, тим більше оцінювати даний фактор виключно з позицій детермінації культури з боку техногенної цивілізації, нема жодних підстав. Безумовно, ці зміни не можуть також пов’язуватися з руйнацією чи спрощенням її тканини. Навпаки, очевидне ускладнення всієї системи соціальних взаємодій, "переструктуризація" людських зв’язків та відносин, трансформація моделей міжособистісних комунікацій дозволяють розглядати сучасний етап розвитку культури як один з найскладніших в її історії.

Майбутній спеціаліст галузі видавництва та поліграфії повинен знати головні принципи концепції постіндустріального суспільства та інформаційної епохи, володіти техно-центристським і культуро-центристським підходами до інформації та комунікації.

Саме вивченню цих аспектів видавничої діяльності присвячена навчальна дисципліна «Культура цифрових медіа»

 **Мета навчальної дисципліни:**

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

 **Компетентності та результати навчання за дисципліною:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Компетентності** | **Результати навчання** |
| Здійснювати створення електронних ЗМІ у відповідності з запитами сучасного інформаційного суспільства | Здатність орієнтуватися в ключових поняттях, принципах  медіакультури. |
| Здатність розробляти концепцію і дизайну. якість паперу |
| Здатність вибирати оптимальною набір форматів для контенту |
| Здатність оптимізувати характеристики функціонування медіатексту в Інтернет. |
| Проводити аналіз сучасних цифрових медіапродуктів як культурних форм напрямів підвищення ефективності діяльності підприємства | Здатність демонструвати знання генезису графічного дизайну |
| Здатність аналізувати рівні цифрової культури. |
| Проектувати технології створення 3D турів на основі можливості зв'язку реальної і віртуальної реальності | Здатність демонструвати знання генезису 3D турів. |
| Здатність орієнтуватися в ключових поняттях, принципах, перспективних напрямках культура комунікацій в Інтернет. |
| Здатність здійснювати порівняльний аналіз оцінок медіа продуктів по культурі. |