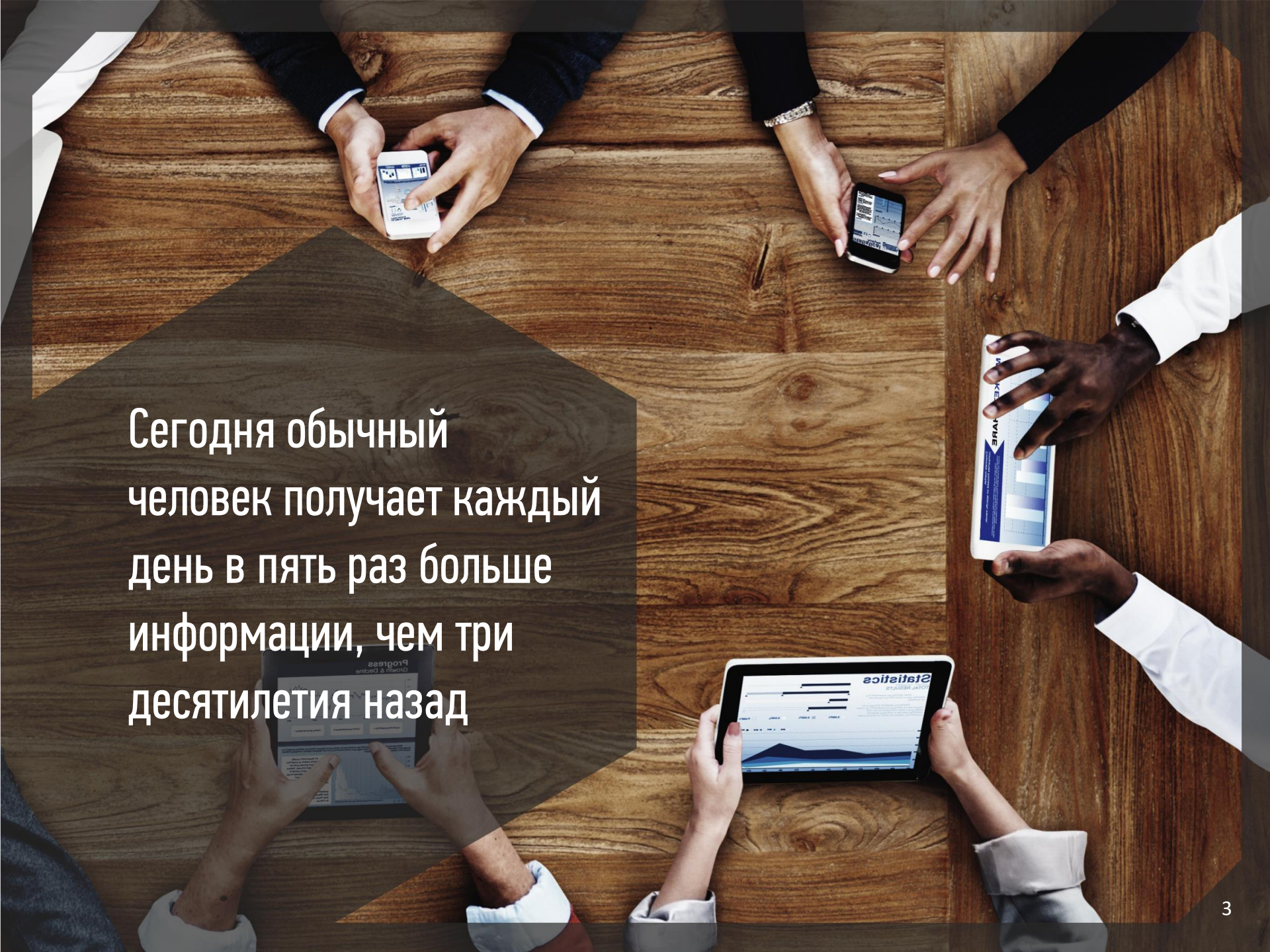
ПРОФЕССИИ В СФЕРЕ МЕДИА И РАЗВЛЕЧЕНИЙ

АТЛАС НОВЫХ ПРОФЕССИЙ

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ОБЪЕМ

Человечество на сегодняшний момент накопило более 16 зеттабайт информации.

Зеттабайт равен 1024 эксабайт, эксабайт — 1024 петабайт, петабайт — 1024 терабайт, а терабайт — 1024 гигабайт.



Сегодня обычный человек получает каждый день в пять раз больше информации, чем три десятилетия назад

ЗАДАЧИ БУДУЩЕГО

- Разработка более совершенных программ для поиска и фильтрации контента.
- Формирование специализированных информационных потоков в соответствии с потребностями пользователей.
- Контроль над качеством и безопасностью информации в медиапространстве.
- Проектирование миров для виртуальной реальности.
- Разработка новых развлекательных интерфейсов, позволяющих задействовать разные органы чувств (обоняние, осязание, ориентация в пространстве и т. д.).
- Индивидуальная настройка «цифровых агентов» – виртуальных личностей, которым человек может делегировать некоторые рутинные функции.

НОВЫЕ ПРОФЕССИИ

РАЗРАБОТЧИК МЕДИАПРОГРАММ

МЕДИАПОЛИЦЕЙСКИЙ

ИГРОПРАКТИК

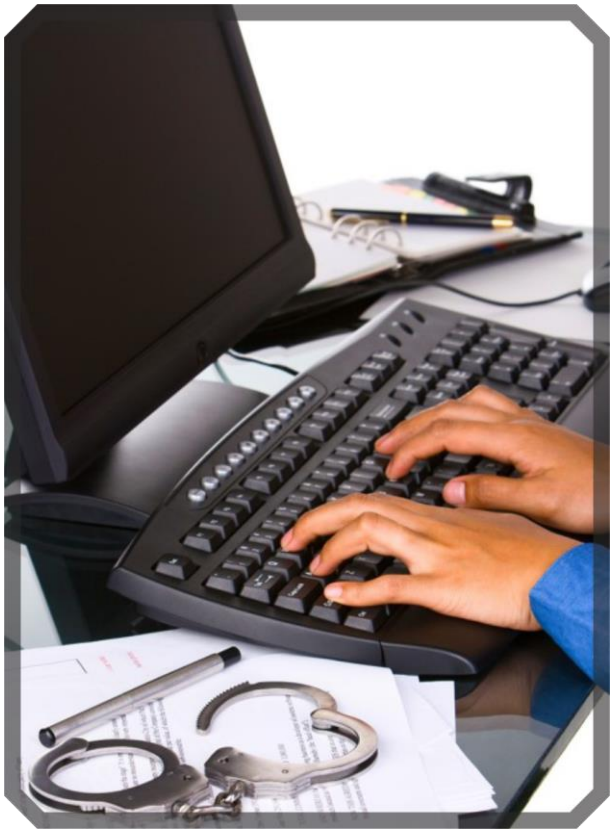
ДИЗАЙНЕР ЭМОЦИЙ

АТЛАС НОВЫХ ПРОФЕССИЙ

РАЗРАБОТЧИК МЕДИАПРОГРАММ

Специалист, работающий совместно с психологами, лингвистами и инженерами, чтобы создавать программные инструменты для поиска, обработки и распространения информации в Сети (поисковики, семантические анализаторы, агрегаторы, роботы, пишущие новости).

МЕДИАПОЛИЦЕЙСКИЙ



Страж порядка в медиасфере. Ищет нарушения законодательства путем мониторинга медиаресурсов лично и/или с помощью специальных программ. В будущем злоупотребление информацией и киберпреступность будут расти, так что борьба с ними выделится в отдельную профессию.

ИГРОПРАКТИК

Организатор, создатель, проводник в развлекательных игровых вселенных в реальном и виртуальном пространствах. От городских квестов до ARG – игр в альтернативной реальности, где размыта грань между реальным миром и игровым.

ДИЗАЙНЕР ЭМОЦИЙ

Специалист, создающий эмоциональный фон контента с использованием новых каналов доставки информации, в том числе и напрямую в мозг потребителя. Он управляет воздействием на органы чувств для того, чтобы в ходе потребления контента у пользователя возникали необходимые ощущения и эмоции.