

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

Карта будущих профессий

11.9 -
13.9.
2020

Парк Горького,
Москва

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

creativityweek.ru

Архитектура и
урбанистика

Компьютерная
графика

Новые
медиа

11.9 -
13.9.
2020

Парк Горького,
Москва

Разработка
компьютерных
игр

Издательское
дело и
журналистика

Музыка и
саунд-дизайн

Кино

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREAT
IVE
WEEK

Маркетинг и
коммуникации

Искусство

Мода

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

IT

Телевидение

Образование в
креативных
индустриях

Дизайн

Вход свободный

creativityweek.ru

Издательское дело и журналистика

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

RUSSIAN
AN
CREATIVITY
WEEK

creativityweek.ru

ИТ-ЕВАНГЕЛИСТ / ИТ-ПРОПОВЕДНИК

Отвечает за продвижение программных продуктов. Профессионально занимается пропагандой в сфере информационных технологий. Как правило, это человек, который аккумулирует вокруг себя некоторую массу людей с целью создания целевой аудитории для продвижения продукта на рынке и утверждения его как технологического стандарта. ИТ-евангелистов нанимают фирмы для продвижения собственной технологии или продукта и последующей фиксации на рынке как стандарта или имени.

АРХИТЕКТОР ТРАНСМЕДИЙНЫХ ПРОДУКТОВ

Создает произведения для различных видов медиа, но с одним кругом персонажей – сериалы, фильмы, анимация, компьютерные игры, комиксы со сквозными героями. Он создает разные сюжеты, рассказывает разные истории, каждая из которых вносит свой вклад в целое «вселенной», вымышленного мира. Трансмедиа сторителлинг использует преимущества телевидения, радио, печатных СМИ, интернет-медиа, чтобы глубже изучить и рассказать историю. Особенность трансмедиа заключается в производстве неидентичного контента для каждой из вовлечённых платформ. Возможность читать текст, смотреть видео, увеличивать фотографии, изучать карты, работать с гиперссылками, а также обмениваться информацией через социальные сети вовлекает аудиторию в трансмедиа. Контент пересекается, смешивается и формируется персонально для каждого пользовательского опыта.

ДАТА-ЖУРНАЛИСТ

Специалист, создающий различные типы текстов на основе данных, благодаря которым содержание материала, изложенные в нем факты и мнение автора получают количественное обоснование. В задачи дата-журналиста входят эффективный поиск информации, фильтрация, анализ и обработка больших массивов данных для оформления полученного материала в виде увлекательного медиатекста или инфографики.

ИНФОСТИЛИСТ

Специалист, занимающийся подборкой информации и стилем ее изложения в соответствии с запросами конкретного человека. Сейчас предоставление контента осуществляется на основе таких параметров, как геотаргетинг, поисковые запросы или указанные интересы пользователя в социальных сетях. Это делается при помощи алгоритма, который был создан кем-то под свои цели. В будущем человек захочет получать подобный поток контента на основании своего собственного алгоритма, который он будет для себя писать самостоятельно или прибегать к заказу у соответствующих специалистов, то есть у инфостилистов.

ТРЕНД-ВОТЧЕР (TREND-WATCHER), ФОРСАЙТЕР

Специалист в области рекламы и маркетинга, отслеживающий появление новых тенденций среди потребителей, анализирует их потребности, отношение к тем или иным продуктам, предвосхищает возникновение новых потребностей. Тренд-вотчер использует данные СМИ, непосредственно общается с потребителями, анализирует их поведение, составляет прогноз на будущее. Так как изменения в обществе и культуре потребления будут все быстрее, руководству компаний понадобится постоянно анализировать новые тенденции и на их базе принимать новые решения по развитию компании. На дальнем горизонте умение работать с «образами будущего» станет универсальной компетенцией любых управленцев.

СПЕЦИАЛИСТ ПО НЕЙРОКОМПЬЮТИНГУ

Специалист по нейрокомпьютингу – это специалист по созданию систем обработки информации (например, нейронных сетей), которые способны автономно генерировать методы, правила и алгоритмы обработки в виде адаптивного ответа в условиях функционирования в конкретной информационной среде. Нейрокомпьютинг представляет собой фундаментально новый подход, а рассматриваемые в рамках этого подхода системы обработки информации существенно отличаются от упомянутых ранее систем и методов. Данная технология охватывает параллельные, распределенные, адаптивные системы обработки информации, способные «учиться» обрабатывать информацию, действуя в информационной среде.

Архитектура и урбанистика

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

RUSSIAN
AN
CREATIVITY
WEEK

creativityweek.ru

ВІМ-МЕНЕДЖЕР-ПРОЕКТИРОВЩИК

Специалист в области информационного проектирования зданий и объектов. В отличие от обычного проектировщика он разрабатывает весь жизненный цикл объекта строительства: архитектурно-конструкторская разработка, проектирование, строительство, отделка, эксплуатация, утилизация.

ВІМ-моделирование (Building Information Modeling) - это процесс информационного моделирования объекта (здания или иного объекта) на основе единой базы данных, главным продуктом которого является "проект", а второстепенным чертежи и архитектурная визуализация. ВІМ модель - модель 3-х мерного объекта с атрибутивной составляющей, обрабатываемая тем или иным программным обеспечением, поддерживающим обработку геометрической, а также информационной части модели.

АРХИТЕКТОР ЭНЕРГЕТИЧЕСКИ АВТОНОМНЫХ ДОМОВ

Архитектор "энергонулевых" домов занимается проектированием зданий, обладающих высокой энергоэффективностью, способных на месте вырабатывать энергию из возобновляемых источников и потреблять её в равном количестве в течение года.

В проектировании таких домов используются альтернативные источники энергии. Они способны генерировать электричество, тепло и холод.

ПРОЕКТИРОВЩИК 3D-ПЕЧАТИ В СТРОИТЕЛЬСТВЕ

Уже сегодня есть опытные образцы 3D принтеров, на которых можно напечатать жилой дом. Опытный образец 3D принтера - это аппарат 150 метров длиной и 10 метров шириной. Он способен всего за несколько часов напечатать здание высотой до 6 метров. 3D строительный принтер в качестве «чернил» использует цемент, усиленный стекловолокном.

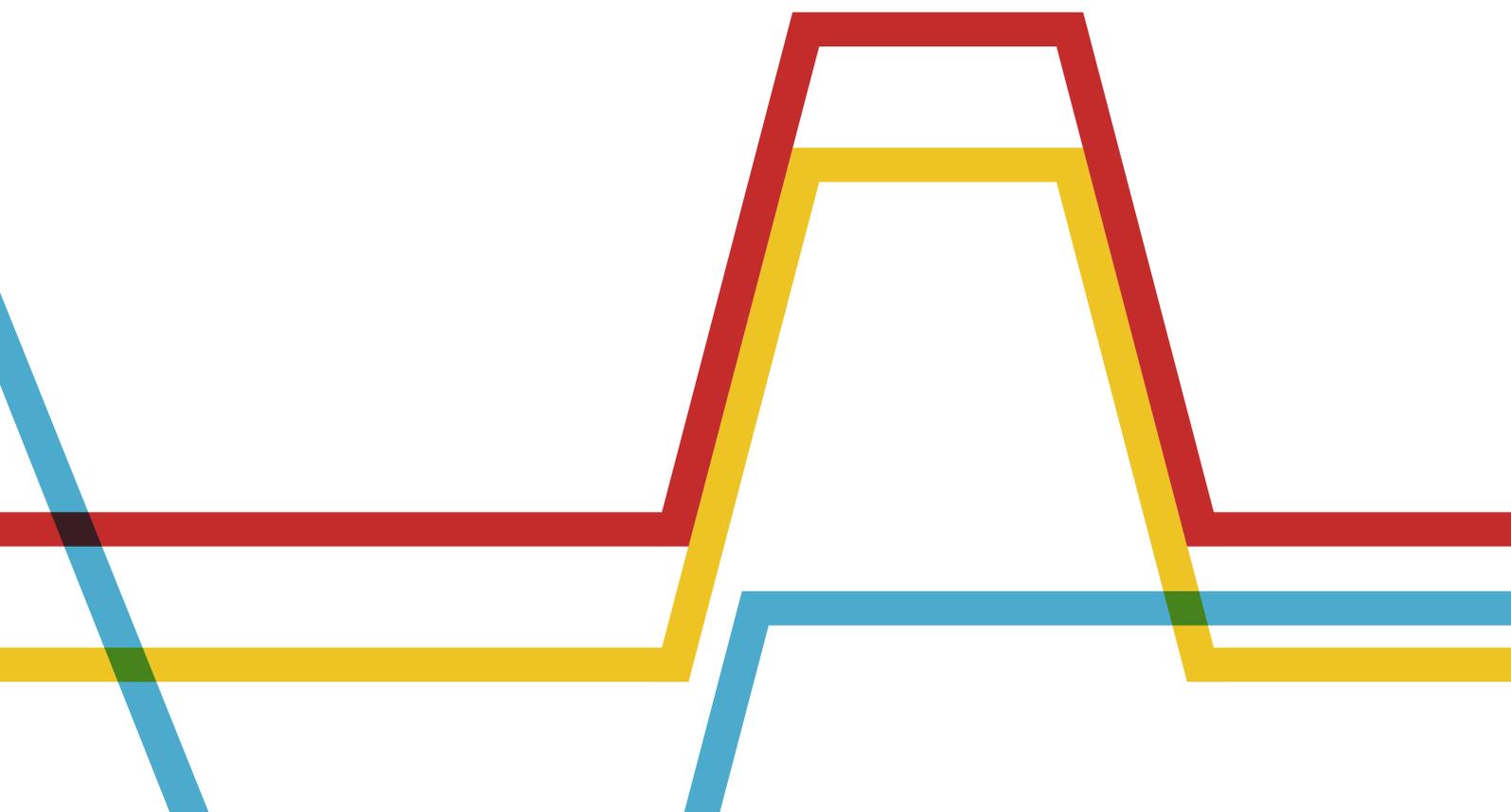
Проектировщик 3D-печати в строительстве проектирует макеты конструкций и подбирает наилучший набор компонентов для их печати, сопровождает процесс печати домов.

ПРОЕКТИРОВЩИК ДОСТУПНОЙ СРЕДЫ

Проектировщик доступной среды — специалист, который занимается разработкой инфраструктурных решений для детей, пенсионеров и людей с ограниченными физическими возможностями вокруг объекта недвижимости (например, детские площадки, лифты для инвалидов, указатели для слабовидящих людей, пандусы, места для отдыха и т. д.). Свои знания проектировщик доступной среды использует комплексно при разработке средового дизайна или дизайна архитектурной среды, градостроительства, учитывает новейшие разработки, устройства и технологии в проекте, чтобы городская среда стала максимально доступной для различных групп населения.

ПРОРАБ-ВОТЧЕР

В отличие от обычного прораба, прораб-вотчер оценивает и корректирует ход строительства с помощью цифровых проектов зданий и сооружений. В процессе деятельности он использует системы распознавания образов для оценки хода строительства и корректирует процесс строительства с учетом результатов анализа данных. Системы анализа данных позволяют автоматически определять этап строительства, анализировать выполненные работы, планировать работу, заказывать необходимые материалы и комплектующие, контролировать качество строительства.

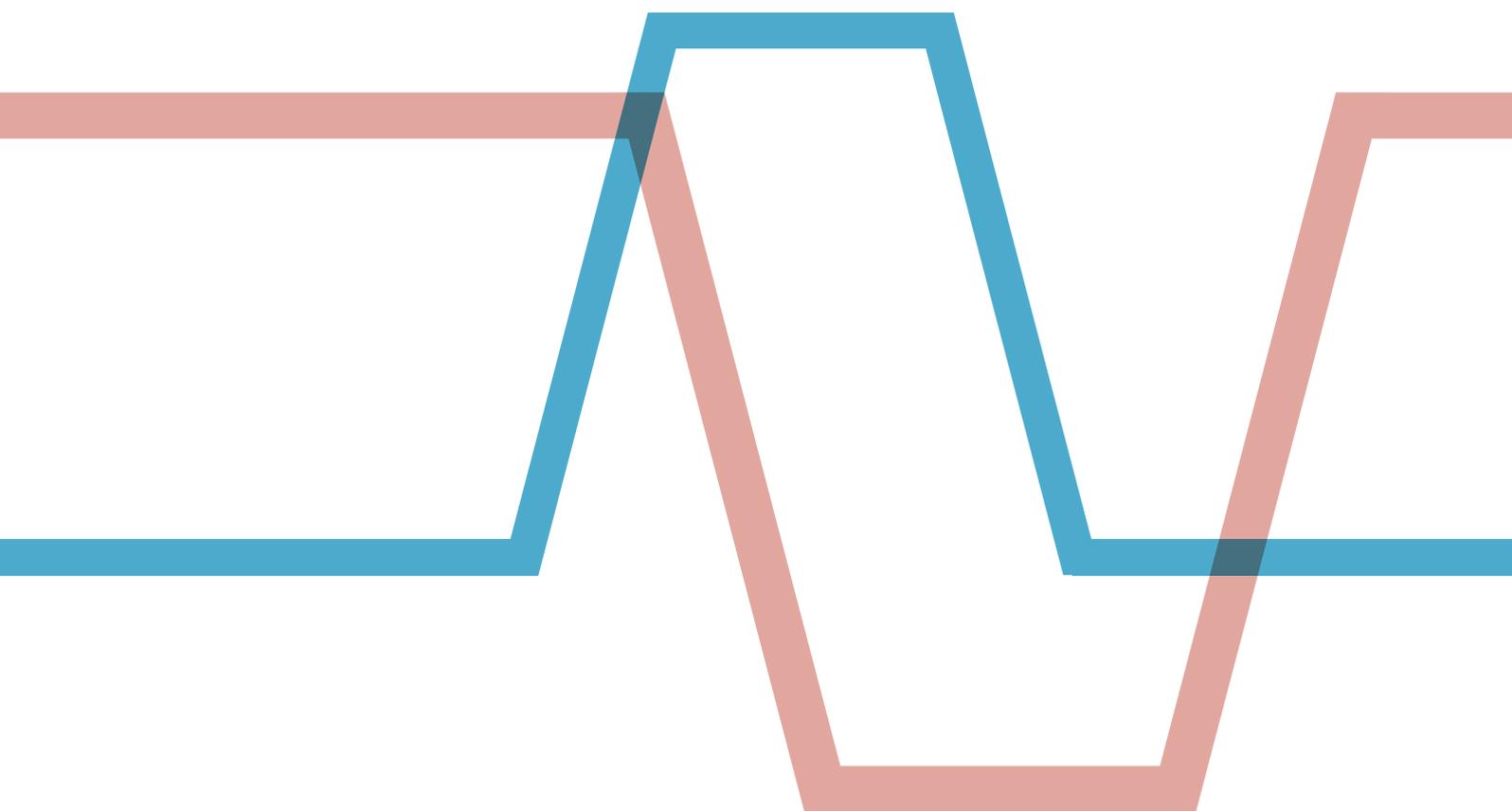


СПЕЦИАЛИСТ ПО ПЕРЕСТРОЙКЕ, УСИЛЕНИЮ СТАРЫХ СТРОИТЕЛЬНЫХ КОНСТРУКЦИЙ

Специалист по перестройке, усилению старых строительных конструкций – новая специальность, которая появится после 2020 года. Необходимость такой специальности связана с ухудшением состояния жилого фонда, выхода из безопасной эксплуатации значительной части зданий и сооружений, особенно в исторической части крупных городов. Специалист по перестройке оценивает степень обветшания конструкций зданий и сооружений, подбирает новые технологические решения, использует новые материалы в строительстве для перестройки и усиления обветшалых зданий.

СПЕЦИАЛИСТ ПО СОЗДАНИЮ ИНФРАСТРУКТУРЫ «УМНОГО ГОРОДА» (SMART CITY)

Специалист по созданию инфраструктуры «умного города» (Smart City) – это эксперт, деятельность которого направлена на внедрение информационных технологий и объектов Интернета вещей (IoT) в городскую среду, тем самым обеспечивая усовершенствование системы управления и взаимодействия государства с обществом, повышая качество и эффективность работы городских служб, а также качество жизни горожан в целом.



СТРОИТЕЛЬ УМНЫХ ДОРОГ

Строитель умных дорог – специалист, который занимается выбором и установкой дорожного адаптивного покрытия, разметки и дорожных знаков с радиочастотной идентификацией, систем наблюдения и датчиков для контроля состояния дороги. «Умные дороги» - это будущее транспортной системы и перспективная отрасль для специалистов будущего.

ЭКОАНАЛИТИК В СТРОИТЕЛЬСТВЕ

Экоаналитик в строительстве участвует в проектировании строительных объектов, перед началом возведения сооружений он анализирует территорию постройки, почву, грунт, отдаленность от водоемов, природоохранных заповедников и парков, а также подбирает архитектурно-строительные и отделочные материалы (кирпичи, краски и т.д.), приносящие наименьший вред экосистеме конкретного места, где строится объект.

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK



Мода

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

creativityweek.ru

ПРОГРАММИСТ «ЭЛЕКТРОННЫХ РЕЦЕПТОВ» ОДЕЖДЫ

ИТ-специалист, который переводит дизайнерские эскизы одежды в формат инструкции для робота или 3D-принтера. В дальнейшем пользователь может воспользоваться ими и «распечатать» или сшить себе по ним одежду в автоматизированных ателье.

СПЕЦИАЛИСТ ПО ПЕРЕРАБОТКЕ ОДЕЖДЫ

Профессионалы с познаниями в экологии и материаловедении, разрабатывающие оптимальные способы переработки старой одежды и ее вторичного использования, которые смогут «переводить» дизайнерский эскиз на язык, понятный 3D-принтеру или другому автомату по производству одежды.

ЭКСПЕРТ ПО ЗДОРОВОЙ ОДЕЖДЕ

Специалист, контролирующий производство одежды с точки зрения ее безопасности и полезности для здоровья, а также разрабатывающий одежду с лечебными свойствами.

ПРОЕКТИРОВЩИК НОВЫХ ТКАНЕЙ

Ткани из натурального сырья (льна, хлопка, вискозы и других) дорожают, поэтому их все чаще будут заменять на новые синтетические материалы. Растет спрос на высокотехнологичные умные ткани. Уже сейчас они умеют многое: светиться в темноте, запоминать форму, менять расцветку в зависимости от условий среды, перераспределять тепло, отталкивать загрязнения и выдерживать экстремальные нагрузки. Проектировщик новых тканей - специалист, способный проектировать новые синтетические ткани и материалы с заданными свойствами (например, LED-ткани или ткани с памятью формы).

ТЕХНО-СТИЛИСТ

Специалист на стыке дизайна и ИТ, который дополняет одежду носимыми гаджетами как в чисто декоративных целях, так и для решения определенных задач. Например, есть парные «футболки для объятий», оснащенные специальными датчиками — если обнять самого себя, они транслируют информацию на смартфон, и человек с футболкой-«близнецом» сможет ощутить виртуальные прикосновения.

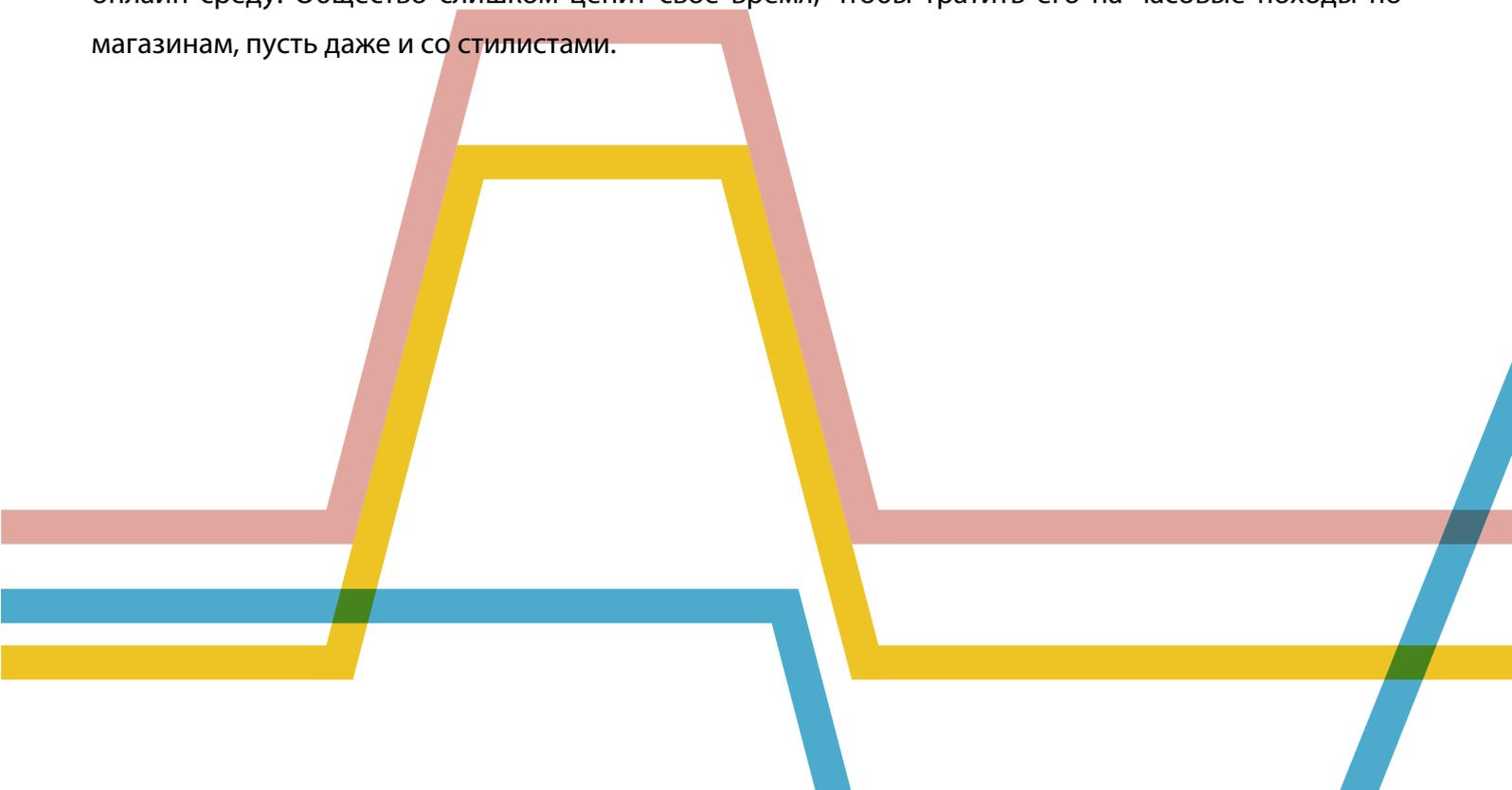
FASHION-ПСИХОЛОГ

Стиль и предпочтения в выборе одежды - не случайность. Вещи, в которых мы ощущаем себя лучше всего – следствие наших внутренних потребностей и отражение всей глубины личности. Существует связь между психологическими типами личностей и предпочтениями в цветах, фасонах, принтах, дизайнерах. Направление способствует пониманию того, как тесно связаны стилевые пристрастия и собственная психология.

Актуальность и востребованность fashion-психологов будет велика как в работе с личными консультациями, так и в целом – в ритейле.

ВИРТУАЛЬНЫЙ СТИЛИСТ

В хай-тек прогнозе на будущее – любой outfit или консультация будут реализованы только через онлайн среду. Общество слишком ценит свое время, чтобы тратить его на часовые походы по магазинам, пусть даже и со стилистами.



Искусство

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

creativityweek.ru

SCIENCE-ХУДОЖНИК

Занимается «научным искусством», сочетает подход учёного и художника, имея соответствующие компетенции в соответствующих дисциплинах и способность к образному мышлению и творческим высказываниям.

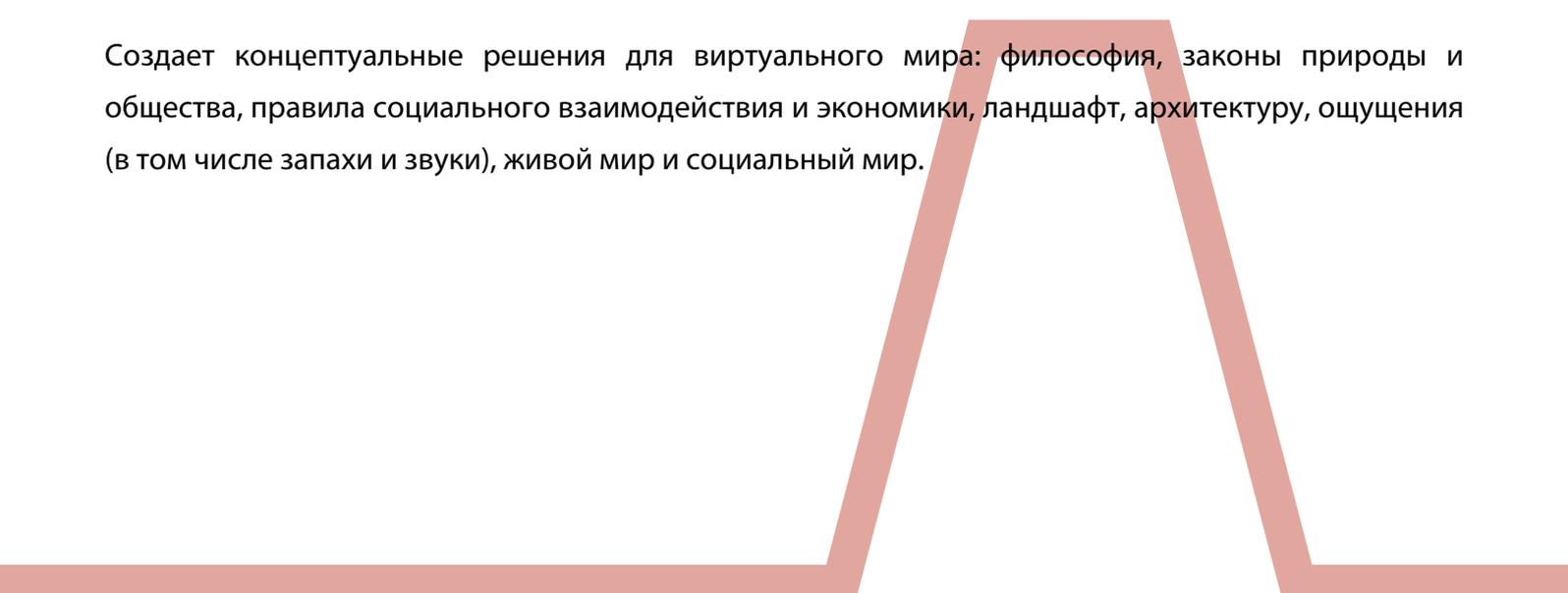
Сайнс-арт (science art) — это область современного искусства на стыке художественного и научного, творческого и технологического. Произведения «научного искусства» имеют под собой серьёзную исследовательскую базу, опираясь на достижения учёных, но также обращаются к эмоциям, позволяя не только осмыслить, но и прочувствовать науку.

АРТ-ОЦЕНЩИК

Специалист, обладающий широкими знаниями в искусстве и способный оценивать новые форматы произведений искусства, состоящих из разнородных элементов, отличающихся сложностью и/или недолговечностью (например, сайнс-арт, стрит-арт или перформанс). Развитие технологий уже сейчас постепенно выводит человечество не только на новый уровень восприятия искусства, но и на новый уровень креативности. Арт-оценщик должен уметь вовремя отслеживать появление новых форм искусства, постоянно держать руку на пульсе, посещать выставки и биеннале в разных странах мира, понимать, как работает механизм "раскрутки" художника и ценообразование, иметь чутье и давать оценку даже сложным арт-объектам.

ДИЗАЙНЕР ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ

Создает концептуальные решения для виртуального мира: философия, законы природы и общества, правила социального взаимодействия и экономики, ландшафт, архитектуру, ощущения (в том числе запахи и звуки), живой мир и социальный мир.



ДИЗАЙНЕР ЭМОЦИЙ

Специалист, который разрабатывает и создает эмоциональный фон контента таким образом, чтобы у пользователя во время потребления контента возникали конкретные ощущения и эмоции. В своей работе дизайнер эмоций может использовать новые каналы доставки информации, высокие технологии. Такой специалист должен не только хорошо разбираться в психологии, физиологии и анатомии человека, но и обладать ярко выраженным творческим началом.

ЛИЧНЫЙ ТЬЮТОР ПО ЭСТЕТИЧЕСКОМУ РАЗВИТИЮ

Специалист, разбирающийся в искусстве, культуре, архитектуре, истории, а также хороший педагог и психолог. В его профессиональные обязанности входит построение траектории взаимодействий с продуктами искусства для каждого конкретного человека в соответствии с его целями, вкусами, запросами и возможностями. Часто у человека нет ни времени, ни возможностей разбираться в чем-то конкретном самостоятельно. Ему нужна выжимка в избранном аспекте. Тьютор и берет на себя роль учителя и гида по интересующему клиента направлению. Например, помогает проследить развитие разных аспектов готического стиля от Средневековья до наших дней как в архитектуре, так и в дизайне, литературе, музыке и кино.

ТРЕНЕР ТВОРЧЕСКИХ СОСТОЯНИЙ

Тренер творческих состояний – это специалист по разработке программ развития индивидуальных когнитивных навыков и тренер по майнд-фитнесу, который благодаря специальным методикам проводит людей творческих профессий в «состояние потока» и иные состояния, характеризующиеся повышенной креативностью. Иными словами, тренер творческих состояний избавляет людей от творческих кризисов.

IT

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

creativityweek.ru

АРХИТЕКТОР ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ

Квалифицированный специалист по широкому кругу работ с системами обработки данных. В частности, он проектирует базы данных, разрабатывает алгоритмы действия, обеспечивает эффективное обращение пользователей к хранилищам данных, контролирует качество и логику хранения и извлечения информации. Такие профессионалы требуются уже сегодня (по данным портала HeadHunter, в июле 2014 года было опубликовано 65 вакансий по этой специальности), но в будущем, когда информационные технологии будут пронизывать все сферы деятельности человека, их понадобится еще больше.

ДИЗАЙНЕР ИНТЕРФЕЙСОВ

Занимается разработкой и созданием «дружественных», адаптирующихся под человека и безопасных для него интерфейсов оборудования, техники, софта различного уровня. Имеет хорошие компетенции в «юзабилити» (создание интерфейсов, максимально комфортных для пользователя).

АРХИТЕКТОР ВИРТУАЛЬНОСТИ

Специалист по проектированию решений, позволяющих работать, учиться и отдыхать в виртуальной реальности. Разрабатывает софт и оборудование с учетом био- и психопараметров пользователя (в том числе под индивидуальный заказ).

СЕТЕВОЙ ЮРИСТ

Специалист, занимающийся формированием нормативно-правового взаимодействия в Сети (в том числе в виртуальных мирах), разрабатывающий системы правовой защиты человека и собственности в Интернете (включая виртуальную собственность).

ПРОЕКТИРОВЩИК НЕЙРОИНТЕРФЕЙСОВ

Специалист, занимающийся разработкой совместимых с нервной системой человека интерфейсов для управления компьютерами, домашними и промышленными роботами, с учетом психологии и физиологии пользователей. Сегодня нейроинтерфейсы используются, в основном, для развлечений: например, австралийская компания Emotiv Ерос производит нейрошлемы для управления перемещениями персонажа в онлайн-играх. Но в будущем с помощью нейроинтерфейсов можно будет управлять различными сложными приборами или даже общаться без слов с другими людьми (какв разрабатываемой уже сейчас системе DARPA Silent Talk).

ЦИФРОВОЙ ЛИНГВИСТ

Профессионал, разрабатывающий лингвистические системы семантического перевода (перевода с учетом контекста и смысла), обработки текстовой информации (в том числе семантический поиск в Интернете) и новые интерфейсы общения между человеком и компьютером на естественных языках.

РАЗРАБОТЧИК МОДЕЛЕЙ BIG DATA

Разработчик моделей big data - занимается проектированием систем сбора и обработки больших массивов данных, разработкой архитектуры данных, построением моделей данных в соответствии с бизнес-процессами конкретной прикладной области или задачи. Модель Big Data включает в себя как программно-аппаратную составляющую, так и совокупность алгоритмов по обработке информации. Главная цель работы данного специалиста - уточнить и реализовать видение, стратегию и принципы управления данными для решения конкретной задачи.

КИБЕРТЕХНИК УМНЫХ СРЕД

Кибертехник умных сред – специалист, занимающийся нижними уровнями информационной инфраструктуры. Его задача - обеспечивать безопасность выделенных сегментов сети на этих уровнях. Эксперты полагают, что в будущем дома и предприятия будут отделены от Интернета в свой безопасный сегмент, связанный общей сетью через безопасные низкоуровневые соединения. Ожидается, что профессия кибертехника будет весьма востребованной.

ИТ-ЕВАНГЕЛИСТ / ИТ-ПРОПОВЕДНИК

Отвечает за продвижение программных продуктов. Профессионально занимается пропагандой в сфере информационных технологий. Как правило, это человек, который аккумулирует вокруг себя некоторую массу людей с целью создания целевой аудитории для продвижения продукта на рынке и утверждения его как технологического стандарта. ИТ-евангелистов нанимают фирмы для продвижения собственной технологии или продукта и последующей фиксации на рынке как стандарта или имени.

ИТ-АУДИТОР

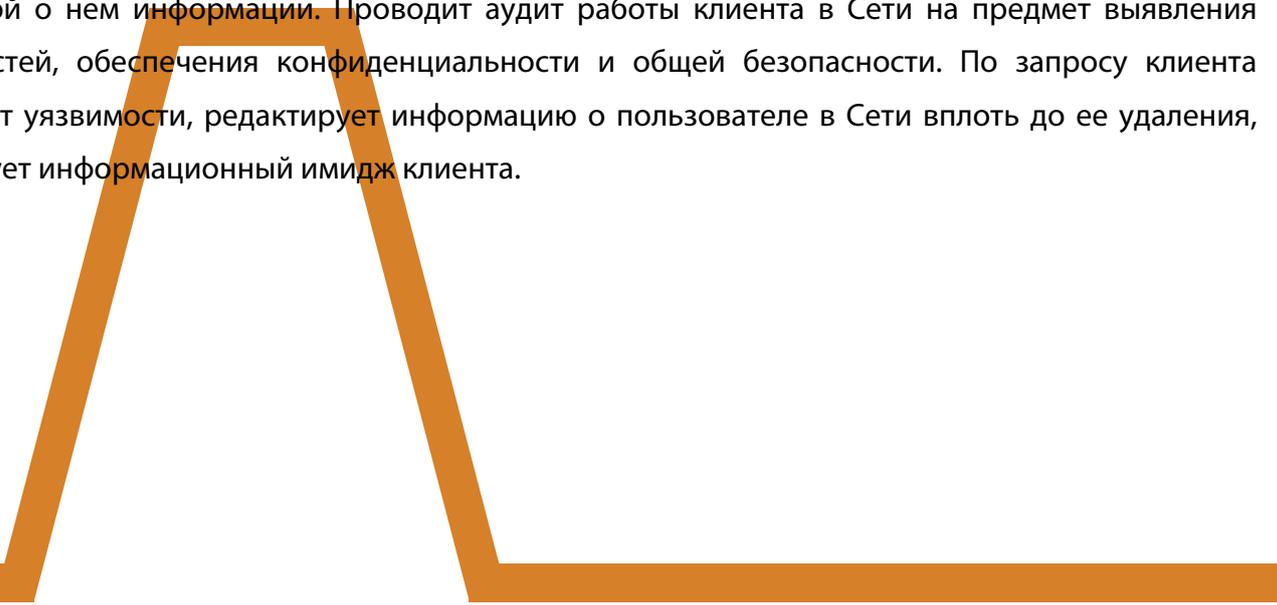
Профессионал со специализацией в сфере разработки ПО. Аудиторы сложных ИТ-систем, обрабатывающих данные и принимающих на их основе решения, ошибки или взлом которых потенциально несут высокие риски. Аудит на предмет безопасности ПО этих систем, в том числе процесса его разработки и квалификации разработчиков.

КУРАТОР ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Специалист в области информационной безопасности технологических процессов на автоматизированных производствах. Он обеспечивает безопасность, защиту и стабильную, устойчивую работу систем управления производством и процессами обработки информации. В первую очередь он следит за возникновением новых уязвимостей.

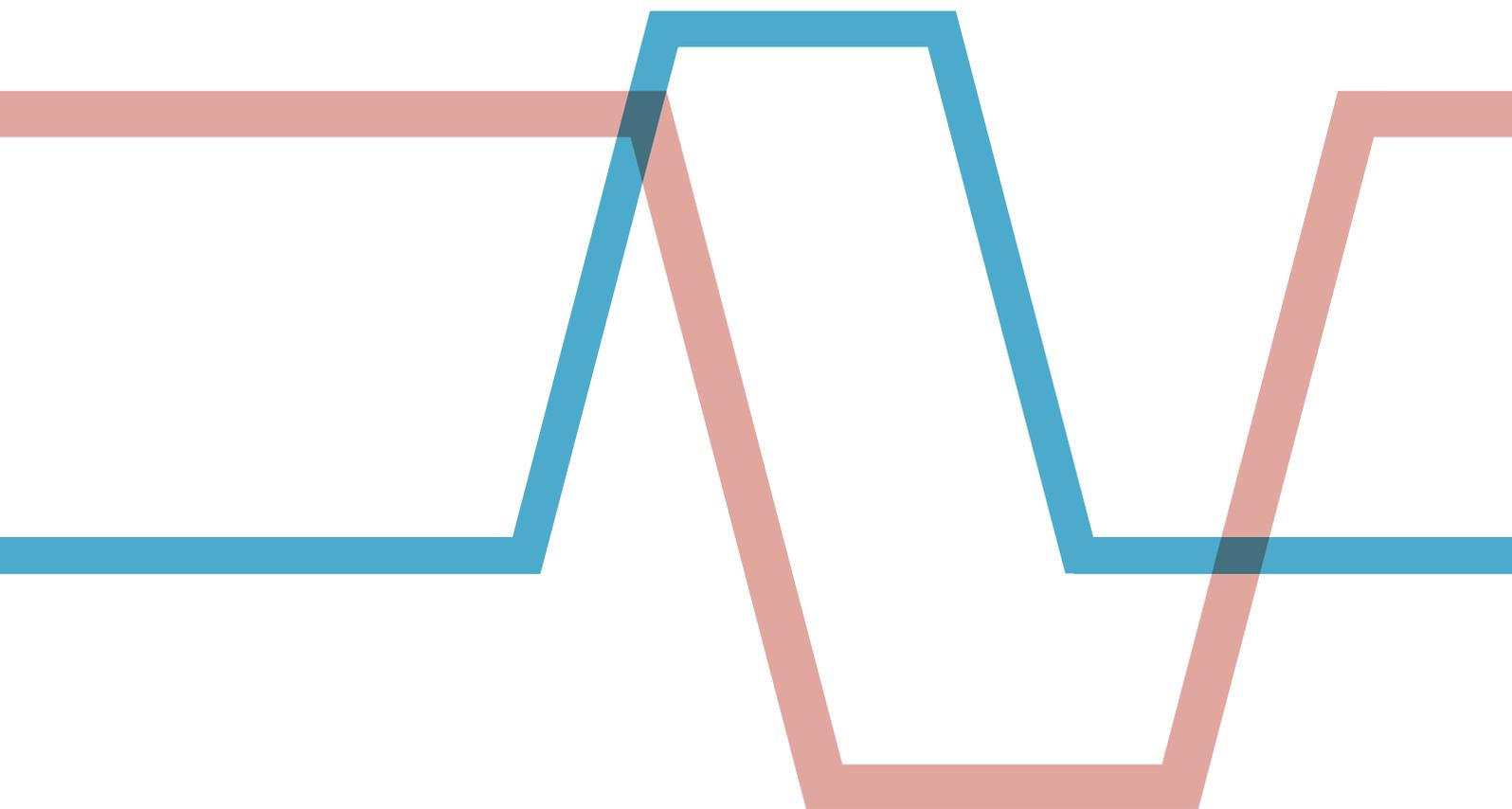
КОНСУЛЬТАНТ ПО БЕЗОПАСНОСТИ ЛИЧНОГО ПРОФИЛЯ

Консультант по вопросам информационной безопасности пользователей Сети. По заказу клиента формирует для него текущий информационный образ клиента в Сети из всей доступной о нем информации. Проводит аудит работы клиента в Сети на предмет выявления уязвимостей, обеспечения конфиденциальности и общей безопасности. По запросу клиента устраняет уязвимости, редактирует информацию о пользователе в Сети вплоть до ее удаления, формирует информационный имидж клиента.



КИБЕРСЛЕДОВАТЕЛЬ

Специалист по проведению расследований киберпреступлений. Специалист в области криминалистики, проведения расследований (современный следователь), поиска, в том числе активного поиска через официально разрешенные кибератаки на подозреваемых, и обработки информации в Сети (аналитик данных с навыками программиста). По сути, киберследователи уже активно работают, но потребность в специалистах такого рода будет только возрастать.



ИНЖЕНЕР-РАЗРАБОТЧИК В ОБЛАСТИ ИНТЕРНЕТА ВЕЩЕЙ

Инженер-разработчик в области Интернета вещей - это специалист в области передовых сетевых технологий, облачных и распределенных вычислений, встраиваемых систем, программно-определяемых радиосистем и сетей.

Он разрабатывает методы решения различных задач в области Интернета вещей и киберфизических систем. Эти специалисты также могут заниматься разработкой прикладного программного обеспечения для Интернета вещей, анализом данных в Интернете вещей (сбором, обработкой и анализом больших данных и машинным обучением), заниматься кибербезопасностью в Интернете вещей.

СПЕЦИАЛИСТ ПО ИСКУССТВЕННОМУ ИНТЕЛЛЕКТУ

Специалист по искусственному интеллекту (ИИ) - это профессия будущего, но востребованная уже сегодня. Специалисты по искусственному интеллекту занимаются:

- распознаванием речи, образов или рукописного ввода;
- использованием ИИ в защите информации;
- использованием ИИ в компьютерных играх;
- использованием ИИ в образовании и инженерии знаний;
- созданием виртуальной реальности; и т.д.

СПЕЦИАЛИСТ ПО НЕЙРОКОМПЬЮТИНГУ

Специалист по нейрокомпьютингу – это специалист по созданию систем обработки информации (например, нейронных сетей), которые способны автономно генерировать методы, правила и алгоритмы обработки в виде адаптивного ответа в условиях функционирования в конкретной информационной среде.

Нейрокомпьютинг представляет собой фундаментально новый подход, а рассматриваемые в рамках этого подхода системы обработки информации существенно отличаются от упомянутых ранее систем и методов. Данная технология охватывает параллельные, распределенные, адаптивные системы обработки информации, способные «учиться» обрабатывать информацию, действуя в информационной среде.



Образование в креативных индустриях

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

RUSSIAN
CREATIVE
WEEK

creativityweek.ru

ЭКСПЕРТ ПО «ОБРАЗУ БУДУЩЕГО» РЕБЕНКА

Специалист по формированию возможного образа будущей жизни ребенка и траектории его развития на основе желаний родителей, способностей и представлений самого ребенка. Он будет подбирать образовательные программы (творческие, спортивные и др.), развивающие игры и компьютерные программы, помогающие малышу осваивать новые навыки в рамках выбранного пути.

ПРОГРАММИСТ БОТ-УЧИТЕЛЕЙ

Специалист по разработке чат-ботов. Чат-бот - это виртуальный собеседник, программа, которая создана для имитации поведения человека при общении с одним или несколькими собеседниками. Создаются чат-боты и для обучения, – они предоставляют учебный материал по преподаваемой дисциплине (небольшие по объему тексты), «общаются» с учениками и оценивают их знания с помощью тестирований. Создатели таких ботов стараются сделать речь «учителей» как можно более похожей на человеческую.

ТРЕНЕР ПО МАЙНД-ФИТНЕСУ

Тренер по майнд-фитнесу (брейн-фитнесу) – это специалист, который создает программы развития индивидуальных когнитивных навыков (например, память, концентрация внимания, скорость чтения, устный счет и другие) в зависимости от особенностей психотипа и целей человека. Как известно, итоговое качество обучения зависит не только от объема знаний, но и от индивидуальных способностей к их качественному усвоению. Именно эти способности и должен развивать тренер по майнд-фитнесу. Кстати, при появлении искусственного интеллекта вопрос об обязательном развитии до максимума собственных возможностей может стать ключевым для выживания человечества как вида.

TALENT-МЕНЕДЖЕР

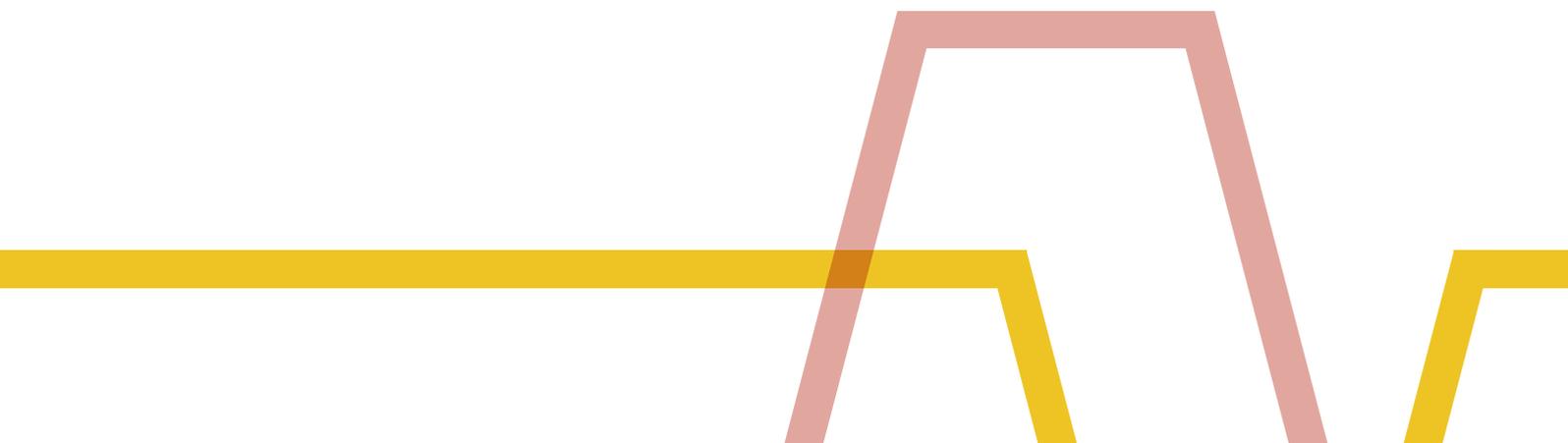
Talent-менеджер (менеджер по управлению талантами) занимается совершенно нетривиальной работой, а именно: поиском талантов, развитием и удержанием их в компании. Профессия Talent-manager пришла к нам из западных практик, в основном из американской культуры. Хороший Talent-менеджер должен понимать основы бизнеса, в котором работает, уметь мыслить стратегически и планировать управление человеческим капиталом исходя из интересов компании. Коротко говоря, он должен четко понимать, какие именно таланты нужны и в каком направлении их развивать.

ИНТЕГРАТОР МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ ЗНАНИЙ

Междисциплинарность означает способность объединять несколько дисциплин, то есть соединять их и, таким образом, расширять преимущества, которые предлагает каждая из них. Это относится не только к применению теории на практике, но и к интеграции нескольких областей в одной работе. Например, с образовательной точки зрения предлагаются мероприятия, способствующие обучению путем объединения нескольких областей, таких как музыка и математика, которые помогут студентам объединять понятия и получать всестороннее и не фрагментированное образование.

ИГРОМАСТЕР

Уже сегодня можно встретить педагога-игромастера в педагогической практике. Для успешной раты игромастер должен представлять собой энергетически открытую личность, которая чувствует каждого ребёнка в аудитории, перемену настроения, желания и интерес. Такой педагог эффективно моделирует процесс игры и общения, экспериментирует с методами, приёмами и формами.



КОНСУЛЬТАНТ В ОБЛАСТИ РАЗВИТИЯ ЦИФРОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ НАСЕЛЕНИЯ (ЦИФРОВОЙ КУРАТОР)

Консультант в области развития цифровых компетенций населения (цифровой куратор) – это специалист, осуществляющий просвещение в вопросах применения цифровых технологий и онлайн-сервисов в различных сферах жизни, а также содействующий развитию цифровых компетенций различных групп населения.

Под цифровыми компетенциями понимается базовый набор знаний, навыков и установок, позволяющий человеку эффективно решать задачи в цифровой среде. К компонентам цифровой грамотности относятся: информационная грамотность, компьютерная грамотность, медиаграмотность, коммуникативная грамотность, технологические инновации.

ЛИЧНЫЙ ТЬЮТОР ПО ЭСТЕТИЧЕСКОМУ РАЗВИТИЮ

Специалист, разбирающийся в искусстве, культуре, архитектуре, истории, а также хороший педагог и психолог. В его профессиональные обязанности входит построение траектории взаимодействий с продуктами искусства для каждого конкретного человека в соответствии с его целями, вкусами, запросами и возможностями. Часто у человека нет ни времени, ни возможностей разбираться в чем-то конкретном самостоятельно. Ему нужна выжимка в избранном аспекте. Тьютор и берет на себя роль учителя и гида по интересующему клиента направлению. Например, помогает проследить развитие разных аспектов готического стиля от Средневековья до наших дней как в архитектуре, так и в дизайне, литературе, музыке и кино.

ПРОЕКТИРОВЩИК ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТРАЕКТОРИЙ

Деятельность проектировщика индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) находится на стыке педагогики, психологии и hr-менеджмента. Этот специалист должен хорошо разбираться в образовательных методиках, понимать как строятся образовательные программы и образовательные курсы, какие есть технологии эффективного обучения, оценивать, в чем заключаются персональные особенности конкретного обучаемого (его мотивация, способности, текущий уровень развития компетенций и навыков), а также владеть ситуацией на рынке труда (знать как компетенции группируются в профессии, какие наборы компетенций требуются для каких профессий).

СПЕЦИАЛИСТ ПО ИСКУССТВЕННОМУ ИНТЕЛЛЕКТУ

Специалист по искусственному интеллекту (ИИ) - это профессия будущего, но востребованная уже сегодня. Специалисты по искусственному интеллекту занимаются:

- распознаванием речи, образов или рукописного ввода;
- использованием ИИ в защите информации;
- использованием ИИ в компьютерных играх;
- использованием ИИ в образовании и инженерии знаний;
- созданием виртуальной реальности; и т.д.

ИГРОПРАКТИК

Организатор, создатель, проводник в развлекательных игровых вселенных в реальном и виртуальном пространствах. Сейчас популярны городские квесты – от «Бегущего города» до игр типа «Клаустрофобии», разработанных для замкнутых пространств. Также есть направление ARG – игр в альтернативной реальности, где очень размыта грань между реальным миром и игровым. В дальнейшем такие игры будут только развиваться.

Компьютерная графика

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

creativityweek.ru

МОУШН-ДИЗАЙНЕР

Моушн-дизайнер сочетает в себе огромное количество навыков: от графического дизайна и анимации до основ драматургии, режиссуры и сторителлинга. И, конечно же, пользуется современными графическими, 3D- и видеоредакторами.

СПЕЦИАЛИСТ ПО ИГРОВОМУ АРТУ

Игровой художник занимается графикой и интересным художественным оформлением игр. Графика создаёт особую атмосферу игрового сценария. Игровой арт – блистательная и неординарная сфера творчества и креатива, полёт фантазии и вдохновения, широкий простор вдохновения, самосовершенствование и самореализация мастера.

3D-ДЖЕНЕРАЛИСТ

3D-дженералист занимается созданием объектов трехмерной графики и их окружения в играх, фильмах, анимационных мультфильмах, рекламных роликах, настраивает текстуры и цвет, анимирует и внедряет модели в 3D-сцену.

creativityweek.ru

СПЕЦИАЛИСТ ПО VFX

Специалист, который понимает, какого эффекта в кадре нужно добиться, может придумать (или уже знает), что конкретно нужно сделать, чтобы получить результат, может разработать план действий для других людей, и проконтролировать процесс создания результата от начала и до конца, решая возникающие по ходу дела нюансы.

3D-АНИМАТОР

3D-аниматор - специалист трёхмерной графики, создающий персонажей и среду игр, фильмов, роликов, рекламы. Главная роль 3D-аниматора в процессе создания фильма - оживление нарисованных персонажей, придание им характера, эмоций, естественных движений.

ДИЗАЙНЕР ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ

Создает концептуальные решения для виртуального мира: философия, законы природы и общества, правила социального взаимодействия и экономики, ландшафт, архитектуру, ощущения (в том числе запахи и звуки), живой мир и социальный мир.

СПЕЦИАЛИСТ ПО ВИРТУАЛЬНОМУ ПРОТОТИПИРОВАНИЮ

Специалист по виртуальному прототипированию занимается разработкой средств проектирования, а также непосредственно технологией виртуального прототипирования. В его задачи входит пошаговое компьютерное моделирование создания виртуального образа изделия, моделирования физического процесса средствами высокопроизводительных вычислительных систем и анализа результатов моделирования в виртуальных средах. Такая технология позволяет инженеру на конечном этапе погрузиться в виртуальный мир объекта или процесса и непосредственно оперировать в нем с помощью специальных сенсорных устройств так как будто это происходит в реальном мире.

Телевидение

Кино

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

RUSSIAN
AN
CREAT
IVE
WEEK

creativityweek.ru

МОУШН-ДИЗАЙНЕР

Моушн-дизайнер сочетает в себе огромное количество навыков: от графического дизайна и анимации до основ драматургии, режиссуры и сторителлинга. И, конечно же, пользуется современными графическими, 3D- и видеоредакторами.

3D-ДЖЕНЕРАЛИСТ

3D-дженералист занимается созданием объектов трехмерной графики и их окружения в играх, фильмах, анимационных мультфильмах, рекламных роликах, настраивает текстуры и цвет, анимирует и внедряет модели в 3D-сцену.

СПЕЦИАЛИСТ ПО VFX

Специалист, который понимает, какого эффекта в кадре нужно добиться, может придумать (или уже знает), что конкретно нужно сделать, чтобы получить результат, может разработать план действий для других людей, и проконтролировать процесс создания результата от начала и до конца, решая возникающие по ходу дела нюансы.

ПРОГРАММИСТ ЦИФРОВЫХ АВАТАРОВ

Состоятельным и "звездным" клиентам понадобится перенести себя на виртуальную съемочную площадку для VR, мобильных игр и фильмов. Такой специалист должен обладать всеми необходимыми компетенциями, чтобы идеально передать образ актера в низкополигональной и высокополигональной моделях. Программистам цифровых аватаров понадобится в том числе и навык в программировании искусственного интеллекта. Сейчас такая профессия существует, но в скором времени станет более важной и непростой, поскольку игры и VR будут требовать большей реалистичности.

ОПЕРАТОР ГОЛОГРАФИЧЕСКОГО ВЕЩАНИЯ

Пока голографией называют несколько другую технологию, которая по факту относится к ней лишь отчасти. Это так называемая оптическая технология, или, как ее еще называют, «технология светового поля». «Это когда захватывается векторное поле световых лучей. Здесь мы имеем некую решетку из камер, информация с них проходит сложный процессинг, и на выходе мы имеем некий экран, покрытый микролинзами.

В результате создается световое поле, которое выглядит как объемная голограмма. Такие прототипы уже есть, но все упирается в разрешение экрана.



АРХИТЕКТОР ТРАНСМЕДИЙНЫХ ПРОДУКТОВ

Создает произведения для различных видов медиа, но с одним кругом персонажей – сериалы, фильмы, анимация, компьютерные игры, комиксы со сквозными героями. Он создает разные сюжеты, рассказывает разные истории, каждая из которых вносит свой вклад в целое «вселенной», вымышленного мира.

Трансмедиа сторителлинг использует преимущества телевидения, радио, печатных СМИ, интернет-медиа, чтобы глубже изучить и рассказать историю. Особенность трансмедиа заключается в производстве неидентичного контента для каждой из вовлечённых платформ. Возможность читать текст, смотреть видео, увеличивать фотографии, изучать карты, работать с гиперссылками, а также обмениваться информацией через социальные сети вовлекает аудиторию в трансмедиа. Контент пересекается, смешивается и формируется персонально для каждого пользовательского опыта.

РЕЖИССЁР МУЛЬТИМЕДИА

Режиссёр мультимедиа - это специалист, который занимается созданием разнообразных продуктов интерактивных медиа: интерактивного кино, интерактивных документальных проектов, виртуальных миров, компьютерных игр, геймдизайна, интернет-медиа, кросс-медиа, интерактивных клипов, интерактивной рекламы, интерактивных инсталляций и перформансов.

Работа режиссера над созданием интерактивного мультимедийного произведения требует большого количества знаний и в области искусства, и в области новых технологий. В своей работе режиссер мультимедиа сочетает фундаментальные знания в области сценической и экранной режиссуры и знание специфических особенностей нового вида режиссерского творчества, владение передовыми компьютерными технологиями.

Маркетинг и КОММУНИКАЦИИ

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

RUSSIAN
AN
CREAT
IVE
WEEK

creativityweek.ru

ИННОВАЦИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР

Инновационный менеджер - преобразователь реальности, профессия нового поколения современной России. Главная задача этого специалиста - понять меняющиеся потребности потребителей товаров и услуг предприятия и своевременное их изменение или модернизация в соответствии с новыми технологиями. Его задача - создание новых продуктов или увеличение цикла жизни продуктов, созданных ранее, за счет внедрения инноваций, использования новых технологий.

ИНФОСТИЛИСТ

Специалист, занимающийся подборкой информации и стилем ее изложения в соответствии с запросами конкретного человека. Сейчас предоставление контента осуществляется на основе таких параметров, как геотаргетинг, поисковые запросы или указанные интересы пользователя в социальных сетях. Это делается при помощи алгоритма, который был создан кем-то под свои цели. В будущем человек захочет получать подобный поток контента на основании своего собственного алгоритма, который он будет для себя писать самостоятельно или прибегать к заказу у соответствующих специалистов, то есть у инфостилистов.

СПЕЦИАЛИСТ ПО НЕЙРОКОМПЬЮТИНГУ

Специалист по нейрокомпьютингу – это специалист по созданию систем обработки информации (например, нейронных сетей), которые способны автономно генерировать методы, правила и алгоритмы обработки в виде адаптивного ответа в условиях функционирования в конкретной информационной среде.

Нейрокомпьютинг представляет собой фундаментально новый подход, а рассматриваемые в рамках этого подхода системы обработки информации существенно отличаются от упомянутых ранее систем и методов. Данная технология охватывает параллельные, распределенные, адаптивные системы обработки информации, способные «учиться» обрабатывать информацию, действуя в информационной среде.

IT-ЕВАНГЕЛИСТ / ИТ-ПРОПОВЕДНИК

Отвечает за продвижение программных продуктов. Профессионально занимается пропагандой в сфере информационных технологий. Как правило, это человек, который аккумулирует вокруг себя некоторую массу людей с целью создания целевой аудитории для продвижения продукта на рынке и утверждения его как технологического стандарта. IT-евангелистов нанимают фирмы для продвижения собственной технологии или продукта и последующей фиксации на рынке как стандарта или имени.

ТРЕНД-ВОТЧЕР (TREND-WATCHER), ФОРСАЙТЕР

Специалист в области рекламы и маркетинга, отслеживающий появление новых тенденций среди потребителей, анализирует их потребности, отношение к тем или иным продуктам, предвосхищает возникновение новых потребностей. Тренд-вотчер использует данные СМИ, непосредственно общается с потребителями, анализирует их поведение, составляет прогноз на будущее. Так как изменения в обществе и культуре потребления будут все быстрее, руководству компаний понадобится постоянно анализировать новые тенденции и на их базе принимать новые решения по развитию компании. На дальнем горизонте умение работать с «образами будущего» станет универсальной компетенцией любых управленцев.

РУКОВОДИТЕЛЬ РАЗРАБОТКИ МОБИЛЬНЫХ ПРОДУКТОВ

Спрос на разработку мобильных маркетинговых продуктов уже сегодня превышает предложение. Рынку требуются люди, которые умеют работать с мобильными сайтами, приложениями и платформами, понимают специфику мобайл-интерактива и знают, как выиграть мобильное пространство.

PERFORMANCE МЕНЕДЖЕР

Performance менеджер управляет результативностью организации, оценивает финансовые и временные показатели, пользовательскую активность, вклад каждого сотрудника в развитие компании и обеспечивает ее превосходство в человеческом капитале. От него требуется знание цифровых бизнес-моделей, основ прорывных технологий и цифрового маркетинга, умение работать с данными и создавать пользовательский опыт, а также умение взаимодействовать с командой.

РЕПУТАЦИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР

Этот специалист формирует репутацию компании и исходя из нее разрабатывает коммуникационную стратегию, работу в соцсетях и блогах, управляет негативом в сети. Он создает информационные и продающие материалы, взаимодействует с инфлюенсерами и инициирует публикации от первых лиц компании.

NEW BUSINESS ДИРЕКТОР

Развивать бизнес с помощью одних лишь традиционных инструментов, таких как маркетинг, ценовая политика и развитие партнерских отношений, уже недостаточно. Растет значение new business development — за счет редизайна товаров, услуг, креативных event- и digital-проектов. От new business директора требуется разрабатывать креативную концепцию развития компании и эффективно ее реализовать. Для этого он должен обладать навыками продюсирования, управления проектной группой, фандрайзинга и взаимодействия с партнерами, эффективного продвижения событий и проектов.

ФАНДРАЙЗЕР

Привлекает спонсоров — ведет переговоры с потенциальными и существующими партнерами, формирует предложения и спонсорские пакеты, готовит информационные материалы, презентации и все документы, необходимые для сотрудничества.

Дизайн

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

creativityweek.ru

REAL-TIME 3D-ДИЗАЙНЕР

Такой специалист должен иметь годы практики в сфере дизайна и в итоге превратится в старшего дизайнера 3D-уровней. Оставив позади классический дизайн игр, они займутся созданием инструментов для работы и развлечения с очень сложной системой взаимодействия. Команды 3D- и UX-дизайнеров будут сидеть вместе и работать сообща, чтобы изобрести единое будущее.

ДИЗАЙНЕР СИМУЛЯТОРОВ

Дизайнер симуляторов будет объединять данные о клиенте, образцы поведения и статичные модели, чтобы создать модель человека. В будущем продукты, рекламные кампании, программы, условия и услуги будут испытываться на симуляторах пользователей. С помощью таких симуляторов удастся улучшить дизайн любой вещи, прежде чем она появится на свет.

ДИЗАЙНЕР ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ

Создает концептуальные решения для виртуального мира: философия, законы природы и общества, правила социального взаимодействия и экономики, ландшафт, архитектуру, ощущения (в том числе запахи и звуки), живой мир и социальный мир.

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK



ДИЗАЙНЕР ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Дизайнер дополненной реальности – это специалист, который создает дизайн виртуальных объектов для дополненной реальности (AR) при помощи специальных прикладных программ. Дополненная реальность созданный техническими средствами мир (планшетами, смартфонами, специальными очками, экранами и др.), в котором виртуальные объекты в восприятии пользователя становятся частью реального мира. У человека создается ощущение, что он видит что-то виртуальное в реальном мире. Дисплей показывает пользователю физический мир с добавленными виртуальными объектами.

ДИЗАЙНЕР ИНТЕРФЕЙСОВ, UX/UI ДИЗАЙНЕР

Дизайнер интерфейсов (UX/UI дизайнер) занимается проектированием любых пользовательских интерфейсов в которых удобство использования так же важно как и внешний вид. Удобный интерфейс должен решать задачи пользователя, помогать ему на интуитивном уровне понимать функциональность системы, подводить к оптимальным сценариям взаимодействия с интерфейсом для достижения определенных целей.

МОУШН-ДИЗАЙНЕР

Моушн-дизайнер сочетает в себе огромное количество навыков: от графического дизайна и анимации до основ драматургии, режиссуры и сторителлинга. И, конечно же, пользуется современными графическими, 3D- и видеоредакторами.

Разработка КОМПЬЮТЕРНЫХ Игр

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

RUSSIAN
AN
CREATIVITY
WEEK

creativityweek.ru

REAL-TIME 3D-ДИЗАЙНЕР

Такой специалист должен иметь годы практики в сфере дизайна и в итоге превратиться в старшего дизайнера 3D-уровней. Оставив позади классический дизайн игр, они займутся созданием инструментов для работы и развлечения с очень сложной системой взаимодействия. Команды 3D- и UX-дизайнеров будут сидеть вместе и работать сообща, чтобы изобрести единое будущее.

ДИЗАЙНЕР ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ

Создает концептуальные решения для виртуального мира: философия, законы природы и общества, правила социального взаимодействия и экономики, ландшафт, архитектуру, ощущения (в том числе запахи и звуки), живой мир и социальный мир.

ИГРОМАСТЕР

Игромастер – специалист, который разрабатывает и занимается организацией обучающих игр, в том числе, и с использованием симуляторов. Он способен при помощи различных средств и технологий, увлечь, создавая новые и интересные игры. Возможно даже создание целых игровых виртуальных вселенных. Благодаря духу соперничеству и удовольствию от игрового процесса, ученик может усвоить материалы любой сложности. Именно при помощи такого метода знания или навыки не навязываются насильно, а достигаются самим учащимся с естественным азартом и вовлеченностью.



СПЕЦИАЛИСТ ПО ИСКУССТВЕННОМУ ИНТЕЛЛЕКТУ

Специалист по искусственному интеллекту (ИИ) - это профессия будущего, но востребованная уже сегодня. Специалисты по искусственному интеллекту занимаются:

- распознаванием речи, образов или рукописного ввода;
- использованием ИИ в защите информации;
- использованием ИИ в компьютерных играх;
- использованием ИИ в образовании и инженерии знаний;
- созданием виртуальной реальности; и т.д.

РЕЖИССЁР МУЛЬТИМЕДИА

Режиссёр мультимедиа - это специалист, который занимается созданием разнообразных продуктов интерактивных медиа: интерактивного кино, интерактивных документальных проектов, виртуальных миров, компьютерных игр, геймдизайна, интернет-медиа, кросс-медиа, интерактивных клипов, интерактивной рекламы, интерактивных инсталляций и перформансов.

Работа режиссера над созданием интерактивного мультимедийного произведения требует большого количества знаний и в области искусства, и в области новых технологий. В своей работе режиссер мультимедиа сочетает фундаментальные знания в области сценической и экранной режиссуры и знание специфических особенностей нового вида режиссерского творчества, владение передовыми компьютерными технологиями.

СПЕЦИАЛИСТ ПО ИГРОВОМУ АРТУ

Игровой художник занимается графикой и интересным художественным оформлением игр. Графика создаёт особую атмосферу игрового сценария. Игровой арт – блистательная и неординарная сфера творчества и креатива, полёт фантазии и вдохновения, широкий простор вдохновения, самосовершенствование и самореализация мастера.



3D-ДЖЕНЕРАЛИСТ

3D-дженералист занимается созданием объектов трехмерной графики и их окружения в играх, фильмах, анимационных мультфильмах, рекламных роликах, настраивает текстуры и цвет, анимирует и внедряет модели в 3D-сцену.

Музыка саунд-дизайн

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

RUSSIAN
AN
CREAT
IVE
WEEK

creativityweek.ru

СГЕНЕРИРОВАННАЯ МУЗЫКА

Проект Mubert — стремительно набирающий популярность стриминговый музыкальный сервис с российскими корнями. Суть его заключается в следующем: основанный на искусственном интеллекте алгоритм Mubert собирает сэмплы, загруженные музыкантами, и в реальном времени генерирует из них непрерывный музыкальный поток. Из него слушатели могут самостоятельно создать собственную, персонализированную музыку. Таким образом в Mubert можно под свой вкус редактировать музыкальный поток (стрим), задавая темп, жанр, настроение, тональность и прочие параметры. Управляя генерацией стрима, слушатель пробует себя в роли музыканта, а созданная таким образом музыка называется «генерированной». «Чаще всего люди слушают ее во время рутинной работы, фитнеса, прогулок, медитаций», — говорит генеральный директор компании Алексей Кочетков. Рядовые слушатели — далеко не единственная категория «клиентов» Mubert. Технология используется приложениями, которые пишут музыку для сториз в Instagram, и другими сервисами, востребованными танцорами и профессионально вовлеченными в музыкальную отрасль людьми. Генеративная музыка не заменяет индустрию артистов, она ее дополняет и создает новую нишу.

МУЗЫКА ДЛЯ ВАШЕГО БИЗНЕСА

FONMIX — еще один проект с новым для музыкальной индустрии умным функционалом. Идея FONMIX крайне проста — проект предлагает правильно подобранный модулируемый музыкальный фон (по сути, фоновый плеер) для разнообразных общественных пространств, от кафе и отелей до банков и парков. Подборка может быть гендерной, составленной под определенные праздники и расписание клиента. FONMIX не только проигрывает музыку из более чем 10 млн треков своей коллекции, но и транслирует видео, встраивает в сетку вещания рекламно-информационные сообщения и помогает с мониторингом эффективности рекламной кампании. В систему входит устройство для считывания эфира, с его помощью анализируется 48 радиостанций и телеканалов с разными частотами вещания. Таким образом FONMIX осуществляет автоматическую проверку контента, который проигрывается в публичном пространстве.

МУЗЫКА КАК НОВЫЙ СПОСОБ ПОСТРОЕНИЯ ПРОДАЖ

EMUSE — инновационная разработка стартапа «Лаборатория Хаоса», партнера Ассоциации IPChain. Сервис анализирует музыку по критериям эмоционального воздействия на слушателя и позволяет с большой степенью достоверности прогнозировать воздействие музыки на психоэмоциональный волновой фон мозга.

IPEX

IPEX — первая на российском и международном рынке цифровая биржа интеллектуальной собственности, помогающая создателям музыки и желающим ее использовать в коммерческих целях заключить лицензионное соглашение.

Суть технологии в следующем: авторы и изобретатели загружают свои произведения на биржу, описывая их тегами. В зависимости от типа объектов формируются рецензия, способы использования, территория, сроки, лицензионное соглашение.

После завершения формальностей произведение становится доступным для сделки. Более того, в IPEX встроены алгоритмы предварительной аналитики, позволяющие предлагать пользователю именно ту музыку, которую он ищет. Эксперты сходятся во мнении, что будущее индустрии за генеративной музыкой, быстро и эффективно созданной искусственным интеллектом.

MUSENET

У современной музыки, как и у современной фотографии, вычислительное будущее. Это значит, что у музыкантов появятся программные инструменты, которые сочиняют музыку сами по себе, облегчают работу и открывают новые возможности.

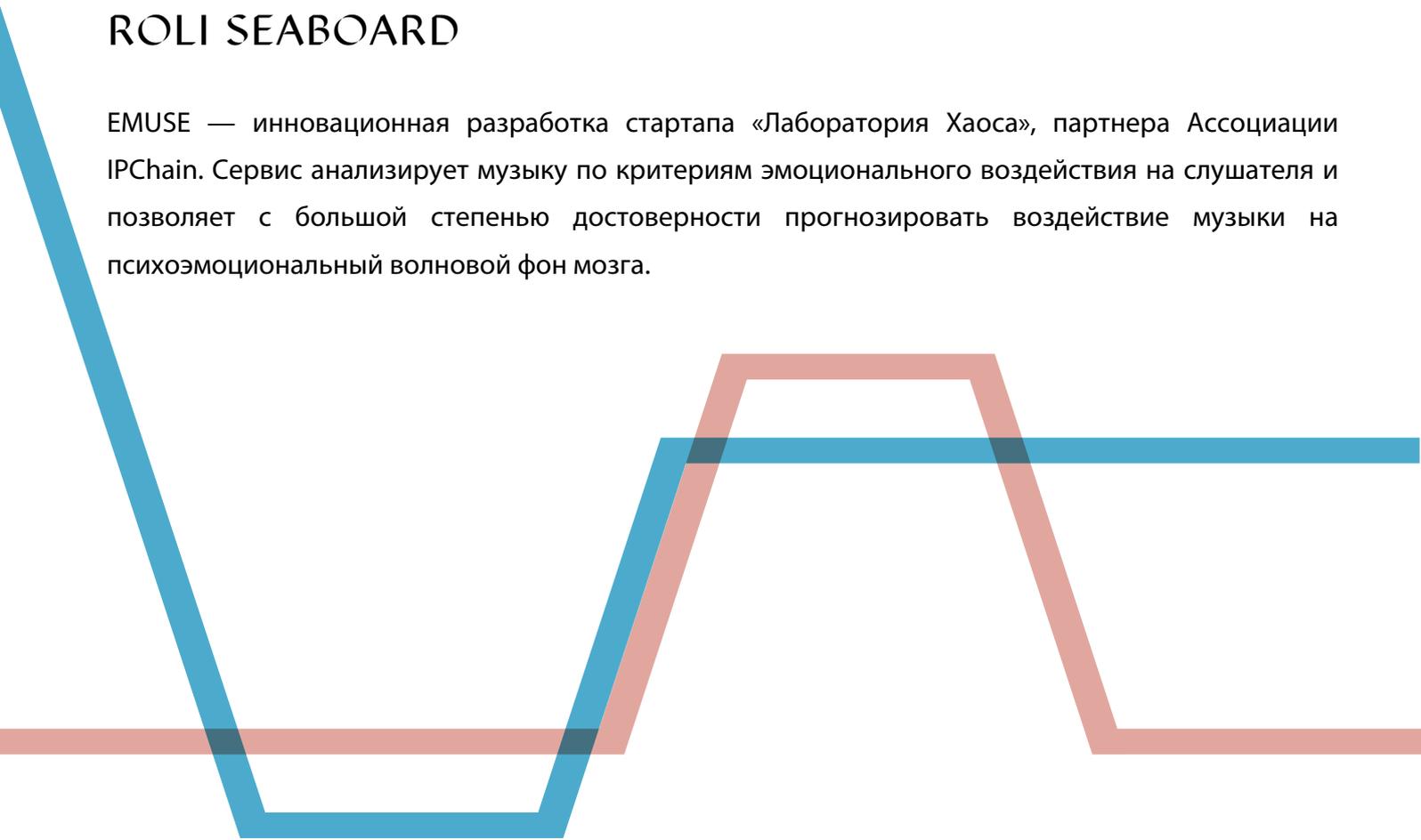
Принцип можно объяснить на примере MuseNet, сети машинного обучения OpenAI, придумывающей музыку в разных стилях. Во время обучения MuseNet дали несколько наборов данных с последовательностями нот, а потом задали вопрос: «Какая нота может идти после этой?». Если она угадывала, между двумя нотами складывалась связь. В результате MuseNet генерирует джаз, блюграсс, кантри и в стиле нескольких классических композиторов.

NSYNTH

Если есть генеративная музыка, то должен быть инструмент, чтобы ее играть. Это открытый проект Google, который теоретически может соорудить каждый. У NSynth есть сенсорный экран и зоны с разными звуками. Хитрость в том, что синтезатор генерирует не звуки, а сразу смешанное звучание разных инструментов, например барабана и флейты.

ROLI SEABOARD

EMUSE — инновационная разработка стартапа «Лаборатория Хаоса», партнера Ассоциации IPChain. Сервис анализирует музыку по критериям эмоционального воздействия на слушателя и позволяет с большой степенью достоверности прогнозировать воздействие музыки на психоэмоциональный волновой фон мозга.



НОВЫЕ МЕДИА

РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK

RUSSIAN
AN
CREAT
IVE
WEEK

creativityweek.ru

ПЛАТФОРМЫ И МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННЫЕ МЕДИА

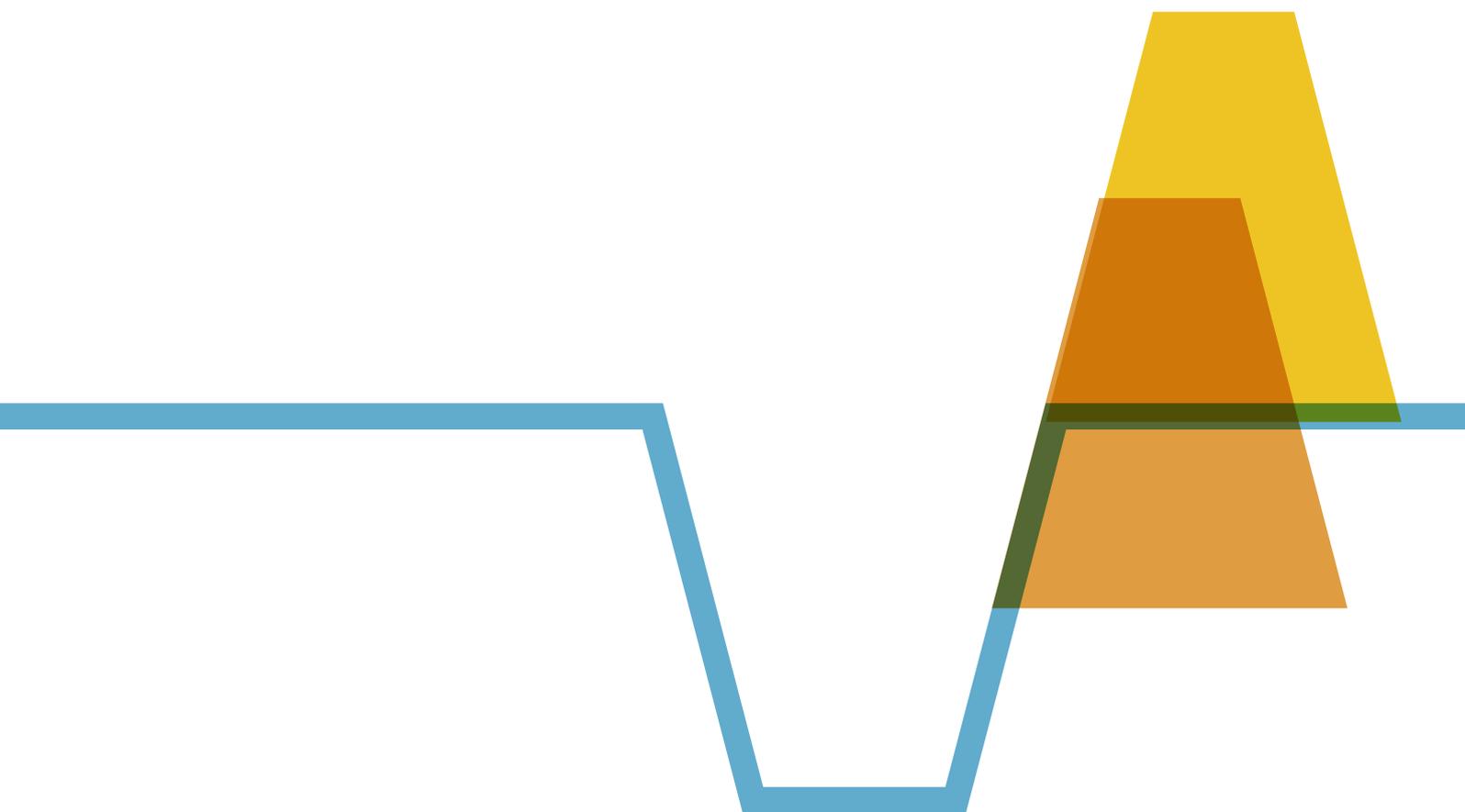
Платформы и мультиплатформенные медиа — это реальность медиарынка. Социальные сети, агрегаторы, Google, «Яндекс», «Рамблер», локальные платформы — неотъемлемая часть современной журналистики. СМИ могут сами создавать платформы.

Если сначала СМИ охотно шли навстречу конвергентной журналистике, то сейчас заметен обратный тренд. Многие издатели и редакторы видят, что платформы уже не дают трафик, а забирают аудиторию. Но количество платформ будет расти, они будут развиваться и выделяться в отдельные направления бизнеса и R&D технологических гигантов и медиаконгломератов.

ЦИФРОВЫЕ ПРОДУКТЫ И ЦИФРОВЫЕ ИЗДАТЕЛЬСТВА

С распространением технологий оцифровки стало возможным выпускать цифровые копии фильмов, оцифровывать книги, музыку, произведения искусства. Всё может быть оцифровано и распространено в виде миллиардов копий. С появлением новых интерактивных форматов этот процесс ускорится.

Это повлияет на рост экономики знаний и креативной экономики, которые станут частью цифровой экономики. Появятся маленькие и большие цифровые издательства, новые ИТ-департаменты заменят типографии.



АНАЛИТИКА РЕАКЦИЙ И ПОВЕДЕНИЯ

Нейросети, обучающиеся программы и сервисы смогут точно предсказывать поведение пользователей в зависимости от контента, вплоть до того, будут ли они плакать, злиться или смеяться, какие будут реакции в социальных сетях, что стоит ожидать в комментариях и так далее. Существующие сейчас технологии позволяют программам различать голос, жесты, мимику и настроение пользователей.

Скоро человек будет максимально предсказуем для машин и роботов — они смогут давать то, что нам нужно, не завися от персональных настроек в браузере и без участия редактора-человека. Аналитика внимания — более глубокая аналитика на базе редакционных метрик, которая показывает не только количественные показатели, но и качественные: вовлеченность, лояльность, конверсию в читателей.

РАЗВИТИЕ УЗКОСПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫХ МЕДИА

Эксперты считают, что тренд на локальные, «нишевые» новости и СМИ сохранится, а отраслевые СМИ станут более востребованными. Это связано с тем, что спрос на качественную журналистику и качественный верифицированный контент будет расти. Большое влияние будут оказывать развитие «экспертной журналистики», где большую роль будут играть эксперты и профессионалы рынков.

Отраслевая журналистика научится обходиться без журналистов, полностью или частично полагаясь на мнения частных компаний, лидеров отрасли и нейтральных экспертов. Здесь другой тренд — journalism as a service раскрывает новые возможности как для СМИ, так и для читателей: пользователи смогут платить за персонализированную информацию, например, прогнозы и аналитику.



РАЗГОВОРНЫЕ ИНТЕРФЕЙСЫ И ЧАТ-БОТЫ

Мы вступаем в эру разговорных интерфейсов — Alexa от Amazon, Siri от Apple, Cortana от Microsoft, Google (“OK Google”) и другие. Интерфейсы и платформы Bortable, такие как Pandorabots и chat fuel, начнут заменять стандартный поиск и часто задаваемые вопросы. Журналисты будут чаще использовать их для подготовки материалов. Искусственный интеллект как технология намного больше привлекает людей, чем, например, VR.

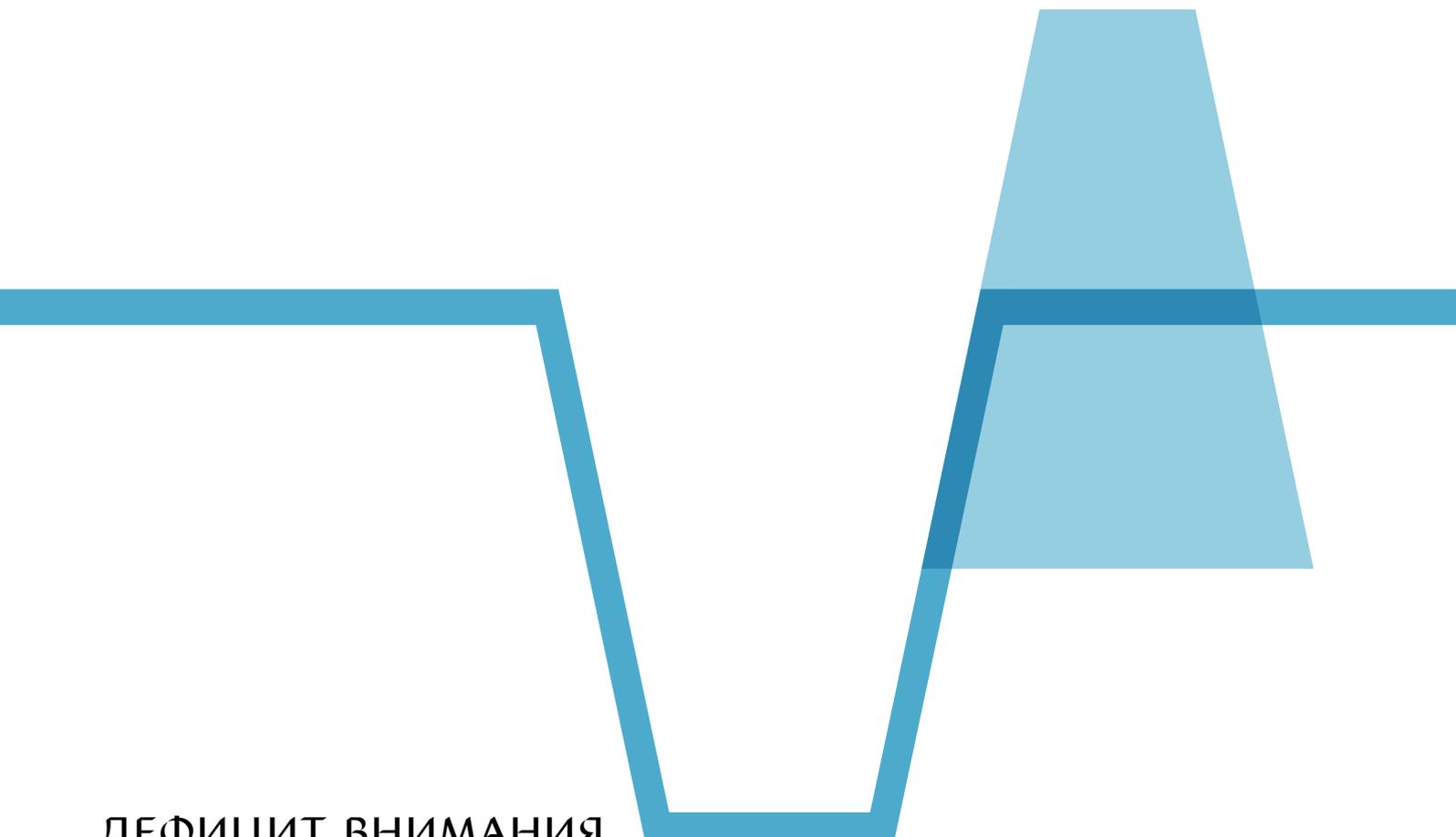
НОВЫЕ РЕКЛАМНЫЕ ФОРМАТЫ, R&D В МЕДИА

Меняется пользовательское восприятие рекламы и коммерческих интеграций в медиа. Теперь нужен не просто нативный контент, нужен качественный нативный контент.

От баннеров и интерактивных блоков на сайте виден переход к точечной интеграции в редакционные материалы. Медиа приходится адаптировать сайты и контент под привычные форматы социальных сетей. Так появляется больше видеоконтента, диафильмы, нарративы. Кроме того, медиа должны играть по правилам тех экосистем, где они находятся, а это заставляет пересматривать в том числе и различные бизнес-процессы.

ВЕРИФИКАЦИЯ КОНТЕНТА И WATCHDOG JOURNALISM

Fake news, информационные войны и другие явления, непосредственно связанные с рынком медиа, заставляют издательства и редакции больше внимания уделять проверке фактов. Один из примеров — Fact Checker (проект The Washington Post). «Сторожевая журналистика» — это реальный тренд современной и будущей журналистики в новом информационном обществе. Этот же тренд коснётся и платформ, и социальных сетей.



ДЕФИЦИТ ВНИМАНИЯ

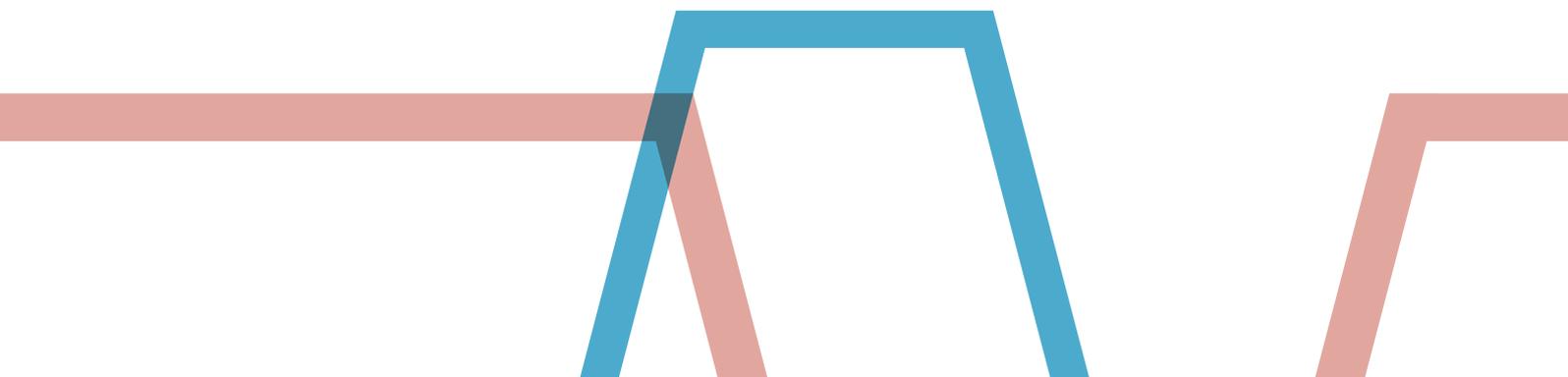
Один из самых неоднозначных и основополагающих трендов современной журналистики. Информация всё чаще навязывается как бизнесом, так и самим медиа. Внимание становится дефицитным ресурсом. Некоторые исследователи трактуют количество информации в экономике как энтропию.

В цифровой экономике роль информации повышается, а её количество растёт. Дефицит внимания становится одним из решающих факторов при работе с контентом и аудиториями.

ИСТОЧНИКИ

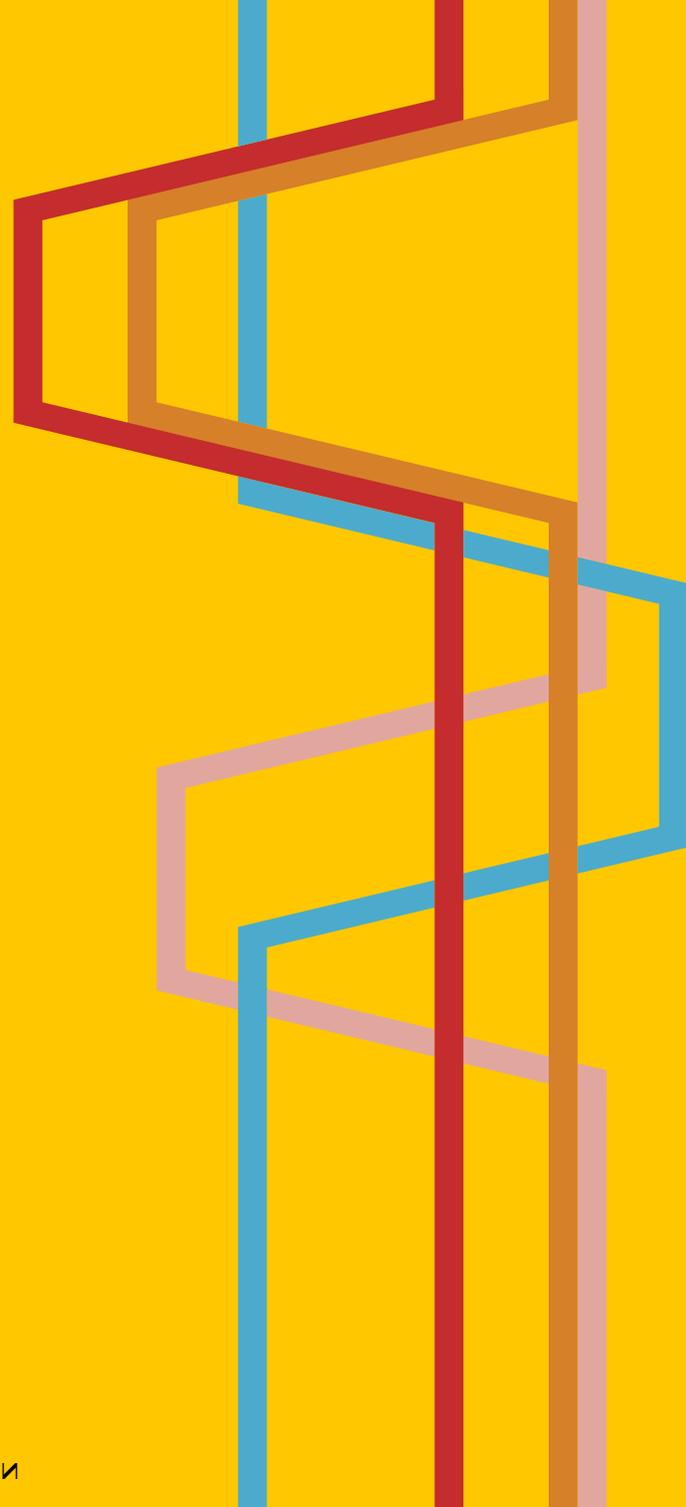
<https://www.vedomosti.ru>
<https://www.m24.ru>
<https://www.forbes.ru>
<https://ru.wikipedia.org/wiki>
<http://atlas100.ru>
<https://www.hse.ru>
<https://theoryandpractice.ru>
<https://www.the-village.ru>
<https://www.buro247.ru>
<https://habr.com>
<https://mel.fm>
<https://vc.ru>
<https://rb.ru>
<https://netology.ru>
<https://regnum.ru>
<https://style.rbc.ru>
<https://www.cossa.ru>
<https://www.kommersant.ru>
<https://expert.ru>
<https://postupi.online>
<https://hh.ru>
<https://fulledu.ru>
<https://cyberleninka.ru>
<https://intuit.ru>
<https://pro.rbc.ru>
<https://profilum.ru>
<https://tomorrow.moscow>
<https://geekbrains.ru>
<https://stroi.mos.ru>
<http://pro-prof.ru>
<https://www.profguide.io>
<https://trends.rbc.ru>
<https://designersfromrussia.ru>
<https://moeobrazovanie.ru>
<https://b-mag.ru>
<https://vplate.ru>
<https://mentamore.com>
<https://www.hotcourses.ru>

<http://www.it.ru>
<https://obuchenie.ru>
<https://novostimb.ru>
<https://na.ria.ru>
<https://intalent.pro>
<https://hightech.plus>
<https://future.theoryandpractice.ru>
<https://newtechaudit.ru>
<https://proforientator.ru>
<http://i-o-t.ru>
<https://intuit.ru>
<https://events.webinar.ru>
<http://cprofi.info>
<https://worldscholarshipforum.com>
<https://www.klerk.ru>
<https://umstrana.ru>
<https://www.openbusiness.ru>
<https://kurs.gameuniversity.ru>
<http://pro-prof.ru>
<https://skillbox.ru>
<https://checkroi.ru>
<https://www.computerra.ru>
<http://journalpro.ru>
<http://www.ipk.ru>
<https://www.adventum.ru>
<https://brodude.ru>
<https://info-hit.ru>
<https://intalent.pro>
<https://medium.com>
<https://mbradio.ru>
<https://top-technologies.ru>
<https://rao.ru>
<https://portal-kultura.ru>
<https://samesound.ru>
<https://stereo.ru>
<https://radiportal.ru>
<https://jrnlst.ru>



РОССИЙСКАЯ
КРЕАТИВНАЯ
НЕДЕЛЯ

RUSSIAN
CREATIVITY
WEEK



RUSSIAN CREATIVITY WEEK

creativityweek.ru

Организаторы Российской креативной недели



Российский книжный союз

