

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

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Директор
Д. В.Галкин

Рабочая программа дисциплины

Культура цифровой эпохи

по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки:
Графический дизайн

Форма обучения
Очная

Квалификация
Бакалавр

Год приема
2024

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
Т.А. Завьялова

Председатель УМК
М.В. Давыдов

Томск – 2024

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.

ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.

УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-1.1 Демонстрирует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности

ИОПК-1.2 Обосновывает творческие концепции, основываясь на историческом контексте эстетических, культурных, философских идей различных исторических периодов

ИОПК-1.3 Осуществляет предпроектный анализ на основе оценки и отбора полученной научной информации и культурно-исторических предпосылок

ИОПК-6.3 Выполняет отдельные виды исследовательских и проектных работ в сфере информационных технологий

ИОПК-8.2 Планирует организацию профессиональной деятельности в соответствии с задачами современной культурной политики Российской Федерации.

ИУК-6.2 Планирует перспективные цели деятельности с учетом имеющихся условий и ограничений на основе принципов образования в течение всей жизни

2. Задачи освоения дисциплины

- Освоить основные понятия цифрового общества и цифровой культуры
- Научиться анализировать закономерности и принципы развития цифровой культуры, выражать своё мнение в формате эссе, аналитической записки с опорой на научную литературу
- Научиться осуществлять предпроектный анализ на основе оценки и отбора полученной научной информации и культурно-исторических предпосылок.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к Блоку 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы. Дисциплина входит в модуль Модуль «Цифровая культура».

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

Пятый семестр, зачет

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются компетенции, сформированные в ходе освоения образовательных программ предшествующего уровня образования.

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: «Теория и методология дизайна», «История искусств», «Теория и история дизайна», «Философия», «Введение в методологию научно-исследовательской работы и проектной деятельности».

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 часов, из которых:

-практические занятия: 22 ч.

-семинар: 14 ч.

в том числе практическая подготовка: 8 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Тема 1. Введение. Феномен цифрового общества.

Тема 2. Характеристика цифровой культуры

Тема 3. Культура как следствие проникновения цифровых технологий в основные составляющие сферы культуры.

Тема 4. Влияние цифровой культуры поведенческие и культурные предпочтения индивида

Тема 5. Научные прогнозы трансформации цифрового общества и изменений культуры.

Тема 6. Генеративное искусство. Классификация ген-арта.

Тема 7. Ценность генеративного искусства. Этические проблемы генеративного искусства.

Тема 8. Генеративные инструменты – нейросети, особенности работы, способы применения.

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, выполнения домашних заданий, проведения контрольных работ (ИОПК-1.1.) и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

Оценочные материалы текущего контроля размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачёт в седьмом семестре проводится в формате просмотра итоговой работы (визуализация творческого проекта, созданная с применением генеративных систем). Продолжительность зачёта 1,5 часа.

Итоговое задание проверяет ИПК-2.2, ИОПК-6.3.

Результаты зачёта определяются оценками «зачтено», «незачтено».

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=00000>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

в) Демонстрационные материалы и образцы:

– Графика, иллюстрации, анимации, созданные нейросетями

- Логотипы, фирменные стили, разработанные генераторами
 - Рекламные постеры, коллажи, шрифты - результат работы генеративных систем
 - Схемы, визуализации принципа работы генеративных систем
 - Научные статьи, электронные ресурсы
- в) План практических занятий по дисциплине.
- г) Методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

11.1. Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине. Перечень работ и заданий курса

Проверка ИОПК-1.1, ИОПК-1.3, ИОПК – 6.3.

- 1) Дебаты “Цифровое общество”, аргументирование точки зрения.
- 2) Эссе «Культура в цифровой эпохе».
- 3) Аналитическая записка “Графический дизайн в цифровую эпоху – векторы развития, тенденции, значение” (тема уточняется для каждого студента).
- 4) Создание авторского проекта с применением генеративных инструментов (тема определяется индивидуально каждым студентом).

11.2. Формы представления самостоятельной работы

Самостоятельная работа нацелена на актуализацию способности студентов к самоорганизации, анализу, самостоятельному поиску источников и литературы по темам дисциплины. В результате обучающийся самостоятельно осваивает отдельные темы дисциплины, совершенствует навыки письменной речи, практикуется в применении отдельных методов научно-исследовательской работы (описание, сравнение, анализ и др.). Самостоятельная работа может быть представлена в различных формах (в зависимости от темы): аналитическая записка, тест, эссе, презентация, творческий проект и др.

Кроме того, в самостоятельную работу студента входит сбор, редактирование, структуризация презентаций и материалов для семинаров и практических заданий и тренингов.

11.2.1. Роль студента при выполнении самостоятельной работы

- При выполнении самостоятельной работы студент должен:
- изучить материалы темы, выделяя главное и второстепенное;
- представить описание или характеристику элементов темы в краткой форме;
- оформить работу и предоставить к установленному сроку.

11.2.2. Критерии оценки самостоятельной работы

- К самостоятельной работе предъявляются следующие требования:
- соответствие содержания теме;
- правильная структурированность информации;
- наличие логической связи изложенной информации;
- соответствие оформления требованиям;
- аккуратность и грамотность изложения;
- корректность соблюдения поставленных преподавателем сроков.

11.2.3. Требования к оформлению результатов самостоятельной работы

Письменные работы выполняются на стандартных листах формата А4. Текст набирается на компьютере в текстовом редакторе MS Office Word 97-2007, шрифт Times New Roman, размер шрифта – 12, через одинарный интервал. Каждая страница текста нумеруется. Сокращение слов в тексте не допускается, за исключением общепринятых.

Работа должна включать титульный лист с указанием темы, дисциплины, курса, группы, Ф.И.О. студентов. Общий объем письменных работ не должен превышать 10 страниц.

11.3. Для эффективного освоения дисциплины студентам рекомендуется:

- познакомиться со структурой курса, используя рабочую программу;
- накануне следующей лекции вспомнить материал предыдущей, используя записи лекции (15 минут);
- изучать теоретический материала по конспекту (1 час в неделю);
- работа с литературой в библиотеке (1 час в неделю).

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

1. Галкин Д. В. Digital Culture : методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3. С. 11–16.
2. Кузнецова Т. Ф. Цифровая культура // Знание. Понимание. Умение. 2018. № 4. С. 233–237
3. Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования. — М: Издательство Юрайт, 2022. — 208 с.
4. Максимова О. А. «Цифровое» поколение: стиль жизни и конструирование идентичности в виртуальном пространстве // Вестн. Челяб. гос. ун-та. 2013. № 22 (313). Филология. Искусствоведение. Вып. 81. С. 6–10
5. Соколова Н. Л. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3. С. 7–10.
6. Тоффлер Э. Шок будущего. М. : АСТ, 2008. 560 с.

б) дополнительная литература:

1. Аронов В.Р. Современная теория дизайна / Проблемы дизайна 5: Сб.статей // Сост. и отв. ред. В.Р. Аронов. - 2009. - С. 7-26.
2. Ерохин С. Эстетика цифрового изобразительного искусства. - СПб.: Алетейя, 2010.
3. Прокудин Д. Е., Соколов Е. Г. «Цифровая культура» vs «аналоговая культура» // Вестн. Санкт-Петерб. ун-та. Сер. 17. Философия. Конфликтология. Культурология. Религиоведение. 2013. Вып. 4. С. 83–91.
4. Сизова И. Л., Хусяинов Т. М. Труд и занятость в цифровой экономике : проблемы российского рынка труда // Вестник СПбГУ. Социология. 2017. Т. 10, вып. 4. С. 376–396.
5. Четверикова О. Как цифровой мир меняет человека. URL: <https://view-w.ru/2017/05/06/kak-cifrovoj-mirmenyaet-cheloveka/> (дата обращения: 13.02.2019).

в) ресурсы сети Интернет:

1. <https://www.behance.net/> онлайн портфолио графических дизайнеров
2. <https://www.pinterest.ru/> социальный интернет-сервис, фотохостинг, позволяющий пользователям добавлять в режиме онлайн изображения и помещать их в тематические коллекции
3. <https://library.phygital.plus/> - библиотека ИИ
4. <https://algorithms.design/> - сборник статей о ИИ в дизайне
5. <http://www.idea-mag.com/en/> - журнал
6. <https://www.interior.ru/design/8716-online.html> - журнал
7. <https://www.eyemagazine.com/> - журнал
8. <https://www.creativereview.co.uk/> - журнал
9. <https://www.commarts.com/magazines> - журнал
10. <http://interactions.acm.org/> - журнал
11. <https://www.printmag.com/> - журнал

– Общероссийская Сеть КонсультантПлюс Справочная правовая система.
<http://www.consultant.ru>

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:
– публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).
– Adobe пакет программ, включающий в себя Illustrator, Photoshop, Indesign, After Effects.

б) информационные справочные системы:

1. Российская государственная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 1998. – Режим доступа: <http://www.rsl.ru/>
2. 2. Российская национальная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 2000 . – Режим доступа: <http://www.nlr.ru/>
3. Электронная библиотека ТГУ [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Томск, 2011. – Режим доступа: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
4. Общероссийская Сеть КонсультантПлюс Справочная правовая система.
<http://www.consultant.ru>

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

Компьютерный класс и программное обеспечение:

- Photoshop
- Illustrator

Оргтехника в стандартной комплектации для практической работы:

- графические планшеты формат А 5
- лазерный цветной принтер формата А3+

15. Информация о разработчиках

Коновалова Кристина Владимировна, ассистент кафедры дизайна ИИК ТГУ