

МИНОБРАЗОВАНИЯ РОССИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«**Российский государственный гуманитарный университет**»
(ФГБОУ ВО «РГГУ»)

ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРОЛОГИИ
Кафедра истории и теории культуры

ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Направление 51.03.01 Культурология

Профиль: Культура Европы, Культура России, Культура массовых коммуникаций

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная, очно-заочная, заочная

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов

Москва 2019

Цифровая культура
Рабочая программа дисциплины

Составитель:
к.и.н., доц. И.Н.Захарченко

УТВЕРЖДЕНО
Протокол заседания кафедры
№ 1 от 28.08.2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

Рабочая программа дисциплины	4
1. Пояснительная записка	4
1.1 <i>Цель и задачи дисциплины</i>	4
1.2. <i>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций</i>	4
1.3. <i>Место дисциплины в структуре образовательной программы</i>	5
2. Структура дисциплины	5
3. Содержание дисциплины	8
4. Образовательные технологии	11
5. Оценка планируемых результатов обучения	12
5.1. <i>Система оценивания</i>	12
5.2. <i>Критерии выставления оценок</i>	13
5.3. <i>Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации</i>	15
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	16
6.1. <i>Список источников и литературы</i>	16
6.2. <i>Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимый для освоения дисциплины</i>	18
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины	18
8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов	18
9. Методические материалы	20
9.1. <i>Планы семинарских занятий</i>	20
9.2. <i>Методические рекомендации по подготовке письменных работ</i>	26
Аннотация дисциплины	28
Лист изменений	29

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Пояснительная записка

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель дисциплины: изучить трансформации культурного пространства в эпоху распространения цифровых технологий

Задачи дисциплины:

- обосновать значение цифровых технологий как фактора, радикально меняющего современное культурное пространство;
- дать характеристику культурной коммуникации в пространстве новых медиа;
- познакомить с цифровыми артефактами и символическими структурами, включенными в институциональную систему и сформировавшими новое ценностное пространство;
- сформировать представление о новых взаимоотношениях между телесностью и идентичностью в современной цифровой культуре;
- изучить художественные репрезентации цифровой культуры.

1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций:

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций (код и наименование)	Результаты обучения
УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.2. Эффективно взаимодействует с членами команды; участвует в обмене информацией, знаниями и опытом; содействует презентации результатов работы команды; соблюдает этические нормы взаимодействия	Знать: - широкий спектр областей культуры, переживающих интенсивные трансформации под влиянием развития цифровых технологий Уметь: - самостоятельно анализировать и оценивать широкий спектр феноменов цифровой культуры в современном социокультурном пространстве Владеть: - основными методами анализа явлений и артефактов цифровой культуры
ПК3. Готовность к использованию современного знания о культуре и социокультурной	ПКУ3.2. Имеет опыт применения современного знания о культуре в процессе организационно-управленческой	Знать: - специфику цифровой среды в системе современной культуры Уметь: - применять современные методы анализа явлений и артефактов цифровой культуры

деятельности (концепций и инструментария) в организационно-управленческой деятельности	деятельности.	при решении исследовательских и проектных задач разного уровня Владеть: - приемами и навыками использования методик анализа явлений и артефактов цифровой культуры в междисциплинарных исследованиях и в разработке социокультурных проектов и программ
ПК3. Готовность к использованию современного знания о культуре и социокультурной деятельности (концепций и инструментария) в организационно-управленческой деятельности	ПКУ3.3. Способен оценить эффективность применения современного знания о культуре в процессе организационно-управленческой деятельности, опираясь на четко сформулированные критерии.	Знать: - характер изменений культурных артефактов в связи с процессами дигитализации Уметь: - оценить степень эффективности современных методов анализа явлений и артефактов цифровой культуры при решении исследовательских и проектных задач разного уровня Владеть: - приемами и навыками оценки эффективности методик анализа явлений и артефактов цифровой культуры в междисциплинарных исследованиях и в разработке социокультурных проектов и программ

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина *Цифровая культура* относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока дисциплин учебного плана.

Для освоения дисциплины *Цифровая культура* необходимы знания, умения и владения, сформированные в ходе изучения следующих дисциплин и прохождения практик: «История мировой культуры XIX - начала XXI веков», «Техники анализа текстов культуры», «Медиа культура».

В результате освоения дисциплины *Цифровая культура* формируются знания, умения и владения, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик: «Междисциплинарный научно-исследовательский итоговый проект», «Преддипломная практика».

2. Структура дисциплины

Структура дисциплины «Цифровая культура» для очной формы обучения

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з. е., 108 ч., в том числе контактная работа обучающихся с преподавателем 54 ч., самостоятельная работа обучающихся 54 ч.

№ п/п	Раздел дисциплины/темы	Семе	Виды учебной работы (в часах)	Формы текущего контроля
-------	------------------------	------	-------------------------------	-------------------------

			Контактная				Промежуточная аттестация	Самостоятельная работа	успеваемости, форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Лекции	Семинар	Практические занятия	Лабораторные занятия			
1	Digital Humanities как междисциплинарный проект в современном гуманитарном знании.	7	2		4			8	Контрольные вопросы
2	Новые медиа как феномен цифровой культуры	7	4		6			10	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
3	Коммуницирующий субъект в эпоху социальных медиа	7	4		6			10	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
4	Компьютерные игры как феномен цифровой культуры	7	2		6			8	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
5	«Постчеловек» как проблема современной технологической реальности	7	4		6			8	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
6	Цифровая художественная культура	7	4		6			10	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа (итоговый доклад)
	Итого:		20		34			54	

Структура дисциплины «История художественной культуры XIX - начала XXI веков» для очно-заочной формы обучения

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з. е., 108 ч., в том числе контактная работа обучающихся с преподавателем 34 ч., самостоятельная работа обучающихся 74 ч.

№ п/п	Раздел дисциплины/темы	Семестр	Виды учебной работы (в часах)						Формы текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Контактная				Промежуточная аттестация	Самостоятельная работа	
			Лекции	Семинар	Практические занятия	Лабораторные занятия			
1	Digital Humanities как междисциплинарный проект в современном гуманитарном знании.	9	2		2			12	Контрольные вопросы
2	Новые медиа как феномен цифровой культуры	9	2		4			12	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
3	Коммуницирующий субъект в эпоху социальных медиа	9	2		4			12	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
4	Компьютерные игры как феномен цифровой культуры	9	2		4			12	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
5	«Постчеловек» как проблема современной технологической реальности	9	2		4			12	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
6	Цифровая художественная культура	9	2		4			14	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа (итоговый доклад)
Итого:			12		22			74	

Структура дисциплины для заочной формы обучения

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з. е., 108 ч., в том числе контактная работа обучающихся с преподавателем 20 ч., самостоятельная работа обучающихся 88 ч.

№	Раздел	Се	Виды учебной работы	Формы текущего
---	--------	----	---------------------	----------------

п/п	дисциплины/темы		(в часах)					контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации (по семестрам)	
			Контактная				Промежуточная аттестация		Самостоятельная работа
			Лекции	Семинар	Практические занятия	Лабораторные занятия			
1	Digital Humanities как междисциплинарный проект в современном гуманитарном знании.	9	1	1	1		14	Контрольные вопросы	
2	Новые медиа как феномен цифровой культуры	9	1	1	1		14	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа	
3	Коммуницирующий субъект в эпоху социальных медиа	9	2	1	1		16	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа	
4	Компьютерные игры как феномен цифровой культуры	9	1	1	1		14	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа	
5	«Постчеловек» как проблема современной технологической реальности	9	1	1	1		14	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа	
6	Цифровая художественная культура	9	2	1	1		16	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа (итоговый доклад)	
Итого:			8	6	6		88		

1. Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1	Digital Humanities как междисциплинарный проект в современном гуманитарном знании.	Digital Humanities – история формирования и институализации. Направления в Digital Humanities. Опыт использования новых инструментов в гуманитарных науках. Работа с базами данных. Оцифровка культурных

		<p>артефактов. Артефакты цифровой культуры и их интерпретация в Digital Humanities.</p> <p>Манифесты Digital Humanities (2009 и 2010 гг.). Понимание принципов и границ исследований в манифестах.</p>
2	Новые медиа как феномен цифровой культуры	<p>Понятие новых медиа. Проблема «новизны» новых медиа. Концепция Л.Мановича («Язык новых медиа»). Технологические нововведения, определившие рождение феномена новых медиа. Специфика объекта новых медиа. Пять принципов новых медиа.</p> <p>Проблема софта как нового объекта культурного анализа. Понятие «информационного поведения!» (Л.Манович, «Теории софт-культуры»).</p> <p>Анализ пользовательских стратегий. Алгоритмы конструирования пользовательского «Я». Проблемы идентичности сетевого коммуниканта. Программное обеспечение в системе регламентации взаимодействий в новых медиа.</p> <p>Интерфейс цифрового объекта как способ формирования сообщения. Человеко-машинный и культурный интерфейс как производители культурных смыслов. Гибридность культурного интерфейса.</p> <p>Экран как окно в пространство репрезентации, как способ формирования альтернативных пространств и темпоральных режимов. Экран и телесное «закрепощение» человека.</p>
3	Коммуницирующий субъект в эпоху социальных медиа	<p>От «виртуальной личности» к социально закрепленным моделям коммуницирующего субъекта. Формирование идентичности в эпоху социальных медиа.</p> <p>Онлайн саморепрезентация в эпоху Web1,0. Черты виртуальной личности, особенности ее самоидентификации. Стратегии самоизобретения виртуальной личности.</p> <p>Границы самоопределения, задаваемые социальными медиа. Формирование моделей поведения в социальных медиа.</p> <p>Визуальное как способ формирования идентичности пользователя. Феномен инстаграмма. Селфи. От классического автопортрета к селфи. Селфи: от конструирования к репрезентации «Я»; Обратная связь (лайки и комментарии) как механизм идентификации</p>

		<p>субъекта.</p> <p>Экранная коммуникация: конструирование повседневности. Экранные технологии и трансформация пространственно-временной структуры повседневности. Ситуация повседневного многомирия. Публичное пространство как экранный интерфейс. Виды экранных коммуникаций в публичном пространстве.</p>
4	Компьютерные игры как феномен цифровой культуры	<p>Феномен компьютерных игр. Соотношение классической игры (Хейзинга) с компьютерными играми. Конструирование субъекта в компьютерной игре.</p> <p>Телесные трансформации и формирование нового телесного опыта. Роль тела геймера как медийного «расширения» (Маклюэн) человека. Задействование телесных ресурсов геймера в компьютерной игре. Соотношение тела природного и тела виртуального (символического) в игровых симуляциях.</p>
5	«Постчеловек» как проблема современной технологической реальности	<p>Постановка проблемы «постчеловека» как необходимость осмысления трансформаций человеческого тела, превращающегося в объект непрерывных модификаций и экспериментов (границы между искусственным и естественным, возможность / невозможность постгуманизма, этические аспекты манипуляций с телом и т.д.).</p> <p>Современная технологическая реальность и эксперименты с человеческим телом: от научной фантастики к опытам ее воплощения.</p> <p>Новая телесность как гибрид машины и живого организма: Донна Харауэй как основоположник теории новой телесности. «Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х».</p> <p>Постгуманизм и трансгуманизм: соотношение понятий.</p> <p>Биоарт как художественная практика в рамках Science Art. Художественные проекты современного биоарта (Стеларк, Н.Вита-Мор, М. Лаваль-Жанте и др.)</p>
6	Цифровая художественная культура	<p>Сращивание технологий и искусства в доцифровую эру. Технологическое и кибернетическое искусство XX в. как предтечи современного цифрового искусства. Гибрид «человек-машина» как продукт цифрового творчества. Знаковая репрезентация мира.</p>

		<p>Дематериализация произведения искусства в цифровую эпоху. Коммуникативные функции художественных артефактов. Художественная коммуникация (автор – произведение – зритель) в цифровой среде. Проблема оригинала и копии в цифровом искусстве. Роль цифрового кода в художественном воплощении творческого замысла. Экспозиционная функция художественного произведения и ее значение в цифровой среде. Специфика эмоционально-чувственного воздействия в цифровую эпоху.</p> <p>Основные принципы эстетики цифрового искусства (интерактивность, вовлечение, динамизм, адаптивность и др.). Жанры цифрового искусства (иммерсивные среды, интерактивные и телематические инсталляции, роботы и автономные агенты, сетевое искусство и др.).</p> <p>Понятие генеративного искусства. Глитч-арт. Постцифровые практики лоу-фай.</p>
--	--	---

4. Информационные и образовательные технологии

<i>№ n/n</i>	<i>Наименование темы</i>	<i>Виды учебной работы</i>	<i>Образовательные технологии</i>
1	Digital Humanities как междисциплинарный проект в современном гуманитарном знании.	Лекции по теме 1. Семинары по теме 1. Самостоятельная работа	Вводная лекция Развернутая беседа по базовым теоретическим основам курса. Проверка домашних заданий
2	Новые медиа как феномен цифровой культуры	Лекции по теме 2. Семинары по теме 2. Самостоятельная работа	Теоретическая лекция Дискуссия по предложенным темам. Проверка домашних заданий
3	Коммуницирующий субъект в эпоху социальных медиа	Лекции по теме 3. Семинары по теме 3.	Теоретическая лекция Представление индивидуальных заданий. Развернутая беседа с обсуждением подготовленных практических заданий

		Самостоятельная работа	Проверка домашних заданий
4	Компьютерные игры как феномен цифровой культуры	Лекции по теме 4. Семинары по теме 4. Самостоятельная работа	Теоретическая лекция Представление индивидуальных заданий Проверка самостоятельной работы.
5	«Постчеловек» как проблема современной технологической реальности	Лекции по теме 5. Семинары по теме 5. Самостоятельная работа	Теоретическая лекция Представление индивидуальных заданий Проверка самостоятельной работы.
6	Цифровая художественная культура	Лекции по теме 6. Семинары по теме 6. Самостоятельная работа	Теоретическая лекция Представление итоговых докладов Проверка итоговых докладов

5. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

5.1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости проводится на основе:

1. Контроля посещаемости занятий.
2. Оценки работы студента на семинарских занятиях, включающей текущую работу, а также подготовку к семинарам.
3. Устных ответов на контрольные вопросы, выявляющих степень овладения изучаемой проблематикой, понятийным и терминологическим аппаратом.
4. Оценки представления реферируемых материалов и практических работ, показывающей уровень критического осмысления методов анализа артефактов цифровой культуры.
5. Оценки итоговой самостоятельной работы, показывающей умение и навыки самостоятельного анализа и оценки памятников художественной культуры.

Балльно-рейтинговая система включает в себя следующие показатели:

- Посещение занятий – 12 баллов
 - Ответы на контрольные вопросы – 24 балла
 - Выполнение практических заданий – 24 балла
 - Итоговая самостоятельная работа– 40 баллов
- Форма итогового контроля- зачет. .

Полученный совокупный результат (максимум 100 баллов) конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее - ECTS) в соответствии с таблице

Шкалы оценивания для проведения промежуточной аттестации по дисциплине:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95-100	отлично	зачтено	A
83-94			B
68-82	хорошо		C
56-67			D
50-55			E
20-49	неудовлетворительно		не зачтено
0-19		F	

5.2.Критерии выставления оценки по дисциплине:

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ A,B	«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях. Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
82-68/ С	«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>
67-50/ D,E	«удовлетворительно»/ «зачтено (удовлетворительно)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе итоговой аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».</p>
49-0/ F,FX	«неудовлетворительно»/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и итоговой аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

5.2. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Цифровая культура»

Примерный перечень контрольных вопросов

1. Направления в современных Digital Humanities. (УК3.2)
2. Digital Humanities как опыт использования новых инструментов в гуманитарных науках. (УК3.2)
3. Понятие новых медиа: концепция Л.Мановича. (ПКУ.3.3.)
4. Объект новых медиа и его специфика. (ПКУ.3.2.)
5. Интерфейс цифрового объекта как способа формирования сообщения. Человеко-машинные и культурные интерфейсы. (ПКУ.3.2.)
6. Культурные функции экрана в пространстве цифровой репрезентации. (ПКУ.3.2.)
7. Онлайн саморепрезентация в эпоху Web1,0. Понятие виртуальной личности. (ПКУ.3.3.)
8. Эпоха Web2,0.: коммуникация и саморепрезентация в социальных медиа. (ПКУ.3.3.)
9. Формирование моделей поведения и идентичности в социальных медиа. (ПКУ.3.3.)
10. Визуальное как способ формирования идентичности пользователя (на примере феномена селфи). (ПКУ.3.3.)
11. Экранные технологии и трансформация картины мира в цифровой культуре. (ПКУ.3.2.)
12. Публичное пространство как экранный интерфейс. Виды экранных коммуникаций в публичном пространстве. (ПКУ.3.2.)
13. Компьютерные игры как феномен цифровой культуры: конструирование субъекта. (ПКУ.3.3.)
14. «Постчеловек» как проблема современной технологической реальности. (ПКУ.3.3.)
15. Постгуманизм и трансгуманизм: соотношение понятий. (ПКУ.3.3.)
16. Биоарт как художественная практика в рамках Science Art. (ПКУ.3.2.)
17. Основные принципы эстетики цифрового искусства. (ПКУ.3.2.)
18. Художественная коммуникация (автор – произведение – зритель) в цифровой среде. (УК3.2)
19. Проблема оригинала и копии в цифровом искусстве. (ПКУ.3.2.)
20. Направления в современном цифровой искусстве. (ПКУ.3.2.)

Примерные темы для докладов

1. Отечественная история в новых медиа: на примере проектов «1917.Свободная история» (<https://project1917.ru/>) и «Карта истории XX века» (<https://kartaistorii.ru/>)
2. Компьютерная виртуальная реальность в литературе и/или кинематографе (на 1-2 примерах).
3. Визуальные способы представления повседневности в новых медиа (на примере Инстаграм)
4. От виртуальной личности эпохи Web 1.0 к современному сетевому коммуниканту.
5. Конструирование «Я» в цифровой культуре: феномен блоггерства.

6. Компьютерная игра как культурный текст (символическое и мифологическое в компьютерной игре).
7. Художественное осмысление Больших данных (Big data): анализ проектов Л.Мановича «Selfiecity» и «On Broadway».
8. Фрактальное искусство в эпоху цифровых технологий
9. Генеративное искусство в эпоху цифровых технологий
10. Феномен коммерческих мультимедийных выставок: за и против.

Примерные темы для самостоятельной работы

1. Анализ объекта новых медиа на основе
 - А/ анализа контента:*
 - Б/ анализа пользовательских возможностей и действий*
 - В/ анализа программного обеспечения (софта) объекта НМ*
2. Анализ экрана как способа формирования альтернативных пространств и темпоральных режимов.
3. На примере социальной сети Инстаграм проанализировать границы самоопределения, задаваемые социальными медиа.
4. От классического автопортрета к селфи: анализ изменений в эпоху новых медиа.
5. Экранные технологии и трансформация пространственно-временной структуры повседневности: анализ ситуации повседневного многомирия
6. Как соотносится тело природное и тело виртуальное (символическое) в игровых симуляциях?
7. Новая телесность как гибрид машины и живого организма: Анализ работы Донны Харауэй «Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х».
8. Дематериализация произведения искусства в цифровую эпоху: анализ художественных артефактов.

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Список источников и литературы

Источники:

1. Манович Л. Язык новых медиа / Лев Манович ; [пер. Дианы Кульчицкой]. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. - 399 с. ; 23 см. - Пер. изд.: The language of new media / Lev Manovich. - Алф. указ.: с. 390-399.
2. Манович Л. Как следовать за пользователями программ?[Текст] / Лев Манович ; пер. с англ. Александра Писарева // Логос. - 2015. - № 2. - С. 189-218. - Библиогр.: с. 216-218.
3. Харауэй Д.
Манифест киборгов : наука, технология и социалистический феминизм 1980-х гг. / Донна Харауэй // Гендерная теория и искусство. - М. : РОССПЭН, 2005. - С. 322-377. - Библиогр. и прим.: с. 369-377.

Литература:

1. Каманкина М. В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации. - Москва : Гос. ин-т искусствознания, 2016. - 338 с.
2. Кастельс М. Власть коммуникации : [учебное пособие] / Мануэль Кастельс ; пер. с англ. Н. М. Тылевич под науч. ред. А. И. Черных. - Москва : Изд. дом Высш. шк. экономики, 2016. - 563, [1] с
3. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа : Учебник / Т. В. Литвина. - 2-е изд. - Электрон. дан. - Москва : Издательство Юрайт, 2019. - 181. - (Университеты России). - Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru>.
4. Манович Л. Визуализация медиа: техники изучения больших медиакolleкций[Текст] / Лев Манович ; пер. с англ. Ксении Майоровой // Логос. - 2015. - № 2. - С. 66-91. - Библиогр.: с. 91.
5. Манович Л. Культура ремикса и софт-модернизм // Искусство. - 2004. - N1.-С. 77-80.
6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : Учебник и практикум / А. Н. Лаврентьев [и др.]. - 2-е изд. - Электрон. дан. - Москва : Издательство Юрайт, 2019. - 208. - (Авторский учебник). - Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru>.
7. Телевидение между искусством и массмедиа. - Москва : Гос. ин-т искусствознания, 2015. - 451 с.

6.2.Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Grove® Art Online // <https://www.oxfordartonline.com/groveart>
2. JSTOR // <https://www.jstor.org/>
3. МедиаАртЛаб // <https://www.mediaartlab.ru/>
4. ADA / Archive of Digital Art // <https://www.digitalartarchive.at/database/database-info/archive.html>
5. Архив-справочник цифрового искусства // http://netzspannung.org/index_en_static.html
6. Проект цифрового искусства DevArt // <https://devart.withgoogle.com/#/>
7. TeamLab Borderless - музей цифрового искусства в Токио // <https://artmo.com/ru/2019/01/potd-20181117/>

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Для обучающихся должен быть обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных, информационным справочным и поисковым системам по философии. Это необходимо для самостоятельной работы с источниками, подготовки к семинарам и написанию реферата.

Минимально необходимый для реализации программы перечень материально-технического обеспечения включает в себя:

- наличие компьютерного класса;
- наличие доступного для студента выхода в Интернет.

8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
 - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.
- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.
- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:
 - устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
 - дисплеем Брайля PAC Mate 20;
 - принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
 - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

9. Методические материалы

9.1. Планы семинарских занятий

Тема 1. Digital Humanities как междисциплинарный проект в современном гуманитарном знании.

Вопросы:

1. Какие направления сложились в настоящее время в Digital Humanities?
2. Digital Humanities – это опыт использования новых инструментов в гуманитарных науках или попытка понять, что происходит с культурой в современную эпоху?
3. Принципы и границы Digital Humanities

Источники основные:

1. Манович Л. Язык новых медиа / Лев Манович ; [пер. Дианы Кульчицкой]. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. С.32-51
2. Манович Л. Как следовать за пользователями программ?[Текст] / Лев Манович ; пер. с англ. Александра Писарева // Логос. - 2015. - № 2. - С. 189-218.

Литература основная:

1. Володин А. Ю. Цифровые гуманитарные науки (Digital humanities): вызовы и тупики междисциплинарности / Володин Андрей Юрьевич // "Стены и мосты" - IV. - Москва : Акад. проект, 2016. - С. 139-147.
2. Журавлева Е. Ю. Современные модели развития гуманитарных наук в цифровой среде[Текст] / Е. Ю. Журавлева // Вопросы философии. - 2011. - N 5. - С. 91-98.
3. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа : Учебник / Т. В. Литвина. - 2-е изд. - Электрон. дан. - Москва : Издательство Юрайт, 2019. - 181. - (Университеты России). - Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru>. С.7-29.

Литература дополнительная:

1. Журавлева Е. Ю. Эпистемические обещания "цифровых гуманитарных наук"[Текст] / Е. Ю. Журавлева // Вопросы философии. - 2014. - № 9. - С. 91-97.
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : Учебник и практикум / А. Н. Лаврентьев [и др.]. - 2-е изд. - Электрон. дан. - Москва : Издательство Юрайт, 2019. - 208. - (Авторский учебник). - Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru>. С.112-141.
3. VR-проект КРОК для Эрмитажа получил признание на международном рынке[Текст] // Вопросы культурологии. - 2018. - № 5 (май). - С. 7-8.

Тема 2. Новые медиа как феномен цифровой культуры

Вопросы:

1. Как Л.Манович определяет новые медиа?
С какими технологическими нововведениями автор связывает рождение новых медиа?
2. Как Л.Манович характеризует уникальность новых медиа (так ли новы новые медиа?)
3. В чем, по Л.Мановичу, специфика объекта новых медиа?
4. Как он характеризует пять принципов новых медиа?
5. Каким образом новые медиа формируют неоднозначный и многомерный опыт современного человека?
6. Каковы характеристики интерфейса цифрового объекта как способа формирования сообщения?
7. Как Л.Манович определяет человеко-машинный интерфейс и культурный интерфейс? В чем, по его мнению, заключается гибридность культурных интерфейсов? Каким образом они производят культурные смыслы?
8. Каковы культурные функции экрана как окна в пространство репрезентации? Каким образом экран формирует эффекты альтернативных пространств и темпоральных режимов? Как, по Л.Мановичу, через экран происходит телесное закрепощение человека?

Источники основные:

1. Манович Л. Язык новых медиа / Лев Манович ; [пер. Дианы Кульчицкой]. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. С.52-97..
2. Манович Л. Как следовать за пользователями программ?[Текст] / Лев Манович ; пер. с англ. Александра Писарева // Логос. - 2015. - № 2. - С. 189-218.

Источники дополнительные:

1. Манович Л. Визуализация медиа: техники изучения больших медиакolleкций[Текст] / Лев Манович ; пер. с англ. Ксении Майоровой // Логос. - 2015. - № 2. - С. 66-91.
2. Манович Л. Культура ремикса и софт-модернизм // Искусство. - 2004. - N1.-С. 77-80.

Литература основная:

1. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа : Учебник / Т. В. Литвина. - 2-е изд. - Электрон. дан. - Москва : Издательство Юрайт, 2019. - 181. - (Университеты России). - Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru>. С.7-29.
2. Савчук В. В. Медиафилософия : приступ реальности / Валерий Савчук. - Санкт-Петербург : Изд-во РХГА, 2013. С.58-120.

Литература дополнительная:

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : Учебник и практикум / А. Н. Лаврентьев [и др.]. - 2-е изд. - Электрон. дан. - Москва : Издательство Юрайт, 2019. - 208. - (Авторский учебник). - Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru>. С.112-141.
2. VR-проект КРОК для Эрмитажа получил признание на международном рынке[Текст] // Вопросы культурологии. - 2018. - № 5 (май). - С. 7-8.
3. Савчук В. В. Философия эпохи новых медиа[Текст] / В. В. Савчук // Вопросы философии. - 2012. - № 10. - С. 33-42

Тема 3. Коммуницирующий субъект в эпоху социальных медиа

Вопросы:

1. Онлайн саморепрезентация в эпоху Web1,0. Понятие виртуальной личности.
2. Эпоха Web2,0.: коммуникация и саморепрезентация в социальных медиа
3. Границы самоопределения, задаваемые социальными медиа
4. Формирование моделей поведения и идентичности в социальных медиа

Источники основные:

1. Манович Л. Язык новых медиа / Лев Манович ; [пер. Дианы Кульчицкой]. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. С.98-156.
2. Манович Л. Как следовать за пользователями программ?[Текст] / Лев Манович ; пер. с англ. Александра Писарева // Логос. - 2015. - № 2. - С. 189-218. -

Источники дополнительные:

1. Манович Л. Визуализация медиа: техники изучения больших медиакolleкций[Текст] / Лев Манович ; пер. с англ. Ксении Майоровой // Логос. - 2015. - № 2. - С. 66-91.
2. Манович Л. Культура ремикса и софт-модернизм // Искусство. - 2004. - N1.-С. 77-80.

Литература основная:

1. Савчук В. В. Медиафилософия : приступ реальности / Валерий Савчук. - Санкт-Петербург : Изд-во РХГА, 2013. С.120-181.

2. Мартынов К. Селфи: между демократизацией медиа и self-коммодификацией [Текст] // Логос. - 2014. - № 4. - С. 73-86.

Литература дополнительная:

1. Савчук В. В. Философия эпохи новых медиа [Текст] / В. В. Савчук // Вопросы философии. - 2012. - № 10. - С. 33-42.
2. Великанов А. Selfie ergo sum [Текст] / Андрей Великанов / Логос. - 2014. - № 4. - С. 95-104.

Тема 4. Компьютерные игры как феномен цифровой культуры

Вопросы:

1. Как соотносится классическая игра (Хейзинга) с феноменом компьютерной игры?
2. Какова роль тела геймера как медийного «расширения» (Маклюэн) человека?
3. Как компьютерные игры задействуют телесные ресурсы геймера?
4. Как соотносится тело природное и тело виртуальное (символическое) в игровых симуляциях?

Источники основные:

1. Манович Л. Как следовать за пользователями программ? [Текст] / Лев Манович ; пер. с англ. Александра Писарева // Логос. - 2015. - № 2. - С. 189-218. -

Источники дополнительные:

1. Манович Л. Культура ремикса и софт-модернизм // Искусство. - 2004. - N1.-С. 77-80.

Литература основная:

1. Савчук В. В. Медиафилософия : приступ реальности / Валерий Савчук. - Санкт-Петербург : Изд-во РХГА, 2013. С.292-311.
2. Деникин А. А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства [Текст] / А. А. Деникин // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2017. - Т. 14, № 1 (январь-февраль). - С. 36-45.

Литература дополнительная:

1. Савчук В. В. Философия эпохи новых медиа [Текст] / В. В. Савчук // Вопросы философии. - 2012. - № 10. - С. 33-42. -
2. Деникин А.А. Режиссура или мультимедиа - вот в чем вопрос! [Текст] / А. А. Деникин // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2013. - № 3. - С. 46-55.

Тема 5. «Постчеловек» как проблема современной технологической реальности

Вопросы:

1. Современная технологическая реальность и эксперименты с человеческим телом: от научной фантастики к опытам ее воплощения.
2. Новая телесность как гибрид машины и живого организма: Донна Харауэй как основоположник теории новой телесности. «Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х».
3. Постгуманизм и трансгуманизм: соотношение понятий
4. Биоарт как художественная практика в рамках Science Art

Источники основные:

1. Харауэй Д.
Манифест киборгов : наука, технология и социалистический феминизм 1980-х гг. / Донна Харауэй // Гендерная теория и искусство. - М. : РОССПЭН, 2005. - С. 322-377.

Литература основная:

1. Балашова Л. Science art: новые технологии - новое искусство?[Текст] / Л. Балашова // Диалог искусств. - 2013. - № 5. - С. 54-58.
2. Савчук В. В. Медиафилософия : приступ реальности / Валерий Савчук. - Санкт-Петербург : Изд-во РХГА, 2013. С.153-181.
3. Булатов Д. Новое состояние живого: к вопросу о технобиологическом искусстве // Художественный журнал. - 2012. - N 85. - С. 10-19.

Литература дополнительная:

1. Савчук В. В. Философия эпохи новых медиа[Текст] / В. В. Савчук // Вопросы философии. - 2012. - № 10. - С. 33-42.
2. Булатов Д. Технобиологическое произведение искусства / Д. Булатов // Диалог искусств. - 2010. - N 2. - С. 88-92.
3. Галкин Д. Новое состояние живого[Текст] / Дмитрий Галкин // Диалог искусств. - 2019. - № 1. - С. 122-125.

Тема 6. Цифровая художественная культура

Вопросы:

1. Сращивание технологий и искусства в доцифровую эру.
2. Основные принципы эстетики цифрового искусства (интерактивность, вовлечение, динамизм, адаптивность и др.).

3. Художественная коммуникация (автор – произведение – зритель) в цифровой среде.
4. Проблема оригинала и копии в цифровом искусстве.

Источники основные:

1. Манович Л. Язык новых медиа / Лев Манович ; [пер. Дианы Кульчицкой]. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. С.224-263.

Источники дополнительные:

1. Манович Л. Культура ремикса и софт-модернизм // Искусство. - 2004. - N1.-С. 77-80.

Литература основная:

1. Деникин А. А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства[Текст] / А. А. Деникин // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2017. - Т. 14, № 1 (январь-февраль). - С. 36-45.
2. Пол К. Цифровое искусство / Кристиана Пол ; [пер. - Александра Глебовская]. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. С.67-138.

Литература дополнительная:

1. Мигунов А.С. Два вектора обновления эстетики / А. С. Мигунов, С. В. Ерохин // Вестник Московского университета. Сер. 7, Философия. - 2016. - № 5. - С. 87-107. - Библиогр.: с. 106-107.
2. Деникин А.А. Режиссура или мультимедиа - вот в чем вопрос![Текст] / А. А. Деникин // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2013. - № 3. - С. 46-55. - Библиогр.: с. 55 (16 назв.).
3. Мигунов А.С. Эстетика, искусство и современные гуманитарные технологии / А. С. Мигунов // Вестник Московского университета. Сер. 7, Философия. - 2011. - N 3. - С. 3-24. - Библиогр.: с. 24.

9.2. Методические рекомендации по подготовке письменных работ

Рекомендация по написанию контрольной работы:

Контрольная работа должна представлять собой самостоятельно выполненный ответ на один из предложенных вопросов, объемом 1-2 листа А4, демонстрирующий знание соответствующего раздела дисциплины.

Рекомендации по написанию реферата:

Реферат представляет собой доклад на определенную тему. Он включает в себя обзор соответствующих литературных и других источников или изложение сути книги,

статьи, исследования. Реферат - это сокращенный пересказ содержания первичного документа с основными фактическими сведениями и выводами.

Написание реферата практикуется в учебном процессе вуза в целях приобретения студентами необходимой профессиональной подготовки, развития навыков самостоятельного изучения литературы по выбранной теме, анализа различных источников и точек зрения, обобщения материала, выделения главного и т.п.

Процесс работы над рефератом включает в себя:

- выбор темы;
- подбор литературы и иных источников, их изучение;
- составление плана;
- написание текста работы и ее оформление.

Работу над рефератом следует начинать с общего ознакомления с темой путем прочтения соответствующего раздела учебника, конспектов лекций. После того как общее представление о теме сложилось, студенту следует изучить литературные и иные источники. В процессе изучения литературы рекомендуется делать выписки, постепенно группируя и накапливая теоретический материал. План реферата должен быть составлен таким образом, чтобы он раскрывал название работы.

Реферат, как правило, состоит из введения, в котором кратко обосновывается актуальность, научная и практическая значимость избранной темы, основного материала, содержащего суть проблемы и заключения, где формируются выводы, оценки. Материал должен быть изложен кратко, точно, последовательно.

Объем реферата – 10- 15 печатных страниц. На титульном листе студент указывает название вуза, кафедры, полное наименование темы реферата, свою фамилию и инициалы, а также фамилию и инициалы научного руководителя, дату написания работы.

Оформление научного аппарата заслуживает особого внимания и прежде всего подстрочные сноски. Сноски делаются внизу страницы, под чертой. Сноска должна быть полной с указанием фамилии и инициалов автора, названия книги, места и года издания, страницы, с которой взята цитата. Для статьи из журнала, сборника обязательна фамилия и инициалы автора, название статьи, затем название журнала или сборника статей, год издания и номер (выпуска), а для газетной статьи кроме названия и года издания также дата выпуска.

Содержание реферата докладывается на семинаре, кружке, конференции. Предварительно подготовив тезисы доклада, студент в течение 7-10 минут кратко излагает основные положения своей работы.

Оценка реферата:

10 баллов ставится, если обозначена проблема и обоснована её актуальность, сделан краткий анализ различных точек зрения на рассматриваемую проблему и логично изложена собственная позиция, сформулированы выводы, тема раскрыта полностью, выдержан объём, соблюдены требования к внешнему оформлению.

8 баллов – основные требования к реферату выполнены, но при этом допущены недочёты. В частности, имеются неточности в изложении материала; отсутствует логическая последовательность в суждениях; не выдержан объём реферата.

5 баллов – имеются существенные отступления от требований к реферированию. В частности: тема освещена лишь частично; допущены фактические ошибки в содержании реферата, отсутствует вывод.

0 баллов – тема реферата не раскрыта, обнаруживается существенное непонимание проблемы либо реферат не представлен

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Цифровая культура» реализуется на факультете культурологии кафедрой истории и теории культуры.

Цель дисциплины: изучить трансформации культурного пространства в эпоху распространения цифровых технологий

Задачи дисциплины:

- обосновать значение цифровых технологий как фактора, радикально меняющего современное культурное пространство;
- дать характеристику культурной коммуникации в пространстве новых медиа;
- познакомить с цифровыми артефактами и символическими структурами, включенными в институциональную систему и сформировавшими новое ценностное пространство;
- сформировать представление о новых взаимоотношениях между телесностью и идентичностью в современной цифровой культуре;
- изучить художественные репрезентации цифровой культуры.

Дисциплина «Цифровая культура» направлена на формирование следующих компетенций:

УК-3 – способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

ПК-3 - готовность к использованию современного знания о культуре и социокультурной деятельности (концепций и инструментария) в организационно-управленческой деятельности

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- **Знать:**
 - широкий спектр областей культуры, переживающих интенсивные трансформации под влиянием развития цифровых технологий
 - специфику цифровой среды в системе современной культуры и характер изменений культурных артефактов в связи с процессами дигитализации
- **Уметь:**
 - самостоятельно анализировать и оценивать широкий спектр феноменов цифровой культуры в современном социокультурном пространстве
 - применять современные методы анализа явлений и артефактов цифровой культуры при решении исследовательских и проектных задач разного уровня
- **Владеть:**
 - основными методами анализа явлений и артефактов цифровой культуры
 - приемами и навыками использования методик анализа явлений и артефактов цифровой культуры в междисциплинарных исследованиях и в разработке социокультурных проектов и программ

Общая трудоемкость освоения дисциплины «Цифровая культура» составляет 3 зачетные единицы.

УТВЕРЖДЕНО
 Протокол заседания кафедры
 № 01 от_31.08.2020

Лист изменений
 в рабочей программе дисциплины «Цифровая культура» по направлению подготовки
 «Культурология»
 на 2020/2021 учебный год

1. Структура дисциплины (к п. 2 РПД на 2020)

Структура дисциплины «Цифровая культура» для очной формы обучения

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з. е., 114 ч., в том числе контактная работа обучающихся с преподавателем 64 ч., самостоятельная работа обучающихся 50 ч.

№ п/п	Раздел дисциплины/темы	Семестр	Виды учебной работы (в часах)						Формы текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Контактная				Промежуточная аттестация	Самостоятельная работа	
			Лекции	Семинар	Практические занятия	Лабораторные занятия			
1	Digital Humanities как междисциплинарный проект в современном гуманитарном знании.	7	2		4			4	Контрольные вопросы
2	Новые медиа как феномен цифровой культуры	7	4		8			10	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
3	Коммуницирующий субъект в эпоху социальных медиа	7	4		8			10	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
4	Компьютерные	7	2		8			8	Контрольные

	игры как феномен цифровой культуры							вопросы, Самостоятельная работа
5	«Постчеловек» как проблема современной технологической реальности	7	4		8			8 Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
6	Цифровая художественная культура	7	4		8			10 Контрольные вопросы, Самостоятельная работа (итоговый доклад)
	Итого:		20		44			50

Структура дисциплины «Цифровая культура» для очно-заочной формы обучения

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з. е., 114 ч., в том числе контактная работа обучающихся с преподавателем 34 ч., самостоятельная работа обучающихся 80 ч.

№ п/п	Раздел дисциплины/темы	Семестр	Виды учебной работы (в часах)					Формы текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации (по семестрам)	
			Контактная				Промежуточная аттестация		Самостоятельная работа
			Лекции	Семинар	Практические занятия	Лабораторные занятия			
1	Digital Humanities как междисциплинарный проект в современном гуманитарном знании.	9	2		2			12 Контрольные вопросы	
2	Новые медиа как феномен цифровой культуры	9	2		4			14 Контрольные вопросы, Самостоятельная работа	
3	Коммуницирующий субъект в эпоху социальных медиа	9	2		4			14 Контрольные вопросы, Самостоятельная работа	

4	Компьютерные игры как феномен цифровой культуры	9	2		4			12	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
5	«Постчеловек» как проблема современной технологической реальности	9	2		4			12	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
6	Цифровая художественная культура	9	2		4			16	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа (итоговый доклад)
	Итого:		12		22			80	

Структура дисциплины «Цифровая культура» для заочной формы обучения

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з. е., 114 ч., в том числе контактная работа обучающихся с преподавателем 26 ч., самостоятельная работа обучающихся 88 ч.

№ п/п	Раздел дисциплины/темы	Семестр	Виды учебной работы (в часах)					Формы текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации (по семестрам)	
			Контактная				Промежуточная аттестация		Самостоятельная работа
			Лекции	Семинар	Практические занятия	Лабораторные занятия			
1	Digital Humanities как междисциплинарный проект в современном гуманитарном знании.	7	2	2				14	Контрольные вопросы
2	Новые медиа как феномен цифровой культуры	7	2	4				14	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
3	Коммуницирующий субъект в эпоху социальных медиа	7	2	2				16	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
4	Компьютерные	8	2	2				14	Контрольные

	игры как феномен цифровой культуры							вопросы, Самостоятельная работа
5	«Постчеловек» как проблема современной технологической реальности	8	2	2			16	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа
6	Цифровая художественная культура	8	2	2			114	Контрольные вопросы, Самостоятельная работа (итоговый доклад)
	Итого:		12	14			88	

2. Образовательные технологии (к п.4 на 2020 г.)

В период временного приостановления посещения обучающимися помещений и территории РГГУ. для организации учебного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий могут быть использованы следующие образовательные технологии:

- видео-лекции;
- онлайн-лекции в режиме реального времени;
- электронные учебники, учебные пособия, научные издания в электронном виде и доступ к иным электронным образовательным ресурсам;
- системы для электронного тестирования;
- консультации с использованием телекоммуникационных средств.

4. Перечень БД и ИСС (к п. 6.2 на 2020 г.)

1. Международные реферативные наукометрические БД, доступные в рамках национальной подписки в 2020 г. (Web of Science, Scopus).
2. Профессиональные полнотекстовые БД, доступные в рамках национальной подписки в 2020 г.
Журналы Cambridge University Press
ProQuest Dissertation & Theses Global
SAGE Journals
Журналы Taylor and Francis
3. Grove® Art Online // <https://www.oxfordartonline.com/groveart>
4. JSTOR // <https://www.jstor.org/>
5. МедиаАртЛаб // <https://www.mediaartlab.ru/>
6. ADA / Archive of Digital Art // <https://www.digitalartarchive.at/database/database-info/archive.html>
7. Архив-справочник цифрового искусства // http://netzspannung.org/index_en_static.html

8. Проект цифрового искусства DevArt // <https://devart.withgoogle.com/#/>
9. TeamLab Borderless - музей цифрового искусства в Токио // <https://artmo.com/ru/2019/01/potd-20181117/>

4. Состав программного обеспечения (ПО) (к п. 7 на 2020 г.)

№п /п	Наименование ПО	Производитель	Способ распространения (лицензионное или свободно распространяемое)
1	Adobe Master Collection CS4	Adobe	лицензионное
2	Microsoft Office 2010	Microsoft	лицензионное
3	Windows 7 Pro	Microsoft	лицензионное
4	SPSS Statistics 22	IBM	лицензионное
5	Microsoft Share Point 2010	Microsoft	лицензионное
6	SPSS Statistics 25	IBM	лицензионное
7	Microsoft Office 2013	Microsoft	лицензионное
8	ОС «Альт Образование» 8	ООО «Базальт СПО	лицензионное
9	Microsoft Office 2013	Microsoft	лицензионное
10	Windows 10 Pro	Microsoft	лицензионное
11	Kaspersky Endpoint Security	Kaspersky	лицензионное
12	Microsoft Office 2016	Microsoft	лицензионное
13	Visual Studio 2019	Microsoft	лицензионное
14	Adobe Creative Cloud	Adobe	лицензионное
15	Zoom	Zoom	лицензионное