CREDIT DISTRIBUTION, ELIGIBILITY AND PRE-REQUISITES OF THE COURSE

Course title & Code	Credits	Credit distribution of the course			Eligibility criteria	Pre-requisite of the course (if any)
		Lecture	Tutorial	Practical/ Practice		
DSE 5 मीडिया तकनीक (घ)	4	3		1	12th Pass	NIL

Learning Objective

- मीडिया तकनीक के ऐतिहासिक विकास और उनके सामाजिक प्रभावों से परिचित कराना।
- मीडिया तकनीक के सिद्धांतों और उनके प्रभावों से परिचित कराना।
- मीडिया उपकरणों और प्लेटफार्मों के व्यावहारिक अनुभव को विकसित करना।
- AI, AR/VR और ब्लॉकचेन सहित मीडिया तकनीक में उभरते रुझानों को विकसित करना।

Course Learning Outcomes

- छात्र मीडिया तकनीक के ऐतिहासिक विकास और उनके सामाजिक प्रभावों से परिचित होंगे।
- छात्र मीडिया तकनीक के सिद्धांतों और उनके प्रभावों से परिचित होंगे।
- छात्र मीडिया उपकरणों और प्लेटफार्मों के व्यावहारिक अनुभव को समझेंगे।
- छात्र AI, AR/VR और ब्लॉकचेन जैसे मीडिया तकनीक से परिचित होंगें।

इकाई-1. मीडिया तकनीक का परिचय **10 घंटे**

- ऐतिहासिक विकास: प्रिंट से डिजिटल तक
- मुख्य अवधारणाएँ : अभिसरण, डिजिटलीकरण और अन्तरक्रियाशीलता
- गेमिंग, फिल्म और इंटरैक्टिव मीडिया में अनुप्रयोग और तकनीक का सामाजिक आकार (गोपनीयता, डीपफेक, गलत सूचना)

इकाई-2. मीडिया तकनीक के सिद्धांत **10 घंटे**

- मार्शल मैक्लुहान और हरोल्ड इननिस : तकनीकी नियतिवाद (TD), पिन्च और बिजकर : तकनीकी की सामाजिक संरचना (SCOT)
- ब्रूनो लैटौर और मिशेल कैलन : अभिनेता-नेटवर्क सिद्धांत (एएनटी), जॉन बी. थॉम्पसन और रोजर सिल्वरस्टोन : मध्यस्थता के सिद्धांत (Theory of Mediation)

- जे डेविड बोल्टर और रिचर्ड ग्रुसिन : उपचार सिद्धांत **(Remediation Theory)**, जीन बॉडरिलार्ड : मीडिया का उत्तर आधुनिक सिद्धांत **(Postmodern Theories of Media)**

इकाई-3. मीडिया तकनीक और डिजिटल सामग्री निर्माण **10 घंटे**

- ग्राफ़िक डिज़ाइन, ऑडियो और वीडियो उत्पादन के लिए उपकरण
- ऑडियो और वीडियो सॉफ़्टवेयर : ऑडेसिटी**(Audacity)**, प्रो टूल्स**(Pro Tools)** एडोब प्रेमिर प्रो **(Adobe Premiere Pro)**, फाइनल कट प्रो**(Final Cut Pro)** और दविंसी रिज़ॉल्व**(DaVinci Resolve)**, डिजिटल प्रारूप **(जैसे, MP3, MPEG, MP4, 4K, 8K)**
- वेब विकास **(HTML, CSS, JavaScript)** और मोबाइल प्लेटफ़ॉर्म **(मोबाइल ऐप इंटरफ़ेस, 360-डिग्री वीडियो और क्रॉस-प्लेटफ़ॉर्म मीडिया)**

इकाई-4. स्ट्रीमिंग मीडिया तकनीक और क्लाउड टेक्नोलॉजीज **15 घंटे**

- वीडियो/ऑडियो स्ट्रीमिंग प्लेटफॉर्म, कंटेंट डिलीवरी नेटवर्क **(CDN)** और क्लाउड स्टोरेज
- कंटेंट निर्माण के लिए **AI: जनरेटिव AI (जैसे, ChatGPT, Gemini, DALL-E)** और ब्लॉकचेन तकनीक
- संवर्धित वास्तविकता **(AR)** और आभासी वास्तविकता **(VR)** टूल और प्लेटफॉर्म को समझना

प्रायोगिक कार्य : **30 घंटे**

- वीडियो/ऑडियो स्ट्रीमिंग प्लेटफॉर्म का डिजिटल डॉक्यूमेंट तैयार करना।
- कंटेंट निर्माण के लिए जनरेटिव **AI** कंटेंट की सीरीज तैयार करना
- संवर्धित वास्तविकता **(AR)** और आभासी वास्तविकता **(VR)** टूल कंटेंट पर प्रोजेक्ट तैयार करना
- मीडिया तकनीक के सिद्धांत का प्रयोग कर अभिसरण, डिजिटलीकरण और अन्तरक्रियाशीलता पर प्रोजेक्ट तैयार करना।
- ग्राफ़िक डिज़ाइन, ऑडियो और वीडियो उत्पादन के लिए उपकरण का प्रयोग कर गेमिंग, फिल्म और इंटरैक्टिव मीडिया पर प्रोजेक्ट तैयार करना।
- पॉडकास्ट बनाना, वेबसाइट डिज़ाइन करना।
- मीडिया कंपनियों द्वारा नई तकनीकों को अपनाने का केस स्टडी और उसका विश्लेषण
- पत्रकारिता में तकनीक की भूमिका: पारंपरिक रिपोर्टिंग से डेटा-संचालित पत्रकारिता तक का केस स्टडी एवं विश्लेषण
- मनोरंजन उद्योगों पर तकनीक के प्रभाव का विश्लेषण जैसे, फ़िल्म, गेमिंग और संगीत आदि पर।
- मीडिया उत्पादन सॉफ़्टवेयर का उपयोग करके व्यावहारिक असाइनमेंट।

- वास्तविक दुनिया की समस्या को हल करने के लिए उन्नत मीडिया उपकरणों का उपयोग करके व्यक्तिगत या टीम परियोजना।

सहायक पुस्तकें :

- रत्तू,कृष्ण कुमार. नयी संचार प्रौद्योगिकी पत्रकारिता, हरियाणा साहित्य अकादमी
- सिंह, भारत. संचार, माध्यम और तकनीक, मनीष प्रकाशन, वाराणसी
- कुमार, सुरेश. ऑनलाइन मीडिया,पियरसन एजुकेशन इंडिया
- सिंह, अजय कुमार. मीडिया की बदलती भाषा, रेखता बुक्स
- मीडिया तकनीक और संचार क्रांति, डॉ. संजय द्विवेदी, अवधेश प्रकाशन
- डिजिटल मीडिया: एक परिचय, सुरेश कुमार,पियरसन इंडिया
- Understanding Media: The Extensions of Man, Marshall McLuhan
- Convergence Culture: Where Old and New Media Collide, Henry Jenkins
- Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society,Editors: Tarleton Gillespie, Pablo J. Boczkowski, and Kirsten A. Foot
- The Language of New Media, Lev Manovich
- Digital Media: A Handbook, Simon Lindgren
- New Media: A Critical Introduction, Authors: Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, and Kieran Kelly
- Artificial Intelligence and Journalism: Algorithms, Automation, and News, Seth Lewis
- Media and Society: A Critical Perspective, Arthur Asa Berger

Teaching-Learning Process (शिक्षण प्रशिक्षण प्रक्रिया)

इस पाठ्यक्रम के अध्ययन-अध्यापन के दौरान निम्नलिखित प्रक्रिया को अपनाया जाएगा –

कक्षा में विषय आधारित व्याख्यान, सामूहिक चर्चा, सरल से जटिलतर अध्यापन की ओर उन्मुखता, जटिल विषयों पर कक्षा के अलावा विषय विशेषज्ञों के व्याख्यान और कार्यशाला का आयोजन, कक्षा में इंटरएक्टिव मोड में अध्यापन, स्मार्ट क्लासरूम का प्रयोग, ChatGPT, Gemini, DALL-E और ब्लॉकचेन तकनीक के द्वारा प्रोजेक्ट तैयार करना, वीडियो/ऑडियो स्ट्रीमिंग प्लेटफॉर्म कंटेंट निर्माण और उसका प्रोजेक्ट पर प्रदर्शन, TD, SCOT, ANT, Theory of Mediation, Remediation Theory, Postmodern Theories of Media, आदि के मीडिया तकनीक का सैद्धांतिक प्रयोग, मोबाइल ऐप इंटरफ़ेस और क्रॉस-प्लेटफ़ॉर्म मीडिया बुनियादी संचालन और कार्यों को प्रैक्टिकल करना। प्रैक्टिकल-प्रोजेक्ट के लिए छात्रों को बाहर ले जाया जा सकता है।