

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 06.05.2026 15:57:40
Уникальный программный ключ:
ca953a0120d891083f939673078ef1a989dae18a

俄罗斯联邦国家自治高等教育机构
«俄罗斯帕特里斯·卢蒙巴人民友谊大学»

世界经济和商业研究学院

(发展高等教育的主要单位名称)

课程教学项目大纲

数字媒体

(学科/模块的名称)

由MCCN 教学领域/专业推荐:

45.04.02 语言学(硕士)

(代码和培训/专业名称)

该学科是在高等教育主要专业教育课程框架下进行的教学:

"专业交流外语和专业翻译"

(高等院校的名称(简介/专业))

2026

1. 学科目标

“数字媒体”学科的学习目标是让学生了解媒体语言的运作特点；描述文学语言规范在具体通信渠道——即计算机媒体语言中的特点；展示最合理的不变形式和变形式的使用，并培养选择它们的合理技能，促进口头语言文化的提高；介绍现代文学语言规范的最新和有争议的理论问题以及它们在媒体语言中的实现问题。

2. 学习成果要求

“数字媒体”学科的学习结果要求培养学生以下能力（部分能力）：

表格 2.1. 学习“数字媒体”学科时，培养学生的能力列表（学科掌握的结果）：

编码	能力	实现能力指标（在该课程中）
专业能力-7	能够使用主要的信息搜索和专家系统，以及其他知识表示和处理语言信息的系统	专业能力-7.1. 能够操作主要的信息搜索和专家系统。
		专业能力-7.2. 掌握不同的知识表达和处理语言信息的系统。

3. 学位课程结构中该学科的位置

“数字媒体”学科属于必修课程，是可选模块 B1.0.02 的一部分。

在学位课程中，学生还需学习其他有助于实现“数字媒体”学科学习目标的学科和/或实践课程。

表格 3.1. 有助于实现“数字媒体”学科学习目标的学位课程组成部分列表：

编码	能力	前置课程/模块、实践*	后续课程/模块、实践*
专业能力 -7	能够使用主要的信息搜索和专家系统，以及其他知识表示和处理语言信息的系统 通用语言学和语言学理论史； 定量语言学和 新信息技术； 信息通信技术； 词典学和语	普通语言学和语言学理论史 数量语言学和新信息技术	

4. 学科的范围和学习任务种类

《数字媒体》学科的总工作量为3个学分。

表4.1: 全日制学习形式的学习阶段中不同种类的学习任务。

教育任务类型	总计 课时	学期			
		1	2	3	4
班级互动- 课时	20				20
讲座	10				10
实验课程)					
实践/研讨课	10				10
学生自主学习- 课时	70				70
考核（含考试/带评分测试）- 课时	18				18
该学科的总工作量	课时	108			108
	学分	3			3

5. 学科内容

表5.1. 学科内容的各种学习任务类型"

课程名称	内容（主题）	教学形式*
------	--------	-------

第一部分 介绍“电子/数字媒体”的发展和概念	主题1.1. “新媒体”术语的发展历史。术语的不同表述。	讲座
	主题1.2. 电子版传统媒体的特点。独立的网络出版物。	研讨会
第二部分 由智能技术和物联网引起的个体通讯转变	主题2.1. 数字媒体作为现实对象，其基础是数字代码，遵循编程语言中编写的算法。	讲座
	主题2.2. 数字媒体的基本类型：书面内容、数字播客、三维图像制作、社交媒体平台。	研讨会
	主题 2.3. 数字媒体的作用：提高效率和生产力，简化数据编辑和传播过程，创造社交互动的条件。	讲座
	主题2.4. 在具体例子中识别数字媒体的作用。	研讨会
第三部分 数字媒体的分类	主题3.1. 按媒体形式和媒体渠道分类数字媒体。	讲座
	主题3.2. 多媒体、跨媒体、跨界媒体	讲座
	主题3.3. 多媒体、跨媒体、跨界媒体的特点。	研讨会
第四部分 定义“混合媒体”和“会聚媒体”的概念	主题4.1. 混合媒体：混合新闻的流派、混合媒体	讲座
	主题4.2. 混合媒体	研讨会
	主题4.3. 会聚媒体。会聚层。	讲座
	主题4.4. 会聚层：技术设备会聚层、专业会聚层、媒体系统组件会聚层、媒体会聚层。	研讨会

6. 学科后勤及技术支持

表格6.1. 学科后勤及技术支持

教室类型	教室设备	用于学习该学科的专业实验设备、软件和资料（如有需要）
------	------	----------------------------

会议室	用于进行研讨、小组和个人咨询、日常检查和中期考试的研讨室，配备专业家具和多媒体演示设备。	323 多媒体投影仪 Casio XJ-M250 Digis 墙挂式屏幕 Dsob-1106 340 多媒体投影仪 Casio XJ-F100W Digis 墙挂式屏幕 Dsem-1105 330 多媒体投影仪 Casio XJ-M250 Digis 墙挂式屏幕 Dsob-1106
计算机教室	用于进行学习、小组和个人咨询、日常检查和中期考试的计算机教室，配备个人电脑（共__台）、白板（屏幕）和多媒体演示设备。	472 Asus X751L 笔记本电脑 Intel I5 1700 MHz/8 GB/1000 GB/DVD/audio（共15台）Benq MW526 多媒体投影仪 220*220 屏幕 MS Windows 8.1 64 位操作系统 Microsoft Office 2013 SDL Trados Studio 2015 Adobe Reader FastStone Image Viewer
自习室	用于学生自主学习的自习室（可用于研讨会和咨询），配备专业家具和可以使用校园网络的个人电脑。	324 多媒体投影仪 Casio XJ- M250 Digis 墙挂式屏幕 Dsob-1106

7. 教学方法和信息技术支持

主要参考文献:

1. Универсальная журналистика: Учебник / Под ред. Л.П. Шестеркиной. - М.: Аспект Пресс, 2016. - 479 с
2. Cultural-Pragmatic Aspects of Media Texts as An Object of Linguistics [Электронный ресурс]
= Культурно-прагматические аспекты медиатекста как объект медиалингвистики: Сборник материалов 1 Международной научно-практической конференции / Сост. Н.В. Поплавская, А.А. Колосова, К. Кхан; под ред. В.В. Барабаша. - Книга на английском языке; Электронные текстовые данные. - М.: Изд-во РУДН, 2016. - 92 с.
3. Язык средств массовой информации / под ред. М.Н. Володиной. М.: Альма матер, 2008.
4. Добросклонская Т.Г. Вопросы изучения медиатекстов. М., 2010.

5. Добросклонская Т.Г. Язык средств массовой информации: Учебное пособие. М.: КДУ, 2008.
6. Правила русской орфографии и пунктуации. Полный академический справочник / Под ред. В.В. Лопатина. – М.: АСТ, 2009.
6. Валгина Н.С. Функциональные стили русского языка. М.: Илекса, 2011.
7. Солганик Г.Я. Практическая стилистика русского языка. - М.: Академия, 2010.

附加文献:

1. Калмыков А.А. Каханова Л.А. Интернет-журналистика. М., 2005.
2. Крупнов В.В. Язык современной прессы. Англо-русский словарь-справочник. М., 1993.
3. Культура мультимедиа. М., 2004.
4. Назаров М.М. Массовая коммуникация в современном мире: методология анализа и практика исследований. М., 2000.
5. Покровская Е. В. Газета в современной культурно-речевой ситуации: культура речи: язык прессы // Рус. речь. - 2005. - № 5. - С. 69-74.
6. Почепцов Г.Г. Коммуникативные технологии XX века. М., 2000.
7. Тер-Минасова С.Г. Язык и межкультурная коммуникация. М., 2000.
8. Чудинов А. П. Политическая лингвистика. М., 2006.
9. Язык массовой и межличностной коммуникации. М.: Медиа-мир, 2007.
10. Язык современной публицистики / Сборник статей под ред. Г.Я. Солганика. М., 2005.
11. Калмыков А.А. Конвергенция – возможность универсального журнализма в рамках профессиональной идентичности // Оптимальные коммуникации (ОК): эпистемический ресурс Академии медиаиндустрии и кафедры теории и практики общественной связности РГГУ. 2011. URL: <http://jarki.ru/wpress/2011/04/28/2198/>
12. Карякина К.А. Актуальные формы и модели новых медиа: от понимания аудитории к созданию контента // Медиаскоп. 2010. № 1. С. 6-9.
13. Кин Дж. Демократия и декаданс медиа. М.: Изд-во Высшей школы экономики, 2015. 312 с.

信息支持和网络资源:

1. 俄罗斯人民友谊大学电子图书馆系统, 局外电子图书馆系统:
-俄罗斯人民友谊大学电子图书馆系统 <http://lib.rudn.ru/MegaPro/Web>
-局外电子图书馆系统:
- <http://www.biblioclub.ru>
- <http://www.biblio-online.ru>
- www.studentlibrary.ru
- <http://e.lanbook.com/>
- -
2. 数据库, 搜索系统:
- <http://docs.cntd.ru/>
- <https://www.yandex.ru/>
- <https://www.google.ru/>
-文摘和引文数据库 SCOPUS <http://www.elsevierscience.ru/products/scopus/>

学生在学科/模块独立学习的教育和方法材料*:

1. 摘要 : “ 数 字 媒 体 ” 课 程 讲 义

。第一部分：引言。“电子/数字媒体”的形成和含义。 几年来，“新媒体”这个术语及其意义一

其意义一

直吸引着研究者的注意，由于它具有评估性质，因此该主题的相关性随着概念的演变而增长。首次使用此术语是由M.麦克卢恩提出，用于电子媒体，而今天已不能称之为“新媒体”。在20世纪70年代，该术语是一个超级术语，它“概括了所有创新技术所提供的技术手段和经

验，以实现新的社交通信形式”。逐渐（从1990年代初开始最为密集）扩大了这个概念，后来，在许多研究者的努力下，这个概念发生了演变，新媒体被理解为数字（“数字”）媒体。相反，广播、电视、以及后来的Web 1.0互联网版本在某些情况下被排除在该术语的象征领域之外。在某种程度上，对研究对象的术语缺乏具体表述，是由于它所形成和运作的环境不稳定和迅速发展的结果。

第二部分：智能技术和物联网改变个人沟通方式 可以从三个最普遍接受的角度来理解“新媒体”这个概念：

1. 新媒体 - 是指网络传媒工具。在这种情况下，新媒体被理解为传统大众传媒的电子版本以及独立的互联网出版物，而互联网作为一个发布内容的平台，具有一定的属性集合（超文本性、交互性等）作为信息传输渠道。
2. 新媒体 - 是指Web环境中的一系列现象。这种表述将关注点从网络技术转移到内容的消费者，同时也是内容的生产者。根据这种方法，新媒体包括了尽可能广泛的媒体格式：从互联网媒体、博客圈和社交媒体到为互联网观众定制的虚拟书籍和电影。
3. 新媒体 - 是基于数字代码的现实对象，根据某种编程语言规定的算法运行。在这种方法中，我们谈论的不仅仅是由某种传统创意活动（互联网媒体、博客、社交网络、虚拟书籍作为新媒体）产生的媒体产品，还涉及到智能技术（智能环境技术（Smart Environment, SmE）：智能家居、智能冰箱、智能电视、智能手表等）、现代设备 - 所谓的物联网，这意味着个人与熟悉的物品之间的互动以及通过互联网进行的机器与机器之间的互动，特别是通过云存储进行数据交换。数字媒体的一些重要方面包括：
 - 简化数据编辑和传播，
 - 提高效率，
 - 提升品牌声誉，
 - 为社会互动创造理想条件。

第三部分：数字媒体分类

术语“多媒体”，“跨媒体”，“跨界媒体”。

多媒体的公式是“一个故事，多种媒体形式，一个媒体渠道”。这一原则构成了数字叙事的基础，并催生了数字新闻的流派——长篇报道，也被称为“雪崩式”。

跨媒体是“一个故事，多个渠道”。跨媒体在当今新闻业中很重要，因为它具有即时性和实时格式：例如，国际机构向多个媒体机构发送信息，这些机构通常会发布带有轻微变化的信息 - 因此，一个故事在多个渠道上使用一种共同的媒体形式进行讲述。

跨界媒体是“一个大主题，多个故事，多种形式，多个渠道”。凯文·莫洛尼写道：“我们讲述许多故事，这些故事在故事世界的骨架上变得栩栩如生。在新闻业中，这个故事世界成为一个重要的主题 - 它可以是一个社区，甚至是记者定期报道的节奏。每个故事本身都是完整的，但是，如果将它们连接在一起，它们可以扩展我们对更大主题的理解。”

第四部分：定义“混合媒体”和“融合媒体”的概念

混合媒体。根据研究者的不同上下文，混合媒体可以指不同的现象：

1) 混合新闻体裁：

- a) 传统混合新闻体裁。众所周知，新闻体裁相当灵活，某种程度上也是有条件的：有时可以看到一个材料，其中包含了不止一个体裁的元素。在某些情况下，一个材料可能会同时占据两个体裁。这就产生了传统的混合新闻体裁（如“新闻访谈”、“对话报告”等）；
- b) 新兴的混合新闻体裁。这是指随着计算机和互联网技术在现代人生活中的应用而出现的多媒体新闻体裁；

2) 混合媒体。现代信息空间的互联网化导致了混合媒体的出现。互联网媒体的优势比传统媒体更大，因此传统媒体的在线版可以利用其他类型媒体的优势：印刷媒体可以在互联网材料中添加视频，而电视频道则相反，可以添加信息备注来补充和扩展其报道（时限限制常常迫使记者把许多内容留在了编辑室）。融合媒体。术语“融合”来自拉丁语 *convergo*—“汇聚”，在俄语中最接近的类似词是“合并”。这种现象与媒体混合化的过程相似，但不完全相同，因为媒体融合在多个层面上同时实现：

- 1) 技术设备融合层。正如作者所指出的，目前“将所有需要用于报道的工具：麦克风、相机、摄像机、打字机以及通信工具，组合成一个设备的过程已经显而易见。通过这些设备，记者可以实时向编辑部发送报道，甚至可以在现场直播。”；
- 2) 专业技能融合层。普遍存在的“通才记者”话题仍在学术界的新闻研究中被广泛讨论。这意味着普通记者的职业能力必须大幅扩展：“文字编辑”必须学会成为“拍摄编辑”，“拍摄编辑”则必须学会写作。所有人至少都应该具备基本的计算机技能和对互联网工作的基本了解，特别是对社交媒体的了解；
- 3) 媒体系统组件融合层。在这种情况下，多个媒体频道被整合到一个媒体发布中，这些频道以不同的方式将内容传达给最终受众，从而出现了超级出版物；
- 4) 媒体融合层。目前，一些专业媒体和传播实践已经融合在一起，即“形成了新的媒体信息传播范式，其特征包括：通过使用非新闻媒介和技术来扩大媒体空间，尤其是通过公共关系、广告和市场营销手段；融合传播实践，尤其是新闻媒体和公共关系；协调各自独立的市场参与者的信息策略，包括单个媒体（企业）和其他类型产品的制造商，如公司、工业企业、科学和教育机构等等。”

2. 本文是有关“数字媒体”课程实践课程准备的方法指导。

这些实践课程通常是在教师的指导下，由研究生共同讨论理论问题。实践课的主要目标是：

- 加深和扩展学生在该学科领域的知识；
- 提高学生的论证能力，同时也要能够证明和反驳其他观点；
- 展示学生已经掌握的理论水平；
- 培养学生独立阅读和研究的能力。

在实践课上，根据课程计划进行详细的讨论，对学生进行口头提问，听取并讨论学生的报告（论文），组织小组讨论，解决语言学问题等。实践课的形式根据讨论的主题、学生的水平等因素确定，旨在最完整地展示所讨论的主题，并使学生最活跃地参与其中。在实现竞争力教育方法的过程中，使用了各种主动教育方法。在学习不同课题的课程时，使用角色扮演、商业游戏、辩论、案例分析和头脑风暴等活动形式。

在教学中使用的各种主动教育方法包括：

- 教学小组讨论

在教学讨论中，问题的解决需要由学生群体在此教学过程中找到，目的是通过搜索过程来获得客观的知识，但从学生的角度来看，这是新知识。在进行讨论时，参与者必须清楚

地了解讨论的主题、范围和进行方式。在组织讨论时，教师要创造良好的心理氛围，将参与者安排在一个圆形座位上。此外，事先澄清主题和问题也非常重要。引言部分应该这样组织，以使参与者的现有知识得到激活，提供必要的信息并引起对问题的兴趣。

有几种引言讨论的组织方式：

1. 在小组中进行简短的预讨论；
2. 通过事先分配给一两个参与者的任务，通过提出问题来引入讨论的主题；
3. 在主题方面进行简短的预调查。

任何一种方法都不应该占用太多时间，以便更快地进入讨论。

为了有效地进行讨论，需要采取一系列连续的步骤：

1. 分配讨论组中的角色和职能（组织者、分析员、记录员、观察员）；
2. 确定讨论小组讨论问题的顺序（问题陈述、将参与者分成小组、在小组中分配角色、向参与者解释他们在讨论中的期望作用、在小组中讨论问题、向整个团队呈现讨论结果、继续讨论并总结结论）。

在活跃的教学形式中，教育游戏（教育性、商业性和教育性）占据了特殊的地位，这种形式最能准确地反映年轻人作为教育和培养对象和主体的社会心理特征，包括学习培训。教育游戏有助于培养专业人员的重要关键技能，例如沟通能力，容忍度，团队合作能力和独立思考能力。教育游戏是模拟各种认知和交流情景的原则。在实际课堂上，可以使用游戏的单个片段：例如，演练角色扮演，例如，给予学生“辩手”的角色，向报告人提出难题，或者让最有准备的学生主持讨论实践课程中的一个问题。

商业游戏需要遵循一些连续的步骤：第一步是将任务传达给参与者。任务的打印文本应该在每个参与者手中（关于游戏的条件，事先应该商定：它们是否与解决类似问题时在现实生活中使用的条件相同，或者是否有任何游戏性修改）。第二步是创建团队。团队可以以任何方式组成，他们可以为自己命名或编号。第三步是团队的实际工作。然后，每个团队准备一份短（不超过 10 分钟）的关于他们解决问题的方法和方案以及解决方案的口头报告。报告可以采用任意形式。报告形式的选择也是游戏结果之一。在听取报告后，需要对其进行评估、比较和总结。这是学习过程的重要部分。在使用角色扮演方法时，组织者应遵循一些建议性指导：

1. 必须仔细制定角色扮演计划，并准备用于主要角色的角色发展文献或档案材料。最好有不少于两个用于小组工作的教室，因为角色的制定是一项创造性工作。
2. 角色扮演的有效性取决于体验的新颖性，因此，如果每次都在方便的时候使用它们，则这种互动技术的价值会降低。
3. 工作组的人数应该很少（不超过 10 人）。这样的数字可以创造非正式的创造性环境，促进有效的学习。
4. 最好引入助手来进行角色扮演。他们可以是其他教师或博士研究生，也可以是正在研究游戏主题的人。
5. 如果可能，进行视频录制，这将提供反馈并证实某些立场。

教育培训是一种旨在培养知识、技能、技巧和个人素质的积极学习方法。它是一个短暂的（2 小时）团体学习形式，包括 10-12 人，旨在学习理论知识和巩固，以及培养专业技能。

- 完成任务和练习；任务和练习是学生快速检查的工具，补充了实践课程的其他工作形式。
- 分析具体情况（案例）分析具体情况（案例）的方法是一种教学技术，使用真实的经济、社会和商业情况的描述。学生必须分析情况，理解问题的本质，提出可能的解决方案并选择最佳方案。案例基于真实的事实材料或接近真实情况。使用解决问题或分析具体情况的方法进行教学活动意味着：

- 在个人工作中，学生们熟悉情境（问题）的材料并准备他们在分析方案中提出的问题的文件；
- 在小组工作中（每组5-6人），协调不同的情境观点，分析主要问题和解决方法，找到可接受的解决方案，完善和评估提议，并将其呈现为文本和海报形式以在会议上展示；
- 在会议期间，每个小组提出自己的情境（问题）解决方案，回答其他小组成员的问题并澄清自己的提议，在报告结束后对其他小组提出的解决方案进行评估或表态。案例分析的工作成果包括学生口头讨论的问题以及书面报告。书面回答案例问题的优势在于，教师可以更容易地跟踪学生解决问题的逻辑，以及他们使用的理论模型等等。将这两种形式结合起来通常是有益的。

“头脑风暴”是一种方法。

“头脑风暴”技术：

教师将学生分为两组：一组是需要提出新解决方案的“思维者”，另一组是将处理提出的材料的委员会成员“评论家”。“思维者”的任务是尽可能多地提出有关解决讨论问题的可能性的建议和想法。这些想法可以是任何东西，不需要有理由，甚至可以是幻想的。“评论家”的任务是从提出的想法中选择最佳想法。采用“头脑风暴”方法的课程程序包括以下步骤：

1. 阐明需要解决的问题，说明解决方案的任务。确定小组工作的条件，介绍“头脑风暴”过程中的行为准则。形成由5-7人组成的工作小组和独立的专家组“评论家”，他们的任务是开发标准，评估并选择最佳提出的想法。
2. 热身环节，即快速寻找答案的练习。该阶段的任务是帮助参与者尽可能地摆脱心理障碍的影响（尴尬，羞涩，内向，拘谨等）。
3. 工作阶段，即针对“头脑风暴”的问题。再次澄清任务，提醒在过程中的行为准则。在领导者的信号下，“思维者”开始在所有工作小组中产生想法。每个小组都附有一个专家，他的任务是在白板或大张纸上记录所有提出的想法。
4. 专家评估 - “评论家”根据他们开发的标准评估并选择收集的想法中的最佳想法。此时，工作小组可以休息。
5. 总结 - 小组讨论工作结果，介绍最佳想法，解释并公开展示。接受整体小组决策并加以记录。

在每个“脑力攻击”的阶段，任何参与者都有机会在严格限定的时间内发表观点，通常在一到三分钟之间。主持“脑力攻击”不得评价或评论参与者的发言，但可以在发言与主题无关或超过时间限制以及为了澄清所提出的建议的内容而中断参与者。成功进行“脑力攻击”课程的基本条件是学生准备自由发表非标准的解决方案。通过在“脑力攻击”课程中掌握参与技巧，可以取得最佳的结果。因此，“脑力攻击”课程对学生非常有益，因为它们培养了学生进行实际“脑力攻击”（以及其他形式的学习）的技巧和规则。

- 所有自学材料都按照现行规定在 **TYIC** 课程页面上发布！

8. 评估材料和评分评估系统用于评估学科所形成的能力水平

本文介绍了《数字媒体》课程的评价材料和评分系统，评估材料和得分排名系统将用于评估（部分）能力的水平。评价材料和评分系统基于RUDN的相应本地规范文件。相关文件详见本工作计划附件 <https://esystem.rudn.ru/course/view.php?id=20939>。

* -OM（教学与方法材料）和BPC（学生成就评估体系）基于RUDN相应的本地规范文件的要求进行制定。

项目制定者：

外语系副教授

Sibul V.V.

职称, 基础教育部门名称

签名

姓名

高等教育主要教育课程负责人:
经济学院外语系

Malyuga E.N.

基础教育部门名称

签名

姓名