



Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Tema 1.3:

Media noi, Tehnologii Creative și Mediu Digital. Marketing Digital.

Prof. Elida Mesaroš Lajko,

Prof. Olivera Gračanin

Prof. Mihai Rusen

Prof. Razvan Clondir

UNS, Serbia; UNAB, Romania



Sprijinul Comisiei Europene pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar punctele de vedere ale autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice folosire a informațiilor din aceasta.



New Media: Teren de joacă creativ nelimitat

- Tehnologia digitală a mutat cerința ca mass-media să se bazeze pe surse din lumea reală. În prezent, mass-media este aproape în întregime digitală, cel puțin în anumite etape de creație, și, prin urmare, se bazează mai mult pe capacitățile tehnice. Deoarece tehnologia respectivă este îmbunătățită în mod constant, se dezvoltă exponențial noi variante media.
- Facilitățile de producție media au extins opțiunile de livrare a conținutului odată cu importanța tot mai mare a internetului, a serviciilor de streaming, a aplicațiilor mobile și altele similare, ceea ce a schimbat formatele media și opțiunile de disponibilitate, îndepărtându-le de opțiunile analogice tradiționale.
- Tehnologiile creative nu se mai limitează la o singură industrie. Jocurile, efectele speciale, filmul și televiziunea, muzica, internetul, televiziunea digitală, difuzarea prin satelit, artele, facilitățile culturale, cum ar fi teatrul și opera și multe altele, nu par să aibă medii exclusive pentru crearea și livrarea de conținut.
- Mediul digital este prezent peste tot. Începând de la panourile publicitare de pe stradă, reclamele inserate digital pe posturile de televiziune, transformările digitale și din lumea reală în mediile vizuale contemporane fiind noua normalitate și terminând cu universurile virtuale online, unde oamenii pot trăi vieți virtuale sau pot avea întâlniri virtuale online sau chiar înfățișări la tribunal și proceduri juridice prin intermediul aplicațiilor Zoom sau Skype, lumea s-a schimbat ireversibil.



Sursa : Unreal Engine 5/Epic Games





Industria culturală și creativă



Sursa: Comisia Europeană/Sectoarele culturale și
creative

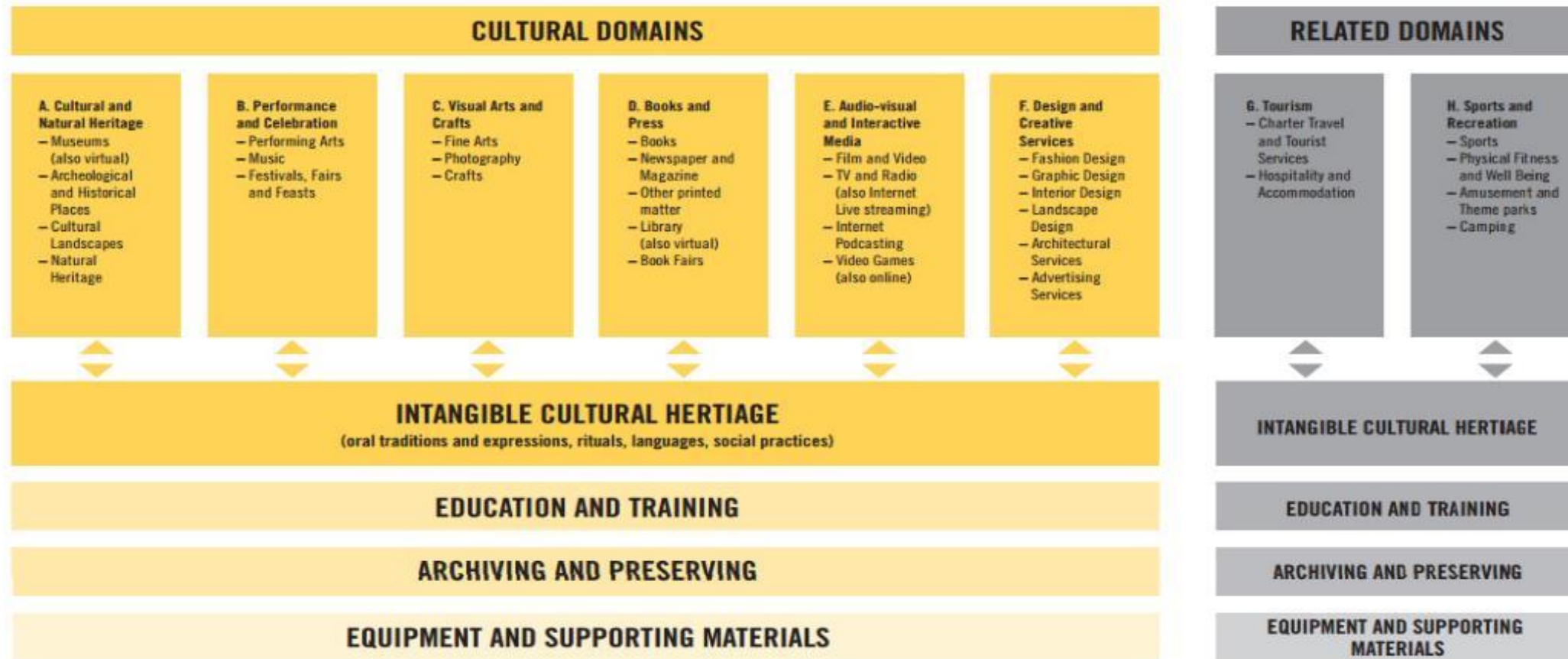
Acele sectoare de activitate organizată care au ca obiectiv principal producția sau reproducerea, promovarea, distribuția sau comercializarea de bunuri, servicii și activități cu un conținut de origine culturală, artistică sau de patrimoniu. (UNESCO)

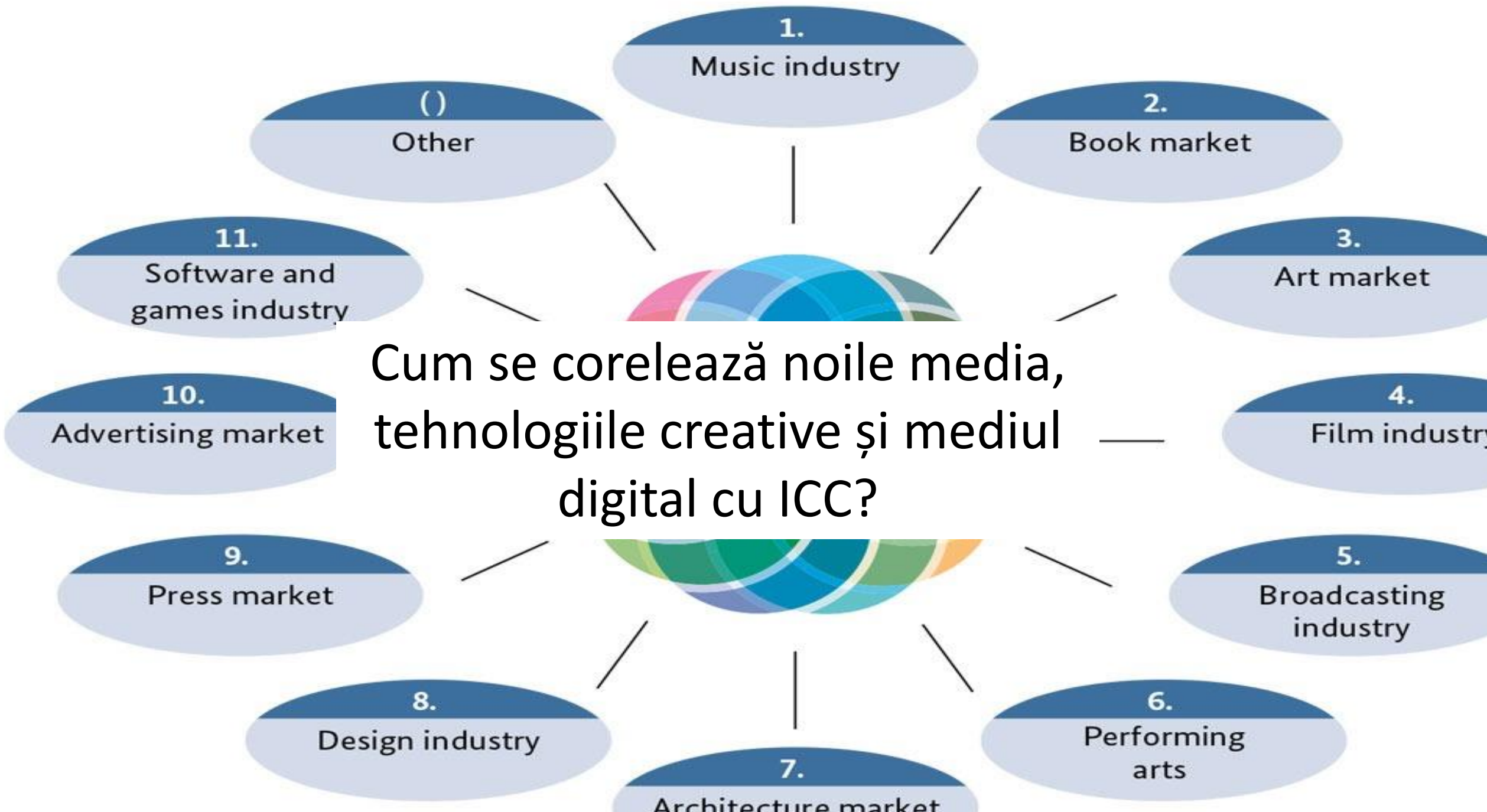




The Cultural Economy

Based on UNESCO'S Framework for Cultural Statistics





Cum se corelează noile media,
tehnologiile creative și mediul
digital cu ICC?



Internetul și noua eră a digitalizării

Internetul și World Wide Web au introdus o lume virtuală complet nouă pentru umanitate. Fiecare aspect al industriilor creative și culturale a primit brusc un nou mijloc de distribuție, accesibil, la nivel mondial și imediat. Muzeele virtuale, serviciile de streaming, portalurile video și audio, site-urile web care oferă știri, mass-media, emisiuni și alte tipuri de conținut au fost disponibile cu ușurință, cunoștințele au fost transmise instantaneu pe tot globul, iar utilizatorii au adoptat cu ușurință și în masă noul debușeu cultural și creativ.



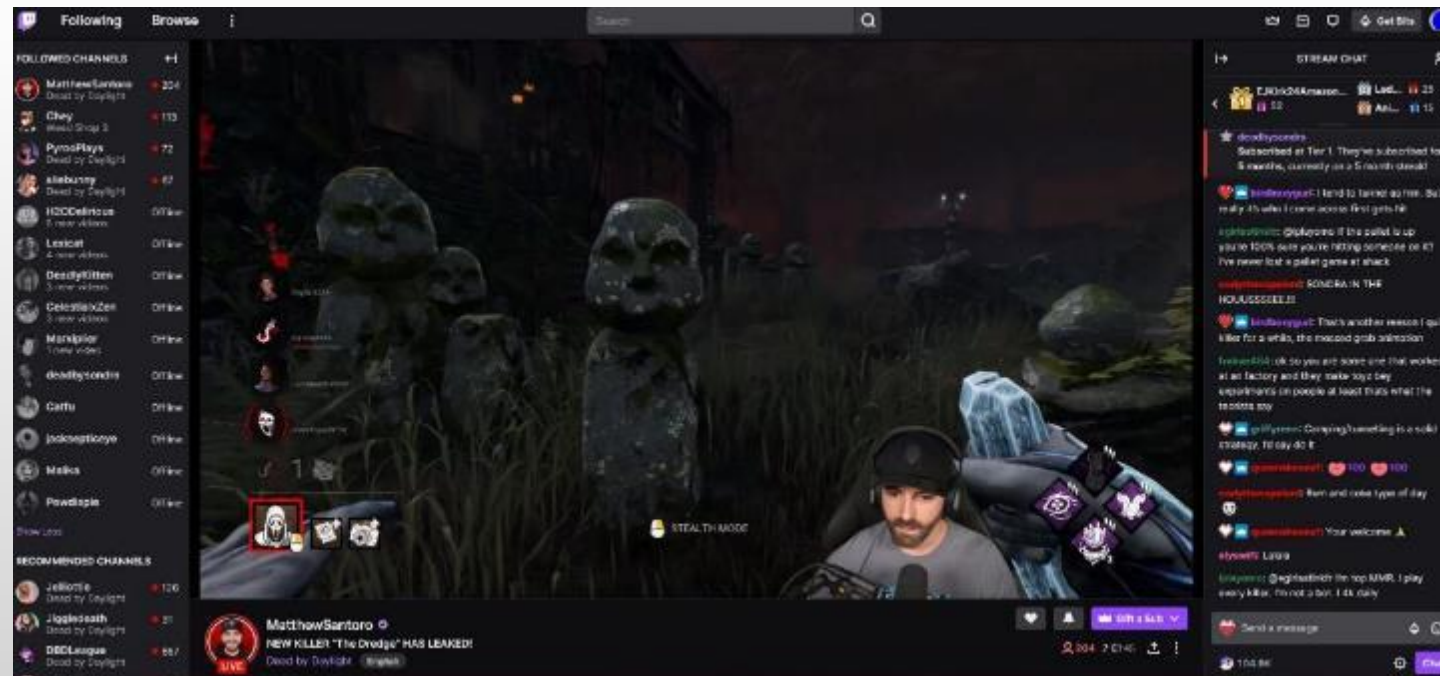
Source: Fotolia.com/Julien Eichinger





Studii de caz privind noile media, tehnologiile creative și mediul digital

- Social Media - Exemplu TikTok
- Portaluri de streaming - Exemplu Twitch
- Mediu digital - Lumi virtuale - Exemplu Unreal Engine 5 - Jocuri de noroc



Platformele Social Media

Unele dintre cele mai populare platforme de social media includ: YouTube

- TikTok
 - Twitch
 - Facebook
 - Instagram
 - Twitter
 - Reddit
- și multe altele





TikTok - un fenomen social media

TikTok este o platformă care se concentrează în întregime pe video. Forma scurtă a videoclipurilor – 15 secunde și mai mult – s-a adresat inițial mai ales utilizatorilor mai tineri, ceea ce a determinat celebritățile să se alăture. .

. În prezent, TikTok a raportat depășirea a 1 miliard de utilizatori.





Portaluri de streaming

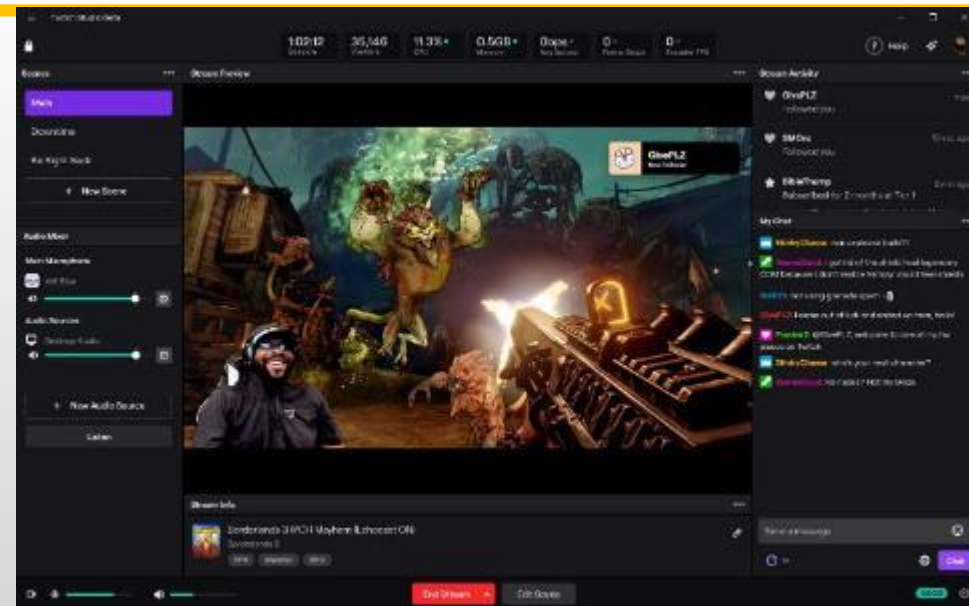
- Servicii de streaming pentru filme și televiziune: Netflix, Prime Video, Google Movies, Sky Ticket, Disney +, Paramount plus, Apple TV, HBO Go
- Servicii de streaming/video pentru creatorii de conținut și creatori de conținut: YouTube, Twitch, TikTok, Instagram, Vimeo, Vevo, Flickr, Reddit
- Rețele sociale cu capacități de streaming: Facebook, Twitter, Twitch, TikTok, Instagram





Twitch

Twitch este un serviciu de streaming live care transmite în mod predominant jocuri live, dar care se bazează de fapt pe comunitate, unde utilizatorii se adună și interacționează cu creatorul lor de conținut preferat..





Mediul digital - Lumi virtuale

Versiunea 1: Mediu digital virtual în cadrul unui joc pe calculator - lumi virtuale în jocuri: Doom, Dead by Daylight, Unreal, Fortnite, Minecraft, Elden Ring, The Sims, Battlegrounds, Counterstrike, Grand Theft Auto, Roblox, Witcher

Versiunea 2: Motoare de jocuri: Unreal Engine, Cryengine, Unity, id Tech, Amazon Lumberyard, GameMaker, RPG Maker, Rockstar Advanced Game Engine, REDengine, Roblox Studio, PhysX

Versiunea 3: Software care creează medii digitale: 3ds Max, Maya, Zbrush, Cinema 4D, Blender, LightWave 3D, KeyShot, Houdini, World Creator, World Machine, Unreal Engine, id Tech



Source: 3D Studio Max, <https://www.autodesk.com/products/3ds-max/features>





Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Motor de joc - Unreal Engine 5

Unde lumea reală se întâlnește cu cea ireală





Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Campanologia – o tendință culturală cu potențial CCI

Clopotele/clopotele bisericilor ca artefacte liturgice, instalații sculpturale, memoriale sociale contemporane. Un domeniu interdisciplinar și evoluția sa culturală de la artefact tradițional la statutul de simbol social și icoană culturală contemporană.



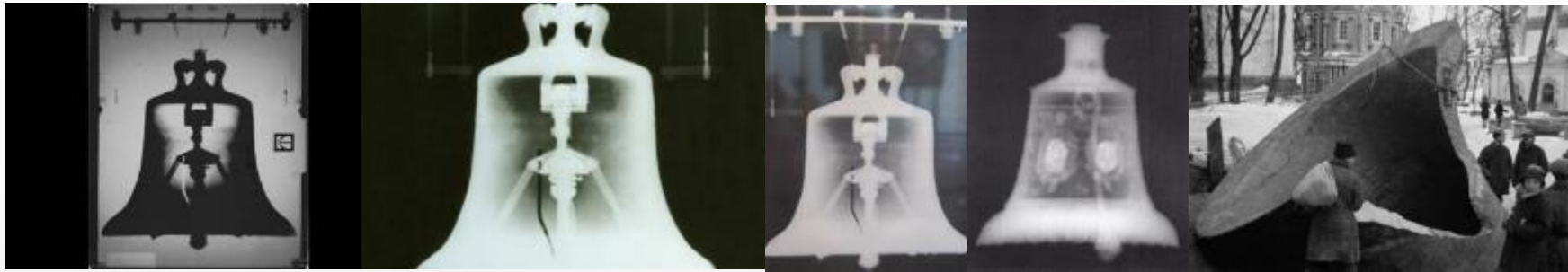


Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Campanologia – o tendință culturală cu potențial CCI

Știința, istoria și arta Campanologiei. Cercetare artistică. Interacțiunile ciudate și distructive dintre clopote, războaie și ideologii.





Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Campanologia – o tendință culturală cu potențial CCI

David Gurman și memoriile în timp real. Proiectul *Divine Strike* și The Nicholas Shadow.





Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



FENICE: Promovarea antreprenoriatului și inovării în industriile culturale și creative prin educație interdisciplinară este co-finanțat prin Programul Erasmus+ al Uniunii Europene.

Proiectul este o inițiativă a 5 instituții academice și de cercetare:



www.fenice-project.eu

Sprijinul Comisiei Europene pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar punctele de vedere ale autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice folosire a informațiilor din aceasta