

МИНОБРНАУКИ 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

51.03.01 «Культурология»

Код и наименование направления подготовки/специальности

Культура стран и регионов мира: Европа, Культура России, Культура массовых
коммуникаций, Культурная медиация

Наименование направленности (профиля)/ специализации

Уровень высшего образования: бакалавриат

Форма обучения: очная, очно-заочная, заочная

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов

Москва 2023

Цифровая культура
Рабочая программа дисциплины

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

УТВЕРЖДЕНО
Протокол заседания кафедры
№ 9 от 23.03.2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка	4
1.1. Цель и задачи дисциплины	4
1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций	4
1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы	5
2. Структура дисциплины	5
3. Содержание дисциплины	6
4. Образовательные технологии	8
5. Оценка планируемых результатов обучения	8
5.1 Система оценивания	8
5.2 Критерии выставления оценки по дисциплине	9
5.3 Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	10
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	12
6.1 Список источников и литературы	12
6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».	12
6.3 Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы	13
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины	13
8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов	13
9. Методические материалы	14
9.1 Планы семинарских занятий	14
9.2 Методические рекомендации по подготовке письменных работ	16
Приложение 1. Аннотация рабочей программы дисциплины	18

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	<p><i>Знать:</i> широкий спектр областей культуры, переживающих интенсивные трансформации под влиянием развития цифровых технологий.</p> <p><i>Уметь:</i> самостоятельно анализировать и оценивать широкий спектр феноменов цифровой культуры в современном социокультурном пространстве.</p> <p><i>Владеть:</i> основными методами анализа явлений и артефактов цифровой культуры.</p>
ПК-3 Готов к использованию современного знания о культуре и социокультурной деятельности (концепций и инструментария) в организационно-управленческой деятельности	ПК-3.1 Имеет представление об основах управления в социокультурной сфере.	<p><i>Знать:</i> специфику цифровой среды в системе современной культуры.</p> <p><i>Уметь:</i> применять современные методы анализа явлений и артефактов цифровой культуры при решении исследовательских и проектных задач разного уровня.</p> <p><i>Владеть:</i> приемами и навыками использования методик анализа явлений и артефактов цифровой культуры в междисциплинарных исследованиях и в разработке социокультурных проектов и программ.</p>
	ПК-3.3 Способен оценить эффективность	<p><i>Знать:</i> характер изменений культурных артефактов в связи с процессами дигитализации.</p>

	<p>применения современного знания о культуре в процессе организационно-управленческой деятельности, опираясь на четко сформулированные критерии.</p>	<p><i>Уметь:</i> оценить степень эффективности современных методов анализа явлений и артефактов цифровой культуры при решении исследовательских и проектных задач разного уровня. <i>Владеть:</i> приемами и навыками оценки эффективности методик анализа явлений и артефактов цифровой культуры в междисциплинарных исследованиях и в разработке социокультурных проектов и программ.</p>
--	--	---

1.3. 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», изучаемой параллельно, и «Преддипломная практика».

2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 академических часов.

Структура дисциплины для очной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
8	Лекции	18
8	Семинары	36
Всего:		54

Объем дисциплины в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 54 академических часов.

Структура дисциплины для очно-заочной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
9	Лекции	12

9	Семинары	24
	Всего:	36

Объем дисциплины в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 72 академических часа.

Структура дисциплины для заочной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
7,8	Лекции	12
7,8	Семинары	12
	Всего:	24

Объем дисциплины в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 84 академических часа.

3. 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 артефактов. Артефакты цифровой культуры и их интерпретация в Digital Humanities. Манифесты Digital Humanities (2009 и 2010 гг.). Понимание принципов и границ исследований в манифестах.
2	Новые медиа как феномен цифровой культуры	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. Проблема софта как нового объекта культурного анализа. Понятие «информационного поведения!» (Л.Манович, «Теории софт-культуры»). Анализ пользовательских стратегий. Алгоритмы конструирования пользовательского «Я». Проблемы идентичности сетевого коммуниканта. Программное обеспечение в системе регламентации взаимодействий в новых медиа.

		<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 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</p>

		<p>манипуляций с телом и т.д.). 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. 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. Образовательные технологии

Для проведения учебных занятий по дисциплине используются различные образовательные технологии. Для организации учебного процесса может быть использовано электронное обучение и (или) дистанционные образовательные технологии.

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1 Система оценивания

Форма контроля	Макс. количество баллов	
	За одну работу	Всего
Текущий контроль:		
- посещение занятий	2 балла	12 баллов
- ответы на контрольные вопросы	4 балла	24 балла
- выполнение практических заданий	4 балла	24 балла
Промежуточная аттестация – экзамен		40 баллов
Итого за семестр		100 баллов

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95 – 100	отлично	зачтено	A
83 – 94			B
68 – 82	хорошо		C
56 – 67	удовлетворительно		D
50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно	не зачтено	FX
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	<p>Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>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.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».</p>
82-68/ C	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 и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
67-50/ D,E	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 промежуточной 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 и промежуточной 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 и в ходе промежуточной аттестации.</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 промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

5.3 Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Текущий контроль:

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. (ПК.3.1.)
4. Объект новых медиа и его специфика. (ПК.3.2.)
5. Интерфейс цифрового объекта как способа формирования сообщения. Человеко-машинные и культурные интерфейсы. (ПК.3.2.)
6. Культурные функции экрана в пространстве цифровой репрезентации. (ПК.3.2.)
7. Онлайн саморепрезентация в эпоху Web1,0. Понятие виртуальной личности. (ПК.3.1)
8. Эпоха Web2,0.: коммуникация и саморепрезентация в социальных медиа. (ПК.3.1)
9. Формирование моделей поведения и идентичности в социальных медиа. (ПК-3.1)
10. Визуальное как способ формирования идентичности пользователя (на примере феномена селфи). (ПК-3.1)
11. Экранные технологии и трансформация картины мира в цифровой культуре. (ПК-3.2)
12. Публичное пространство как экранный интерфейс. Виды экранных коммуникаций в публичном пространстве. (ПК-3.2.)
13. Компьютерные игры как феномен цифровой культуры: конструирование субъекта. (ПК-3.1)
14. «Постчеловек» как проблема современной технологической реальности. (ПК-3.1)
15. Постгуманизм и трансгуманизм: соотношение понятий. (ПК-3.1)

16. Биоарт как художественная практика в рамках Science Art. (ПК-3.2)
17. Основные принципы эстетики цифрового искусства. (ПК-3.2)
18. Художественная коммуникация (автор – произведение – зритель) в цифровой среде. (УК3.2)
19. Проблема оригинала и копии в цифровом искусстве. (ПК-3.2)
20. Направления в современном цифровой искусстве. (ПК-3.2)

**Примерные темы для докладов
(ПК-3.2, 3.1)**

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.

Промежуточная аттестация:

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.

6. 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. <https://djvu.online/file/bkkXqQm62bBDL>
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. <https://cyberleninka.ru/article/n/kak-sledovat-za-polzovateljami-programm/viewer>
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. https://www.academia.edu/38881584/Донна_Харауэй

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. <https://djvu.online/file/1wcZogHTg6gmu>
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. <https://cyberleninka.ru/article/n/vizualizatsiya-media-tehniki-izucheniya-bolshih-mediakollektsiy/viewer>
5. 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>.
6. Телевидение между искусством и массмедиа. - Москва : Гос. ин-т искусствознания, 2015. - 451 с. (8 экз). https://www.studmed.ru/vartanov-a-s-red-sost-televidenie-mezhdu-iskusstvom-i-massmedia_e4115d189e6.html

6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Национальная электронная библиотека (НЭБ) www.rusneb.ru
 ELibrary.ru Научная электронная библиотека www.elibrary.ru
 Электронная библиотека Grebennikon.ru www.grebennikon.ru
 МедиаАртЛаб www.mediaartlab.ru/
 ADA / Archive of Digital Art www.digitalartarchive.at/database/database-info/archive.html
 Архив-справочник цифрового искусства netzspannung.org/index_en_static.html
 Проект цифрового искусства DevArt <https://devart.withgoogle.com/#/>
 TeamLab Borderless - музей цифрового искусства в Токио
<https://artmo.com/ru/2019/01/potd-20181117/>

6.3 Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

Доступ к профессиональным базам данных: <https://liber.rsuh.ru/ru/bases>

Информационные справочные системы:

1. Консультант Плюс
2. Гарант

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для обеспечения дисциплины используется материально-техническая база образовательного учреждения: учебные аудитории, оснащённые компьютером и проектором для демонстрации учебных материалов.

Состав программного обеспечения:

1. Windows
2. Microsoft Office
3. Kaspersky Endpoint Security

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 SE; 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

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?

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

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?

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

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.

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 РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины «Цифровая культура»: 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.

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