МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный гуманитарный университет»
(ФГАОУ ВО «РГГУ»)

ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРОЛОГИИ
Кафедра истории и теории культуры

ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА: МИР И ЧЕЛОВЕК В НОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

40.05.01 Правовое обеспечение национальной безопасности
Код и наименование направления подготовки/специальности

Гражданско-правовая
Наименование направленности (профиля)/ специализации

Уровень высшего образования: *специалитет*

Форма обучения: *очная, заочная*

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов

Москва 2025

Цифровая культура: мир и человек в новой реальности
Рабочая программа дисциплины

Составитель:
Канд.ист.наук, доцент И.Н. Захарченко

УТВЕРЖДЕНО
Протокол заседания кафедры истории и теории культуры
№ 6 от 21.11.2024

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 ... 4
2. Структура дисциплины ... 4
3. Содержание дисциплины ... 5
4. Образовательные технологии ... 6
5. Оценка планируемых результатов обучения ... 7
5.1 Система оценивания ... 7
5.2 Критерии выставления оценки по дисциплине ... 8
5.3 Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине ... 9
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины ... 13
6.1 Список источников и литературы ... 13
6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» ... 14
6.3 Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы ... 14
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины ... 14
8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов ... 14
9. Методические материалы ... 16
9.1 Планы семинарских/ практических/ лабораторных занятий ... 16
Приложение 1. Аннотация рабочей программы дисциплины ... 20

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;
- определить стратегии исследования культурных практик в цифровых средах;
- дать характеристику культурной коммуникации в пространстве новых медиа;
- сформировать представление о новых взаимоотношениях между телесностью и идентичностью в современной цифровой культуре;
- выявить ключевые теоретические подходы к анализу технологических сред;
- изучить художественные репрезентации цифровой культуры.

Дисциплина реализуется в формате онлайн-курса на платформе РГГУ.

1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: широкий спектр областей культуры, переживающих интенсивные трансформации под влиянием развития цифровых технологий; специфику цифровой среды в системе современных мультикультурных взаимодействий.

Уметь: самостоятельно анализировать и оценивать широкий спектр феноменов цифровой культуры в современном социокультурном пространстве; применять современные методы, позволяющие выстраивать профессиональное взаимодействие в мультикультурной среде при решении исследовательских и проектных задач разного уровня.

Владеть: основными методами анализа явлений и артефактов цифровой культуры; навыками организации профессионального взаимодействия в междисциплинарных исследованиях и в разработке социокультурных проектов и программ в мультикультурной среде.

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Цифровая культура: мир и человек в новой реальности» относится к факультативным дисциплинам учебного плана.

2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 академических часа (ов).

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
2	Лекции	14
2	Семинары	14
	Всего:	28

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 44 академических часа.

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
2	Лекции	8
2	Семинары	8
	Всего:	16

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 56 академических часов.

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
2	Лекции	4
2	Семинары	4
	Всего:	8

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 64 академических часа.

3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1	Цифровая культура: подходы к пониманию	Цифровая культура как современный этап в развитии человеческой культуры, когда в жизнь человека входят цифровые технологии и цифровые средства коммуникации. Переход от аналоговой к цифровой парадигме. Цифровая культура как особая форма бытия, как система ценностей современного информационного общества, как система новых культурных практик, вызванных процессами цифровизации общественной жизни и публичного пространства. Технократический и гуманитарный подходы к пониманию цифровой культуры. Историко-социологический, футурологический подходы, трансгуманизм. Концепция культурного детерминизма Ч.Гира. Теория информационных

		революций Д.С.Робертсона.
2	Цифровые медиа в пространстве культурных коммуникаций	Понятие новых медиа. Проблема «новизны» новых медиа. Концепция Л.Мановича («Язык новых медиа»). Специфика объекта новых медиа. Интерактивность. Проблема софта как нового объекта культурного анализа. Базы данных как основа софт-культуры. Алгоритмическая модель представления информации, ее значение для формирования нового культурного опыта. Понятие интернета вещей. Трансформация сетевых субъект-объектных отношений. Встраивание вещей в социальные отношения на правах субъекта, формирование новой структуры социальных отношений.
3	Человек в пространстве цифровой культуры	Новые рамки пространственно-временного опыта (хронотопа) в цифровой культуре. Понятие виртуальной реальности, ее характеристики. Понятие смешанной (гибридной) реальности. Проблема постчеловека. Д.Харауэй и ее «Манифест киборга» (1984) Роль экрана в формировании субъекта цифровой культуры. Экранные технологии и трансформация пространственно-временной структуры повседневности. «Агрессивность» экрана. Виды экранных коммуникаций в публичном пространстве. Постчеловек и проблема новой телесности. Новая телесность как основа современного полисенсорного восприятия.
4	Сетевая коммуникация: конструирование субъекта	Сетевые коммуникации и формирование новых моделей поведения цифрового субъекта. Проблема цифровой идентичности. Информационное присутствие и коммуникационная активность в социальных медиа как способ самоидентификации. Границы саморепрезентации, задаваемые сетевыми взаимодействиями. Обратная связь (лайки) как коммуникативная единица. Контекст как способ создания новых коннотативных значений, трансформирующих визуальное высказывание. Роль визуального контента в сетевой коммуникации. Феномен селфи как базовый довербальный язык визуальной коммуникации. Коммуникативный потенциал селфи.
5	Цифровые технологии в современных музейно-выставочных практиках	Проблема художественной репрезентации в цифровую эпоху. Феномен мультимедийной экспозиции как культурный текст, как актуальная форма художественной репрезентации. Дигитализация искусства и дигитализация восприятия искусства. Художественная информация и ее природа.

		Информационный подход к пониманию цифровых художественных практик. Трансформация сенсороного и интеллектуального восприятия искусства. Проблема копии в цифровые искусства. Б.Гройс о статусе копии в технологических средах. Ценностный статус копий. Медиа инсталляции как актуальный способ художественной репрезентации. Эмоциональное воздействие цифровых инсталляций.
6	Цифровые технологии и искусство	Понятие цифрового искусства. Интерактивное искусство, машинно-генерируемое искусство, искусство, созданное рукой автора. Формы цифрового искусства (инсталляции, нет-арт, виртуальные художественные среды). Цифровое искусство как файл данных, его свойства: безобъектность, программная и аппаратная зависимость, доступность для редактирования, возможность копирования, делитируемость). Технологии визуализации цифрового произведения искусства. Понятие постцифрового искусства. Стратегии постцифровых художников. Безобъектное моделирование художественной реальности. Телесные аспекты художественного восприятия.

4. Образовательные технологии

Дисциплина реализуется в формате онлайн-курса.

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1 Система оценивания

Форма контроля	**Макс. количество баллов**	
	За одну работу	**Всего**
Текущий контроль:		
Ответы на контрольные вопросы	*2 балла*	*12 баллов*
Выполнение практических заданий	*3 балла*	*18 баллов*
Выполнение самостоятельной работы	*3 балла*	*18 баллов*
Выполнение тестовых заданий	*2 балла*	*12 баллов*
Промежуточная аттестация (итоговое тестирование) – *зачет*		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	Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. 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 выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».
82-68/ C	хорошо/ зачтено	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. Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».
67-50/ D,E	удовлетво-рительно/ зачтено	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. 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. Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».
49-0/ F,FX	неудовлет-ворительно/ не зачтено	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. 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. Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		сформированы.

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

Оценочные материалы для текущего контроля успеваемости по дисциплине

Контрольные вопросы:

1. Какова роль принципа дискретизации в культуре? Почему он становится основой кодирования и описания мира в цифровой культуре?
2. Каковы подходы к пониманию цифровой культуры?
3. Что определяет трансформацию культурных практик в цифровую эпоху?
4. Представители каких направлений настаивают на ведущей роли технологий в развитии культуры?
5. Каковы аргументы сторонников культурного детерминизма, настаивающих на социокультурных основах развития цифровых технологий?
6. Какие этапы информационной революции выделил Д.С.Робертсон?
7. Какова роль цифровых медиа в культурной коммуникации?
8. В чем специфика новых медиа в контексте истории медиа?
9. Как Л.Манович определяет новые медиа?
10. В чем смысл понятия «софт-культура»?
11. В чем особенности баз данных как культурного архива?
12. Что такое интернет вещей?
13. Почему интернет вещей открывает новую страницу в системе культурных коммуникаций?
14. Как можно определить виртуальную реальность в контексте проблем цифровой культуры?
15. Что такое смешанная реальность?
16. Кто такой постчеловек в контексте цифровой культуры?
17. Какие функции экрана в культуре Вам известны?
18. Какова роль экрана в формировании смешанной реальности?
19. Как объяснить тезис о том, что благодаря экрану меняется культурная картина мира?
20. Что такое новая телесность?
21. Почему в цифровой культуре тело превращается в конструкт, фиксирующий пребывание человека в виртуальной реальности?
22. Кто такой цифровой субъект?
23. Как определить роль сетевой коммуникации в конструировании цифрового субъекта?
24. В чем отличие цифровой идентичности от идентичности субъекта, действующего в социальном пространстве?
25. Какие механизмы коммуникации в социальных сетях определяют границы саморепрезентации?
26. Почему в сетевой коммуникации превалирует визуальный контент?
27. Какую роль в сетевых коммуникациях играет контекст расположения визуального контента?
28. Как определить значение селфи в сетевой коммуникации? Каков его коммуникативный потенциал?

29. Как соотносится селфи с классическим автопортретом?
30. С чем связана актуальность анализа современных мультимедийных экспозиций?
31. Чем отличается экспозиционное пространство цифровых мультимедийных экспозиций от классической выставки?
32. Что такое информационный подход в искусстве? В чем специфика художественной информации?
33. С чем известный философ XX века В.Беньямин связал изменения в восприятии искусства?
34. Каковы характеристики цифровой копии классического произведения искусства?
35. Какой контекст формируют медиатехнологии в выставочном пространстве? Каковы его особенности?
36. Что меняется в восприятии искусства в цифровую эпоху? Почему?
37. Как принято определять цифровое искусство?
38. Как принято классифицировать цифровое искусство?
39. Какими свойствами обладает произведение цифрового искусства?
40. В чем особенность соотношения копии и оригинала в цифровом искусстве?
41. Кто является пионером компьютерного искусства?
42. Каковы основные особенности постцифрового искусства?
43. Как происходит художественное восприятие цифровых инсталляций?

Примерный перечень вопросов для выполнения практических заданий:

1. Влияние цифровой революции на развитие общества: подходы к пониманию.
2. Концепции развития общества в эпоху цифровой революции: историко-социологический подход (концепции Д.Нейсбита, М.Кастельса)
3. Техноутопические идеи развития общества и культуры (концепции Э.Тоффлера, Ф.Фукуямы).
4. Феномен баз данных как актуальная культурная форма в интерпретации Л.Мановича.
5. Понятие инфоэстетики.
6. Структура баз данных, пространственные и временные параметры моделирования культурного опыта. Алгоритмическая основа структур баз данных.
7. Визуализация баз данных как исследовательская парадигма.
8. Культурная аналитика Л.Мановича как актуальная методология исследования феноменов цифровой культуры.
9. Генеалогия цифрового экрана (по Л. Мановичу). Экран классический, динамический, компьютерный.
10. Экран как окно в виртуальную реальность. Трансформация телесности, новый перцептивный опыт субъекта цифровой культуры.
11. Экраны как маркеры хронотопа цифровой культуры. От кластерной к фрактальной структуре экранного хронотопа.
12. Информационное присутствие и коммуникационная активность как способ самоидентификации в сетевом пространстве.
13. Медиа как «инстанция вкуса и нормы», границы самоопределения, задаваемые социальными медиа.
14. Формирование моделей поведения и идентичности в социальных медиа.
15. Моделирование художественных сред как создание нового опыта, как преодоление границ восприятия. От информирования к вовлечению.
16. Области чувственного восприятия, к которым апеллируют цифровые технологии.
17. Новый телесный опыт зрителя в цифровой реальности.
18. Сращивание технологий и искусства в доцифровую эру.

19. Виртуальная реальность как феномен современного искусства (иммерсивные среды, сетевое пространство и т.д.).
20. Основные принципы эстетики цифрового искусства (интерактивность, вовлечение, динамизм, адаптивность и др.).
21. Понятие постцифровой эстетики.
22. Цифровые технологии как медиум. Виды и формы цифрового искусства.

Примерный перечень заданий для самостоятельной работы:

1. Технократически ориентированные концепции информационного общества: критический анализ (концепция Д.Нейсбита).
2. Технократически ориентированные концепции информационного общества: критический анализ (концепция М.Кастельса).
3. Футуристические концепции цифрового общества: критический анализ (концепция Э.Тоффлера).
4. Футуристические концепции цифрового общества: критический анализ (концепция Ф.Фукуямы).
5. Big Data: методы, использующиеся при анализе больших массивов данных.
6. Визуализация данных как проблема культурной аналитики.
7. Экран как «око», «окно», «зазеркалье», «лабиринт культурного бессознательного».
8. От классического автопортрета к селфи: что изменилось в эпоху новых медиа;
9. Селфи: от конструирования к репрезентации «Я»;
10. Обратная связь (лайки и комментарии) как механизм идентификации субъекта.
11. Селфи как «технология себя» и «имитация других».
12. Особенности цифровых презентаций искусства в контексте мультимедийных экспозиций.
13. Цифровое произведение искусства: основные характеристики.
14. Иммерсивные среды как пространство художественной репрезентации.
15. Взаимодействие со зрителем как основа художественной коммуникации в цифровом искусстве.

Образцы тестовых заданий:

1. Цифровая культура – это:

   А) революция в области масс-медиа
   Б) технологические аспекты новой среды человеческого обитания
   В) переход от аналоговой к цифровой парадигме, основанной на новых технологических формах и формулах бытия
   Г) практики, основанные на интерактивности

2. Коммуникация в цифровой культуре основана на:

   А) цифровом кодировании производственных процессов
   Б) цифровом кодировании дискретных элементов в культурном пространстве
   В) цифровом кодировании аналоговых процессов
   Г) цифровом кодировании форм биологической жизни

3. Футурологический подход к пониманию цифровой культуры разработан в трудах:
   А) Ч.Гира
   Б) М.Фуко
   В) Ф.Фукуямы
   Г) П.Вирильо

4. Под культурным детерминизмом в исследованиях цифровой культуры принято понимать:
   А) признание решающей роли культуры в формировании цифрового общества
   Б) признание решающей роли коммуникации в формировании цифрового общества
   В) признание решающей роли науки в формировании цифрового общества
   Г) признание решающей роли образования в формировании цифрового общества

5. Выберите правильный ответ:
   Просьюмеризм – это одна из концепций технодетерминизма
   А) да
   Б) нет

6. Выберите правильный ответ:
   Цифровые аборигены – это обозначение людей, родившихся после цифровой революции и привыкших получать информацию через цифровые каналы
   А) да
   Б) нет

7. Выберите один или несколько правильных ответов из списка:
   В понятие «цифровая культура» принято включать:
   А) особую форму бытия, основанную на переводе информации в цифровой формат
   Б) поворот культуры к антропоцентризму
   В) процессы становления постиндустриального общества
   Г) систему ценностей современного информационного общества
   Д) культурные практики, вызванные процессами цифровизации общественной жизни и публичного пространства
   Е) переход культуры к постмодерну

8. Выберите один или несколько правильных ответов из списка:
   Технократический детерминизм в понимании цифровой культуры исходит из:
   А) технологическое развитие – результат социокультурных процессов
   Б) технологическое развитие – ключевой фактор социокультурной эволюции

В) технологическое развитие – ключевой фактор в трансгуманистической эволюции человека
Г) дигитализация – основа изменения человеческой телесности и сознания
Д) антропологические трансформации - важнейшие процессы современности
Е) антропологические трансформации – следствие процессов дигитализации культуры

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Список источников и литературы

1. Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции. // https://cyberleninka.ru/article/n/mediaiskusstvo-ot-simulyatsii-k-stimulyatsii/viewer
2. Великанов А. Selfie ergo sum / Великанов А. // Логос – 2014/ - №4 (100) - С. 95-104 – URL: https://logosjournal.ru/upload/iblock/356/Logos_2014_4_2_3_Velikanov.pdf
3. Кушнарева И. Ко всему приделать лайки // Кушнарева И. // Логос. – 2012. - №2 (86). – С.3-9 – URL: http://www.logosjournal.ru/arch/19/art_129.pdf
4. Гройс Б. Музей как медиальная среда // https://old.kinoart.ru/archive/2000/01/n1-article16
5. Гройс Б. Почему – музей? // https://morebook.ru/preprint/item/1372973561446#gsc.tab=0
6. Деникин А.А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства // https://cyberleninka.ru/article/n/posttsifrovaya-estetika-v-hudozhestvennyh-praktikah-tsifrovogo-iskusstva/viewer
7. Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства // Вопросы культурологии. - 2017. - № 7 (июль). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/telesno-orientirovannyy-podhod-pri-analize-proizvedeniy-ekrannogo-iskusstva/viewer
8. Манович Л. Археология компьютерного экрана // http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=46
9. Манович Л. Визуализация медиа: техники изучения больших медиаколлекций / Лев Манович; пер. с англ. Ксении Майоровой // Логос. - 2015. - № 2. - С. 66-91. – URL: https://logosjournal.ru/upload/iblock/463/Logos_2015_2_2_4_Manovich.pdf
10. Манович Л. Как следовать за пользователями программ? / Лев Манович ; пер. с англ. Александра Писарева // Логос. - 2015. - № 2. - С. 189-218. – URL: https://logosjournal.ru/upload/iblock/309/Logos_2015_2_3_7_Manovich.pdf
11. Манович Л. Что такое культурная аналитика? // https://cyberleninka.ru/article/n/chto-takoe-kulturnaya-analitika/viewer
12. Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма: художественно-эстетический ракурс - Москва; Санкт-Петербург: Центр гуманитар. инициатив: Унив. кн. - СПб, 2009. - 492с. – URL: http://inion.ru/site/assets/files/5411/mankovskaya_fenomen_postmodernizma.pdf
13. Николаева Е.В. Хронотопы экранной культуры: повседневность как экранный интерфейс // https://cyberleninka.ru/article/n/hronotopy-ekrannoy-kultury-povsednevnostkak-ekrannyy-interfeys
14. Савицкая Т. Е. Интернет вещей: опыт культурологического анализа / Т. Е. Савицкая // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2015. - № 3 (май-июнь). - С. 20-27. – URL: https://observatoria.rsl.ru/jour/article/view/239/313
15. Соколов Б.Г., Гурьева М.М. Трансформации и перекодировки фотографии в социальных медиа // https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsii-i-perekodirovki-fotografii-v-sotsialnyh-media/viewer

6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

1. Национальная электронная библиотека (НЭБ) www.rusneb.ru
2. ELibrary.ru Научная электронная библиотека www.elibrary.ru
3. Электронная библиотека Grebennikon.ru www.grebennikon.ru
4. Cultural Analytics Lab [Электронный ресурс] : электронный портал. – Электрон. дан. – [2008-2016]. – Режим доступа: http://lab.culturalanalytics.info/
5. Grove® Art Online [Электронный ресурс] : электронная библиотека . – Электрон. дан. – 2019. – Режим доступа: https://www.oxfordartonline.com/groveart
6. МедиаАртЛаб [Электронный ресурс] : электронный портал. – Электрон. дан. – [1999-2019]. – Режим доступа: https://www.mediaartlab.ru/
7. ADA / Archive of Digital Art [Электронный ресурс] : электронный архив. – Электрон. дан. – [1999-2014]. – Режим доступа: https://www.digitalartarchive.at/database/database-info/archive.html
8. Архив-справочник цифрового искусства [Электронный ресурс] : электронный архив. – Электрон. дан. – Режим доступа: http://netzspannung.org/index_en_static.html
9. Проект цифрового искусства DevArt [Электронный ресурс] : электронный архив. – Электрон. дан. – Режим доступа: https://devart.withgoogle.com/#/
10. TeamLab Borderless - музей цифрового искусства в Токио [Электронный ресурс] : электронный портал. – Электрон. дан. – [2017-2019]. – Режим доступа: https://artmo.com/ru/2019/01/potd-20181117/

6.3 Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

Доступ к профессиональным базам данных: https://www.rsuh.ru/liber/resources.php

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для обеспечения дисциплины используется материально-техническая база образовательного учреждения: учебные аудитории, оснащённые компьютером, проектором и аудиосистемой 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 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, регулируемыми эргономическими партами СИ-1;
- компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

9. Методические материалы

9.1. Планы практических занятий

Тема 1. Цифровая культура: подходы к пониманию

На практическом занятии по теме 1 студенту предлагается изучить основные концепции цифровой культуры. При анализе различных методологических подходов следует опираться в первую очередь на идеи М.Кастельса, Д. Нейсбита, Э. Тоффлера, Ф.Фукуямы о влиянии информационных революций на смену типов коммуникации, общественное сознание и культуру в целом. Для подготовки к практическому занятию следует внимательно ознакомится с рекомендованными источниками и литературой. Очень важно добиться целостного понимания концепций изучаемых авторов.

Вопросы:

1. Влияние цифровой революции на развитие общества: подходы к пониманию.
2. Концепции развития общества в эпоху цифровой революции: историко-социологический подход (концепции Д.Нейсбита, М.Кастельса)
3. Техноутопические идеи развития общества и культуры (концепции Э.Тоффлера, Ф.Фукуямы).

Тема 2. Цифровые медиа в пространстве культурных коммуникаций

На практическом занятии по теме 2 студенту предлагается познакомиться с актуальными подходами и методами изучения цифровой культуры. Одним из наиболее авторитетных исследователей новых медиа является Л.Манович, который предложил новую методологию изучения новых методов и цифровой культуры в целом. В первую очередь следует обратить внимание на концепцию культурной аналитики, в рамках которой Л.Манович и его коллеги обратились к изучению больших массивов цифровой информации, а также на реализацию культурных проектов, исследующих базы данных, лабораторией “Cultural Analytics Lab”. Изучив методы, лежащие в основе работы лаборатории культурной аналитики, следует выбрать на сайте http://lab.culturalanalytics.info/ один-два реализованных лабораторией проекта для углубленного самостоятельного изучения.

Вопросы:

1. Феномен баз данных как актуальная культурная форма в интерпретации Л.Мановича. Понятие инфоэстетики.
2. Структура баз данных, пространственные и временные параметры моделирования культурного опыта. Алгоритмическая основа структур баз данных.
3. Визуализация баз данных как исследовательская парадигма. Культурная аналитика Л.Мановича как актуальная методология исследования феноменов цифровой культуры

Тема 3. Человек в пространстве цифровой культуры

На практическом занятии по теме 3 студенту предлагается изучить роль экрана в формировании субъекта цифровой культуры. Постчеловеческая реальность рождена множественностью экранных миров. Субъект цифровой культуры существует параллельно в материальном и цифровом (виртуальном) мире, ибо постоянно входит в пространство, созданное цифровыми технологиями. Экранные технологии изучают представители экранологии (screen studies) и археологии медиа. В зависимости от направления и целей исследования они видят в экране «око», «окно», «зазеркалье», «лабиринт культурного бессознательного». Для понимания экрана как формообразующего принципа в культуре важно с опорой на имеющуюся исследовательскую литературу проанализировать все его возможные функции, а затем привести примеры экранных форм, трансформирующую картину мира.

Вопросы:

1. Генеалогия цифрового экрана (по Л. Мановичу). Экран классический, динамический, компьютерный.
2. Экран как окно в виртуальную реальность. Трансформация телесности, новый перцептивный опыт субъекта цифровой культуры.
3. Экраны как маркеры хронотопа цифровой культуры. От кластерной к фрактальной структуре экранного хронотопа.

Тема 4. Сетевая коммуникация: конструирование субъекта

На практическом занятии по теме 4 студенту предлагается изучить особенности формирования идентичности в эпоху социальных медиа. Проблема самоидентификации пользователей на медийных платформах ставит перед исследователями вопросы о новом статусе коммуницирующего субъекта, о границах его пользовательской активности. Вам предлагается изучить рекомендуемую исследовательскую литературу. Далее Вы можете выбрать любую платформу социальной коммуникации (например, Twitter или ВКонтакте) и выполнить самостоятельный анализ границ коммуникации, которые определяют формирование идентичности. При проведении анализа следует обратить внимание на:

- ***контент*** – систему его иерархической организации, механизмы навигации и взаимодействия, степень вариативности;

- ***(культурный) интерфейс*** – рамку, влияющую на пользовательские стратегии, сенсорную и телесную реакцию субъекта;
- ***пользовательские возможности*** – характер извлечения информации, алгоритмы пользовательских действий, роль интерактивности.

Вопросы:

1. Информационное присутствие и коммуникационная активность как способ самоидентификации;
2. Медиа как «инстанция вкуса и нормы»;
3. Границы самоопределения, задаваемые социальными медиа;
4. Формирование моделей поведения и идентичности в социальных медиа.

Тема 5. Цифровые технологии в современных музейно-выставочных практиках

На практическом занятии по теме 5 студентам предлагается изучить различные подходы к пониманию новой цифровой среды как пространства представления произведения искусства. Важность темы связана с тем, что при включении музейных экспонатов в современность часть утрачивается идентичность экспонатов. Взамен приобретается иная культурная ценность, характеризующаяся возникновением новых ассоциативных контекстов, форм коммуникации со зрителем. Чтобы понять смыслы и функции новых контекстов следует проанализировать функции музейной среды в эпоху распространения цифровых технологий. Для этого следует познакомиться с рекомендуемой литературой, в первую очередь, с исследованиями крупного философа и теоретика современного искусства Б.Гройса. В качестве практической работы рекомендуется обратиться к сайту Центра цифрового искусства Artplay Media (https://artplaymedia.ru/) и проанализировать одну-две проведенных этой институцией мультимедийных выставок, ответив на несколько вопросов.

Вопросы:

1. Моделирование художественных сред как создание нового опыта, как преодоление границ восприятия. От информирования к вовлечению – как эта концепция меняет музейно-выставочное пространство.
2. Области чувственного восприятия, к которым апеллируют цифровые технологии.
3. Новый телесный опыт зрителя в цифровой реальности

Тема 6. Цифровые технологии и искусство

На практическом занятии по теме 6 студентам предлагается изучить основные концепции актуальных художественных практик, объединяемых широким понятием «цифровое искусство» (digital art). Внимание к нему связано, с одной стороны, в связи с поисками выразительности нового художественного языка и особенностей его восприятия зрителями, с другой – в связи с его новыми культурными функциями, первой среди которых следует назвать коммуникативную функцию. Кроме того, важнейшим направлением анализа цифрового искусства следует считать анализ той среды, в которой это искусство создается и существует. Речь идет о среде, созданной технологиями, в широком смысле обозначаемой как виртуальная, которая обладает самостоятельными

художественно-эстетическими качествами. Для понимания происходящих в сфере цифрового искусства процессов следует изучить рекомендуемую литературу и ответить на предлагаемые вопросы. Дополнительно можно посмотреть сайты, где представлены крупные коллекции цифрового искусства (например, https://www.digitalartarchive.at/nc/home.html, https://www.teamlab.art/, https://www.lozano-hemmer.com/ и др.), выбрать заинтересовавший художественный проект и представить его особенности в соответствии с теми подходами к пониманию цифрового искусства, которые были получены на основе анализа изученной литературы.

Вопросы:

1. Сращивание технологий и искусства в доцифровую эру.
2. Виртуальная реальность как феномен современного искусства (иммерсивные среды, сетевое пространство и т.д.).
3. Основные принципы эстетики цифрового искусства (интерактивность, вовлечение, динамизм, адаптивность и др.).
4. Понятие постцифровой эстетики.
5. Цифровые технологии как медиум. Виды и формы цифрового искусства.

Приложение 1. Аннотация
рабочей программы дисциплины

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ 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;
- определить стратегии исследования культурных практик в цифровых средах;
- дать характеристику культурной коммуникации в пространстве новых медиа;
- сформировать представление о новых взаимоотношениях между телесностью и идентичностью в современной цифровой культуре;
- выявить ключевые теоретические подходы к анализу технологических сред;
- 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 современных мультикультурных взаимодействий

Уметь*:*

- самостоятельно анализировать и оценивать широкий спектр феноменов цифровой культуры в современном социокультурном пространстве
- применять современные методы, позволяющие выстраивать профессиональное взаимодействие в мультикультурной среде при решении исследовательских и проектных задач разного уровня

Владеть*:*

- основными методами анализа явлений и артефактов цифровой культуры
- навыками организации профессионального взаимодействия в междисциплинарных исследованиях и в разработке социокультурных проектов и программ в мультикультурной среде