

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



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

ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРОЛОГИИ
Кафедра истории и теории культуры

ЦИФРОВЫЕ МЕДИА В СОВРЕМЕННОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

51.04.01 «Культурология»

Код и наименование направления подготовки/специальности

Цифровая культура и социальные коммуникации

Наименование направленности (профиля)/ специализации

Уровень высшего образования: магистратура

Форма обучения: очная, очно-заочная, заочная

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов

Москва 2026

Визуальные исследования
Рабочая программа дисциплины
Составитель
Кандидат исторических наук, доцент И.Н. Захарченко

УТВЕРЖДЕНО
Протокол заседания кафедры истории и теории культуры
№ 7 от 10.12. 2025

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	6
2. Структура дисциплины	6
3. Содержание дисциплины	7
4. Образовательные технологии	8
5. Оценка планируемых результатов обучения	10
5.1 Система оценивания	10
5.2 Критерии выставления оценки по дисциплине	10
5.3 Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	11
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	12
6.1 Список источников и литературы	12
6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»	13
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины	14
8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов	14
9. Методические материалы	15
9.1 Планы семинарских занятий	15
9.2 Методические рекомендации по подготовке письменных работ	16
Приложение 1. Аннотация рабочей программы дисциплины	19

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель: профессиональное понимание функционирования цифровых медиа в коммуникативной системе современной художественной культуры.

Задачи:

- обосновать значение цифровых технологий как фактора, радикально меняющего современное художественное пространство;
- дать характеристику основным принципам эстетики цифрового искусства;
- изучить виды и жанры цифровых художественных практик;
- обозначить сетевое пространство как среду новых художественных коммуникаций.

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

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
УК – 4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	УК-4.3. Представляет результаты исследовательской и проектной деятельности на различных публичных мероприятиях, участвует в академических и профессиональных дискуссиях на иностранном языке	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - закономерности возникновения актуальных художественных практик в цифровую эпоху - ключевые подходы и концепции, лежащие в основе понимания места цифровых медиа в современной художественной культуре <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять современные методы анализа объектов цифровой художественной культуры при решении исследовательских и проектных задач и представлять их на публичных мероприятиях <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - приемами и навыками использования и публичного представления методик анализа объектов художественной цифровой культуры в междисциплинарных исследованиях, связанных с местом

		цифровых медиа в современной художественной культуре
<p>ПК – 2. Способен изучать различные виды культурных объектов в разных контекстах и взаимосвязях, критически анализировать информационные ресурсы по тематике исследования и самостоятельно представлять результаты исследований, свободное овладение методами обработки, анализа и синтеза научной информации</p>	<p>ПК-2.2. Пользуется современными компьютерными технологиями поиска и анализа информации, работает с внутрироссийскими и зарубежными электронными базами данных.</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - теории и практики современной художественной культуры в контексте происходящих в современной обществе процессов цифровизации культурного пространства <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - анализировать тексты различных типов (научные и экспертно-аналитические) - аналитически выстраивать знание, касающееся теории и практик современной художественной культуры в контексте происходящих в современной обществе процессов цифровизации культурного пространства <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками профессиональной организации текстов и презентаций по проблематике цифровых медиа в современной художественной культуре
	<p>ПК-2.3. Умеет представлять итоги проведенной работы в виде отчетов, аналитических записок, тезисов, рефератов, статей, электронных презентаций, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями с привлечением современных средств редактирования и печати</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - специфику цифровых медиа в системе мультикультурных взаимодействий в современной художественной культуре, позволяющую представлять ее аналитически в различных исследовательских форматах <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - составлять аналитические документы разных типов по проблематике цифровых медиа в современной художественной культуре

		<p>Владеть:</p> <p>- практическими навыками представления научно-аналитических исследований по широкому спектру проблем теории и художественных практик в соответствии с существующими требованиями.</p>
--	--	---

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Цифровые медиа в современной художественной культуре» входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, является дисциплиной по выбору.

Для освоения дисциплины «Цифровые медиа в современной художественной культуре» необходимы знания, умения и владения, сформированные в ходе изучения следующих дисциплин: Теории и практики медиа культуры, Визуальные исследования, Современные культурные индустрии.

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и владения, необходимые для подготовки выпускной квалификационной работы.

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:

Год	Тип учебных занятий	Количество часов
4	Лекции	16
4	Семинары/лабораторные работы	36
	Всего:	52

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 56 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:

Год	Тип учебных занятий	Количество часов
4	Лекции	10
4	Семинары/лабораторные работы	20

Всего:	30
--------	-----------

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 78 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:

Год	Тип учебных занятий	Количество часов
3	Лекции	8
3	Семинары/лабораторные работы	12
	Всего:	20

Объем дисциплины в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 88 академических часа.

3. Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1	Генезис цифровых технологий и художественная культура	<p>Технологическое, алгоритмическое и кибернетическое искусство XX в. как предтечи современного цифрового искусства.</p> <p>Искусство инсталляции и проблема технологических сред в искусстве XX века. От видеоарта к медиаарту.</p>
2	Цифровая среда как медиум современной художественной культуры	<p>Художественная коммуникация (автор – произведение – зритель) в цифровой среде.. Роль цифрового кода в художественном воплощении творческого замысла. Акцент с информирования на вовлечение.</p> <p>Новый статус произведения искусства, контексты его производства и бытования. Оригинал и копия в цифровом искусстве. Проблемы интерпретации. Цифровой образ как феномен современной художественной культуры. Визуальный характер художественной коммуникации.</p> <p>Основные принципы эстетики цифрового искусства (интерактивность, вовлечение, динамизм, адаптивность и др.).</p> <p>Виртуальная и дополненная реальность как медиум. Художественные практики в</p>

		<p>технологических медиа средах. Гибридность современного художественного пространства. Иммерсивность в художественных средах как опыт экспериментального, преимущественно эмоционального погружения в художественную реальность. Новый телесный опыт.</p> <p>Экран как «око», «окно», «зазеркалье»: новые коммуникативные функции экранных технологий в цифровых художественных медиа средах.</p>
3	Виды и жанры цифрового искусства	Жанры цифрового искусства (иммерсивные среды, интерактивные и телематические инсталляции, роботы и автономные агенты, сетевое искусство и др.). Медиаинсталляции. Понятие генеративного искусства. Глитч-арт. Сайенс арт.
4	Интернет как пространство художественной коммуникации	<p>Традиционное и классическое искусство в цифровой среде: новые смыслы в контекстах интернет пространства. Репрезентация классического музея в цифровой среде. ИКОМ о форматах репрезентации современного музея в цифровой среде.</p> <p>Цифровые архивы искусства как феномен цифровой культуры. Rhizome.org. Net artdatabase.org. Нейросеть как возможность визуализировать смыслы.</p> <p>Виртуальный музей как цифровой медиум в современной художественной культуре. Контекст репрезентации как смслообразующий фактор ВМ. Проблема зрителя/посетителя виртуального музея.</p> <p>Кураторские проекты в цифровой среде. Выстраивание коммуникации как ключевая проблема кураторства в интернете.</p>

4. Образовательные технологии

<i>№ n/n</i>	<i>Наименование темы</i>	<i>Виды учебной работы</i>	<i>Образовательные технологии</i>
1	Генезис цифровых технологий и художественная культура	<p>Лекции по теме 1.</p> <p>Семинары по теме 1.</p>	<p>Вводная лекция</p> <p>Развернутая беседа по базовым теоретическим основам курса.</p> <p>Проверка домашних заданий</p>

		Самостоятельная работа	
2	Цифровая среда как медиум современной художественной культуры	Лекции по теме 2. Семинары по теме 2. Самостоятельная работа	Теоретическая лекция Дискуссия по предложенным темам. Проверка домашних заданий
3	Виды и жанры цифрового искусства	Лекции по теме 3. Семинары по теме 3. Самостоятельная работа	Теоретическая лекция Представление индивидуальных практических заданий. Развернутая беседа с обсуждением подготовленных практических заданий Проверка домашних заданий
4	Интернет как пространство художественной коммуникации	Лекции по теме 4. Семинары по теме 4. Самостоятельная работа	Теоретическая лекция Представление индивидуальных практических заданий Проверка самостоятельной работы.

Для организации учебного процесса может быть использовано электронное обучение и (или) дистанционные образовательные технологии.

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1 Система оценивания

- Посещение занятий – 12 баллов
 - Ответы на контрольные вопросы – 24 балла
 - Представление текстов для реферирования и выполнение практических заданий – 24 балла
- Итоговая самостоятельная работа – 40 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 выставляются 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 выставляются 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

Примерный перечень контрольных вопросов, УК-4.3, ПК-2.2, ПК-2.3

1. Сращивание технологий и искусства в доцифровую эру. Предпосылки рождения цифровых художественных практик. УК-4.3
2. Цифровые технологии как медиум современной художественной культуры. УК-4.3
3. Виды и формы цифрового искусства. ПКУ-2.1
4. Производство искусства: от технической воспроизводимости к цифровой воспроизводимости. Оригинал и копия в цифровом искусстве. ПК-2.2
5. Понятие постцифровой эстетики в современной медиа теории. ПК-2.3.
6. Основные принципы эстетики цифрового искусства. ПК-2.3.
7. Цифровое производство искусства: информационный подход. УК-4.3.
8. Понятие иммерсивности. Иммерсивные художественные среды как медиум в современной художественной культуре. Понятие новой телесности. ПК-2.3.
9. Художественная виртуалистика: моделирование художественных (иммерсивных) сред как создание нового опыта, как преодоление границ восприятия. ПК-2.2.
10. Классификация виртуальности. Художественно-эстетические характеристики виртуальной реальности. ПК-2.2.
11. Художественный музей в цифровой культуре: новые функции. УК-4.3.
12. Традиционное и классическое искусство в цифровой среде: проблемы восприятия. ПК-2.3
13. Виртуальный музей как феномен современной культуры. ПК-2.3
14. Цифровые культурные институты в период пандемии. ПКУ-2.3.

15. Художественная культура в период пандемии: новые тренды в художественном осмыслении современного мира. ПК-2.2.

Примерные темы для самостоятельной работы

1. Цифровые художественные пространства: проблемы коммуникации (теоретические аспекты, анализ кейсов). ПК-2.3.
2. Технологические медиа среды: теоретические подходы к пониманию. ПК-2.2
3. Искусство новых медиа: код, сетевое пространство, интерактивность (концепция Л.Мановича). ПК-2.3.
4. Постдигитальная эстетика: анализ концепций. ПК-2.2.
5. Дигитальные художественные практики (генеративное искусство, глитч-арт) как репрезентация актуальных смыслов художественной культуры. ПК-2.2.
6. Science Art как актуальный медиум (на примере биоарта, робо-арта, инфо-арта, нано-арта, медиа арта, саунд арта, светового искусства и др. – по выбору). ПК-2.2.
7. Репрезентация классического искусства в технологических медиа средах (на примере цифровых выставок и/или музейных сайтов). ПК-2.3.
8. Цифровой архив как медиа среда современного искусства. ПК-2.2.
9. Виртуальный музей как феномен современной культуры (теоретические аспекты, анализ кейсов). ПК-2.3.
10. Проблемы художественной коммуникации в эпоху цифровых медиа. ПК-2.2.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Список источников и литературы

Источники основные:

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>

Литература основная:

1. Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции [Текст] // Логос. - 2015. - № 4. - С. 135-162. - Библиогр.: с. 161-162.
2. Волошинов А. В. Художник в пространстве научного искусства [Текст] // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2012. - № 5 (сентябрь-октябрь). - С. 17-21.
3. Гройс Б. Радикализация и ускорение : беседа // Диалог искусств. - 2020. - № 3. - С. 72-77.
4. Гройс Б. Дефикционализация фиктивного: искусство и литература в интернете [Текст] // Логос. - 2015. - № 4. - С. 1-15.
5. Гройс Б. Почему - музей? // Художественный журнал. - 2012. - № 88. - С. 39-43.

6. Деникин А.А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства[Текст] // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2017. - Т. 14, № 1 (январь-февраль). - С. 36-45. - Библиогр.: с. 43-44
7. Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства[Текст] // Вопросы культурологии. - 2017. - № 7 (июль).
8. Деникин А.А. Режиссура или мультимедиа - вот в чем вопрос![Текст] // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2013. - № 3. - С. 46-55.
9. Европейская культура: XXI век / [Е. В. Водопьянова, Н. М. Антюшина и др.] ; под ред. Е. В. Водопьяновой ; Рос. акад. наук, Ин-т Европы. - Москва ; Санкт-Петербург : Нестор-История, 2013. - 479 с. <https://www.instituteofeurope.ru/images/monografii/Evrop-cultura.pdf>
10. Ерохин С.В. Цифровое компьютерное искусство. - Санкт-Петербург : Алетейя, Ист. кн., 2011. - 186 с. https://vk.com/wall-44834649_1364429
11. Манович Л. Визуализация медиа: техники изучения больших медиаколлекций [Текст] // Логос. - 2015. - № 2. - С. 66-91.
12. Мачулина Д. Цифровой Паноптикон, или Глупый Аргус[Текст] // Диалог искусств. - 2015. - № 6. - С. 62-63.
13. Мигунов А.С. Два вектора обновления эстетики // Вестник Московского университета. Сер. 7, Философия. - 2016. - № 5. - С. 87-107. - Библиогр.: с. 106-107.
14. Научное искусство: истоки, сущность, терминология : (по материалам Первой международной научно-практической конференции "Научное искусство") / А. С. Мигунов [и др.] // Вестник Московского университета. Сер. 7, Философия. - 2012. - № 6. - С. 96-116.

6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

1. Cultural Analytics Lab [Электронный ресурс] : электронный портал. – Электрон. дан. – [2008-2016]. – Режим доступа: <http://lab.culturalanalytics.info/>
2. Grove® Art Online [Электронный ресурс] : электронная библиотека . – Электрон. дан. – 2019. – Режим доступа: <https://www.oxfordartonline.com/groveart>
3. JSTOR [Электронный ресурс] : электронная библиотека . – Электрон. дан. – [2000-2019]. – Режим доступа: <https://www.jstor.org/>
4. МедиаАртЛаб [Электронный ресурс] : электронный портал. – Электрон. дан. – [1999-2019]. – Режим доступа: <https://www.mediaartlab.ru/>
5. ADA / Archive of Digital Art [Электронный ресурс] : электронный архив. – Электрон. дан. – [1999-2014]. – Режим доступа: <https://www.digitalartarchive.at/database/database-info/archive.html>
6. Архив-справочник цифрового искусства [Электронный ресурс] : электронный архив. – Электрон. дан. – Режим доступа: http://netzspannung.org/index_en_static.html
7. Проект цифрового искусства DevArt [Электронный ресурс] : электронный архив. – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://devart.withgoogle.com/#/>
8. 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>

Информационные справочные системы:

1. Консультант Плюс
2. Гарант

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;
- лицензионное программное обеспечение компьютера;
- наличие доступного для студента выхода в Интернет.

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, регулируемые эргономическими партами СИ-1; компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

9. Методические материалы

9.1 Планы семинарских занятий

Тема 1. Генезис цифровых технологий и художественная культура

Вопросы:

1. Сращивание технологий и искусства в доцифровую эру.
2. Производство искусства: от технической воспроизводимости к цифровой воспроизводимости.
3. Оригинал и копия в цифровом искусстве

Тема 2. Цифровая среда как медиум современной художественной культуры

Вопросы:

1. Основные принципы эстетики цифрового искусства. Понятие постцифровой эстетики

2. Виртуальная реальность как феномен современного искусства.
3. Трансформация художественной коммуникации в цифровой среде.
4. Иммерсивность в технологических медиа средах
5. Цифровой художественный образ: теоретические аспекты интерпретации
6. Проблема телесности в контексте цифровой художественной культуры
7. Новые коммуникативные функции экранных технологий в цифровых художественных медиа средах.

Тема 3. Виды и жанры цифрового искусства

Вопросы:

1. Цифровые технологии как медиум.
2. Виды и формы цифрового искусства
3. Медиаинсталляция как актуальная художественная форма
4. Глитч в цифровой художественной культуре
5. Science Art как направление в технологических художественных практиках

Тема 4. Интернет как пространство художественной коммуникации

Вопросы:

1. Традиционное и классическое искусство в цифровой среде
2. Классический музей в цифровой среде
3. Цифровой архив и его функции в современной художественной культуре
4. Виртуальный музей как цифровой медиум
5. Кураторские проекты в цифровой среде

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 содержа-

нии реферата, отсутствует вывод.

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

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: профессиональное понимание функционирования цифровых медиа в коммуникативной системе современной художественной культуры.

Задачи:

- обосновать значение цифровых технологий как фактора, радикально меняющего современное художественное пространство;
- дать характеристику основным принципам эстетики цифрового искусства;
- изучить виды и жанры цифровых художественных практик;
- обозначить сетевое пространство как среду новых художественных коммуникаций.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- *Знать:*
 - закономерности возникновения актуальных художественных практик в цифровую эпоху
 - ключевые подходы и концепции, лежащие в основе понимания места цифровых медиа в современной художественной культуре
 - теории и практики современной художественной культуры в контексте происходящих в современной обществе процессов цифровизации культурного пространства
 - специфику цифровых медиа в системе мультикультурных взаимодействий в современной художественной культуре, позволяющую представлять ее аналитически в различных исследовательских форматах
- *Уметь:*
 - применять современные методы анализа объектов цифровой художественной культуры при решении исследовательских и проектных задач и представлять их на публичных мероприятиях
 - анализировать тексты различных типов (научные и экспертно-аналитические)
 - аналитически выстраивать знание, касающееся теории и практик современной художественной культуры в контексте происходящих в современной обществе процессов цифровизации культурного пространства
 - составлять аналитические документы разных типов по проблематике цифровых медиа в современной художественной культуре
- *Владеть:*
 - приемами и навыками использования и публичного представления методик анализа объектов художественной цифровой культуры в междисциплинарных исследованиях, связанных с местом цифровых медиа в современной художественной культуре
 - навыками профессиональной организации текстов и презентаций по проблематике цифровых медиа в современной художественной культуре
 - практическими навыками представления научно-аналитических исследований по широкому спектру проблем теории и художественных практик в соответствии с существующими требованиями.