

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Радиофизический факультет

УТВЕРЖДАЮ:
Декан

А. Г. Коротаев

Рабочая программа дисциплины

Теория и история цифровой культуры

по направлению подготовки

12.03.05 Лазерная техника и лазерные технологии

Направленность (профиль) подготовки:
Квантовые приборы и системы

Форма обучения
Очная

Квалификация
Бакалавр

Год приема
2025

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
А.Г. Коротаев

Председатель УМК
А.П. Коханенко

Томск – 2025

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

УК-5 Способен учитывать разнообразие и мультикультурность общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах при межличностном и межгрупповом взаимодействии.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИУК-5.1 Учитывает историческую обусловленность разнообразия и мультикультурности общества при межличностном и межгрупповом взаимодействии

ИУК-5.2 Интерпретирует разнообразие и мультикультурность современного общества с позиции этики и философских знаний

2. Задачи освоения дисциплины

– сформировать у студентов представление об основных трендах и вызовах современной цифровой культуры в информационном обществе.

- сформировать у студентов навыки анализа информации (выявление главной мысли, основных аргументов) при работе с научными и научно-популярными источниками.

-сформировать навыки представления аргументированного суждения по проблемам цифровой культуры в информационном обществе

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений, предлагается обучающимся на выбор.

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Семестр 2, зачет.

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются компетенции, сформированные в ходе освоения образовательных программ предшествующего уровня образования, а также результаты обучения связанные с базовыми гуманитарными знаниями об обществе и человеке.

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

– лекции: 30 ч.;

– семинарские занятия: 0 ч.

– практические занятия: 0 ч.;

– лабораторные работы: 0 ч.

в том числе практическая подготовка: 0 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам

Тема 1. Введение в цифровую культуру

Определение понятий культура и цифровая культура, информационного общества. Теории развития общества на основе технологий: Тоффлер, Маклюен, Шваб, Тегмарк. Концепции VUCA и BANI мира. Основные вызовы цифровой культуры

Тема 2. Истоки цифровой культуры

Станок Жаккара, Аналитическая машина Беббиджа, Блетчели Парк, Роль контркультуры США, первые компании в кремниевой долине (Xerox Park, Apple, Microsoft), выход азиатских компаний на рынки, история появления сети Интернет.

Тема 3. Основные тренды и микротренды цифровой культуры

Концепция поколений, тренды влияния цифровых технологий на повседневные практики (здоровье, работа, межличностные отношения, среда обитания)

Тема 4. Искусственный интеллект в цифровой культуре

Мифологические корни идеи ИИ, понятия сильного и слабого ИИ, проблема описания мышления, путь повторения мозга при создании ИИ, путь построения логических моделей, черный ящик Тьюринга, аргумент Китайской комнаты, этические аспекты ИИ

Темы 5. Смерть и бессмертие в цифровой культуре

Отношение смерти как индикатор культуры в концепции Арьеса, трансформация ритуальных практик в цифровой культуре как характеристика цифровой культуры, Digital Death Studies, трансгуманизм и идеи трансформации человека и преодоления смерти с помощью технологий.

Тема 6. Феномен реальности в цифровой культуре

Понятие онтологии. Концепции реальности Плантон, Кант, Декарт, Беркли, Патнэм. Бостром. Основные сферы применения технологий виртуальной реальности.

Тема 7. Искусство в цифровой культуре.

Традиции авангарда, модернизма в современном искусстве. Кибернетическое искусство, СайнсАрт, искусственный интеллект как автор. NFT, блокчейн в искусстве, дискуссия об уникальности.

Тема 8. Трансформация образования в цифровой культуре

Гумбольтовский университет – возможные пути изменения, вызовы к навыкам и компетенциям в цифровом обществе, конкуренция с ИИ, новые модели обучения, корпоративные университеты, онлайн образование.

Питч-сессия «Цифровой стартап для инвестора»

Презентация и обсуждение итогового проекта по дисциплине

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем, выполнения домашних заданий и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

По каждой теме студентам предлагаются различные виды домашних заданий с соответствующим баллом оценивания. Обучающиеся могут выбрать любые задания.

Типы заданий

- Тест – максимально 5 баллов за каждый (не больше 35 баллов за весь курс)
- Ответ на форуме – максимально 3 балла ответ за каждый
- Групповое задание - максимально 6 баллов за каждое
- Викторины на лекции - максимальное 5 баллов за викторину

Для получения зачета по дисциплине необходимо набрать суммарно не менее 70 баллов за текущие и итоговые задания.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет во втором семестре проводится устной форме в виде питч сессии «Цифровой стартап для инвестора», где учащиеся представляют свой групповой проект

Требования к презентации итогового проекта

- Название устройства/приложения
- С каким вызовом/трендом цифровой культуры связан ваш проект
- Целевая аудитория (для кого)
- Функции (зачем оно и что может, какую проблему/потребность человека в информационном обществе решает).
- Его внешний вид (постарайтесь хотя бы примерно его представить визуально, хотя бы)
- Его принципиальные отличия от аналогов
- Имена разработчиков проекта

Критерии оценивания итогового проекта

- Наличие обязательных элементов
- Соответствие трендам цифровой культуры
- Новизна/уникальность идеи
- Решение проблемы/заккрытие потребности
- Презентация на занятии (включая ответы на вопросы)
- Дизайн

Максимально можно набрать 12 баллов

Для получения зачета по дисциплине необходимо набрать суммарно не менее 70 баллов за текущие и итоговые задания.

11. Учебно-методическое обеспечение

Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle»
<https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=448>

В курсе представлены оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине, материалы к темам и методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

- Тоффлер Э. Шок будущего. – Издательская группа АСТ, 2001.
- Чарли Г. Цифровая контркультура //Гуманитарная информатика. – 2004. – №. 1. – С. 50-71.

б) дополнительная литература:

- Клаус Ш. Четвертая промышленная революция. – Litres, 2021.
- Тьюринг А. и др. Могут ли машины мыслить?. – ГИФМЛ; М.; 1960.
- Урри Д. Как выглядит будущее?. – Litres, 2022.
- Галинская И. Л. Ник Бостром ЖИВЕМ ЛИ МЫ В КОМПЬЮТЕРНОМ МОДЕЛИРОВАНИИ? //Культурология. – 2004. – №. 3. – С. 194-195.
- Бостром Н. Искусственный интеллект. Этапы. Угрозы. Стратегии. – 2016.
- Каку М. Будущее разума. – Альпина Паблишер, 2014.
- Miller V. Understanding digital culture. – Sage, 2020.

в) ресурсы сети Интернет:

- TED и TEDed
- ПостНаука
- Лекториум

- Арзамас
- YouTube

Ссылки на конкретные материалы размещены к каждой теме в электронном курсе

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office PowerPoint
- публично доступные облачные технологии (Google Docs, Canva).

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения занятий лекционного типа, оснащенные демонстрационным оборудованием и возможностью выхода в интернет

15. Информация о разработчиках

Зильберман Надежда Николаевна, канд филол наук, доцент кафедры гуманитарных проблем информатики

Для программы по старой форме

3.2. Содержание и трудоемкость разделов дисциплины/модуля

Код занятия	Наименование разделов и тем и их содержание	всего	лекции	практики	лабораторные	СРС
	Тема 1. Введение в цифровую культуру	12	4			8
	Тема 2. Истоки цифровой культуры	16	4			12
	Тема 3. Основные тренды и микротренды цифровой культуры	14	4			10
	Тема 4. Искусственный интеллект в цифровой культуре	16	4			12
	Темы 5. Смерть и бессмертие в цифровой культуре	12	4			8
	Тема 6. Феномен реальности в цифровой культуре	6	2			4
	Тема 7. Искусство в цифровой культуре.	14	4			10
	Тема 8. Трансформация образования в цифровой культуре	6	2			4
	Питч-сессия ««Цифровой стартап для инвестора»»	12	2			10
	Итого	108	30			78