

на снижение образованности населения. Мир и современные технологии развиваются с каждым днём, но чтение книг, будь они в цифровом или бумажном виде, останется основным инструментом получения информации и жизненного опыта.

#### Литература

1. Вохрышева М. Г. Книга в системе медиа // Библиосфера. 2020. №1. С. 5-11.
2. Мелентьева Ю. П. Цифровое чтение: генеалогия формирования и перспективы его развития в условиях цифровизации общества // Библиосфера. 2019. №4. С. 14-21.

*М.В. Воробьёва (Россия, Самара)  
Научный руководитель Т.Ю. Денцова*

### ПРОФЕССИЯ ЦИФРОВОГО ПРОДЮСЕРА. НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

*В статье предпринята попытка дать существенные характеристики профессии цифрового продюсера и очертить перспективы ее функционирования. Выявлены области применения компетенций такого специалиста, рассмотрены векторы взаимодействия издательских практик и технологий дополненной реальности.*

***Ключевые слова:** цифровая медиаиндустрия, технические устройства, информационный контент, полиграфия, издательские практики, продюсирование, медиапроект, дополненная реальность.*

В условиях стремительного обновления социокультурного пространства появляются новые профессии, структурирующие и воплощающие идеи заказчиков. Одна из таких профессий – цифровой продюсер. Уверенно можно сказать, что эта специальность появилась совсем недавно. Продюсеры занимаются телевизионными, музыкальными и прочими проектами. Но в чём отличие цифрового продюсера от традиционного?

Цифровой продюсер, в первую очередь, управляет сложными медиапроектами, чаще всего они многоплатформенные и используют цифровые возможности в производстве контента [1]. А поскольку современное общество всё больше и больше зависит от технических практик, нужны профессионалы в этой сфере. Нас окружают приложения, видеоигры, мультимедийные книги, онлайн-курсы и многое другое. Именно эти продукты и является сферой деятельности цифрового продюсера.

«Телефонные приложения стали частью нашей жизни. Просыпаемся мы помощью сигнала будильника, встроенного в наши устройства. Многие следят за потреблением воды при помощи приложений. Нужно проложить путь до памятника архитектуры? Нам помогает навигатор» [2, с.80]. Но это начинает

отходить на задний план. Большинство продюсеров, занимающихся развитием цифровой медиаиндустрии, уверены: будущее за дополненной реальностью.

До 1999 года дополненная реальность как таковая широко не использовалась, а многими учёными и исследователями даже не рассматривалась. Ситуация менялась, когда японский профессор Хироказу Като из Института науки и технологий Нары выпустил уникальное программное обеспечение под названием ARToolKit. Приложение позволило отслеживать видеозахват действия в реальном мире и объединить их вместе с визуальными объектами. Появление этого набора инструментов позволило пользователям «прощупать» дополненную реальность и увидеть её перспективы.

Уже сейчас дополненная реальность начинает использоваться в разнообразных сферах деятельности человека. «Маски» в мессенджерах, игры с дополненной реальностью на примере игры «Pokemon Go», онлайн магазины с функцией примерки одежды online и многое другое [3].

По информации IDC за первый квартал 2020 года спрос на устройства дополненной реальности увеличился на 27,2%, по сравнению с аналогичным периодом в предыдущем году. Цифровые продюсеры уверяют, что на этом всё не остановится и рынок подобных технологий увеличится к 2022 году в 7 раз.

Без сомнений, подобное расширение нашего мира - не только «модная» тенденция, оно имеет положительные стороны.

1. Дополненная реальность тесно связана с окружающим миром, поскольку предполагает его дополнение при помощи новых технологий и визуальных эффектов.

2. В сфере торговли людям не нужно стоять в очередях, они могут «примерить» вещи или украшения, подобрать и «расположить» диван или кресло при помощи новых технологий, не выходя из дома. Это экономит время.

3. В отрасли туризма никакой гид не сможет заменить дополненную реальность. Одно нажатие или наведение устройства на интересующее место или предмет позволяет получить лекцию на любом языке. Это упростило бы жизнь людям с языковым барьером. Не стоит сбрасывать со счетов и навигацию - с помощью приложения или специальных очков, направив камеру на нужную улицу, можно получить информацию о точном направлении движения.

4. В программе развлечений, наведя устройство на вывеску ресторана со специальными метками, можно сразу же открыть меню со всеми блюдами, представленными в данном заведении. Тот же метод актуален при выборе фильма в кинотеатре.

5. В области образования эти технологии тоже находят применение - открыв учебник и просканировав замаскированный код, ученик получает доступ к видеоурокам или лекциям. Интерактивные уроки способствуют лучшему усвоению учебного материала и формируют интерес к нему.

6. В производственном секторе с помощью AR (дополненной реальности) реально существенно ускорить и обезопасить рабочий процесс, сделав его эффективнее. Маркеры и замаскированные QR коды AR на оборудовании позволяют контролировать ход работ, снижают вероятность производственных ошибок.

Отрасли полиграфических технологий и издательских практик напрямую нуждаются в специалистах такого профиля, как цифровой продюсер. Дополненная реальность расширит границы полиграфии, увеличив процент погруженности и вовлеченности читателей, том числе это касается периодических изданий и каталогов: прочитав новость и отсканировав код, на мобильном устройстве пользователь сразу же получает возможность открыть видеоролик о произошедших событиях или же визуализировать продукт, который продается в журнале (каталоге). Человек может рассмотреть товар с разных сторон (или даже примерить) и лишь тогда принять решение о его покупке.

В детских изданиях при помощи дополненной реальности можно оживить любую детскую сказку, «вдохнув» жизнь в персонажей. В научно-популярных изданиях теоретическая информация может дополняться наглядной демонстрацией научных открытий, разработок и т.п. В литературно-художественных изданиях может открываться доступ к рецензиям, аудиокнигам или же интервью с автором произведения. Главным минусом AR-технологий можно считать дороговизну производства, однако это не мешает развитию нового течения, прокладывающего путь в новую реальность, где люди будут жить в дополненном мире.

#### Литература

1. Зубанова Л. Б. Современное медиапространство: подходы к исследованию и принципы интерпретации // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2008. №2 (14). С. 6-17.

2. Сумская А. С., Сумской П. Ф. Продюсирование телевизионных и видеопроектов «цифровым» медиапоколением // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2019. №4(34). С.73-82 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/prodyusirovanie-televizionnyh-i-videoproektov-tsfrovym-mediapokoleniem> (дата обращения 12.04.2021).

3. Петрунева Р.М., Васильева В.Д., Топоркова О.В. Студенческая молодежь в эпоху цифрового общества // Преподаватель XXI век. 2019. №1. С. 77-85 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/studencheskaya-molodezh-v-epohu-tsifrovogo-obschestva> (дата обращения 12.04.2021).

*И.Д. Гарифулова (Россия, Самара)  
Научный руководитель Е.В. Шокова*

#### ФАН-АРТ В РАКУРСЕ СОВРЕМЕННОГО МЕДИАТВОРЧЕСТВА

*У каждого художника есть источник вдохновения, интерпретируя который он создает нечто свое, уникальное. Отличие фан-арт-художников состоит в том, что они вдохновляются работами других авторов.*

**Ключевые слова:** фан-арт, иллюстрация, медиаиндустрия, комиксы.

Фанаты сегодня довольно часто участвуют не только в потреблении продукта (фильмов, комиксов, сериалов), но и отслеживают информацию, связанную с выпуском новых эпизодов, а также активно участвуют в дискуссиях на