

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.01 Современная цифровая культура

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

51.04.01 Культурология

Направленность (профиль)

51.04.01.31 Цифровые среды культуры

Форма обучения

очная

Год набора

2022

Красноярск 2022

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Программу составили \_\_\_\_\_

**Н. Н. Середкина**

\_\_\_\_\_  
должность, инициалы, фамилия

## 1 Цели и задачи изучения дисциплины

### 1.1 Цель преподавания дисциплины

Предметом изучения дисциплины «Современная цифровая культура» выступают историко-теоретические и философские основания развития цифровой культуры, а также ключевые практики работы в цифровой среде специалиста в сфере культуры.

### 1.2 Задачи изучения дисциплины

Сформировать у обучающихся понимание историко-теоретических и философских оснований развития современной цифровой культуры;

2. Познакомить с актуальными цифровыми технологиями, необходимыми для ведения профессиональной деятельности в сфере культуры, в том числе для проведения научных культурологических исследований.

3. Повысить цифровую грамотность обучающихся в области цифровых технологий, необходимых для ведения профессиональной деятельности в сфере культуры, в том числе для осуществления научно-исследовательской работы на высоком профессиональном уровне.

### 1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
<b>ПК-1: Способен реализовывать образовательные проекты, в том числе, с применением цифровых технологий</b>	
ПК-1.1: Знает цифровые технологии для реализации образовательных проектов.	
ПК-1.2: Умеет применять цифровые технологии в образовательных проектах.	
ПК-1.3: Способен реализовывать образовательные проекты и цифровые технологии в профессиональной деятельности.	
<b>ПК-2: Способен организовывать культурно-просветительскую деятельность, в том числе, с применением цифровых технологий</b>	
ПК-2.1: Знает цифровые технологии для организации культурно-просветительской деятельности.	

ПК-2.2: Умеет применять цифровые технологии в культурно-просветительской деятельности.	
ПК-2.3: Способен применять цифровые технологии в профессиональной культурно-просветительской деятельности.	
<b>ПК-3: Способен к использованию управленческих технологий в сфере культуры</b>	
ПК-3.1: Знает основные управленческие технологии.	
ПК-3.2: Умеет применять управленческие технологии в сфере культуры.	
ПК-3.3: Способен использовать управленческие технологии в сфере культуры в своей профессиональной деятельности.	
<b>ПК-4: Способен проводить научные культурологические исследования с применением цифровых технологий</b>	
ПК-4.1: Знает цифровые технологии для применения в научных культурологических исследований.	
ПК-4.2: Умеет применять цифровые технологии для культурологических исследований.	
ПК-4.3: Способен использовать цифровые технологии для проведения научных культурологических исследований.	
<b>ПК-5: Способен к проектно-аналитической деятельности в сфере культуры с применением цифровых технологий</b>	
ПК-5.1: Знает цифровые технологии для проектной аналитической деятельности в сфере культуры.	
ПК-5.2: Умеет применять цифровые технологии для проектно-аналитической деятельности в сфере культуры.	

ПК-5.3: Способен применять цифровые технологии в проектно-аналитической	
деятельности в сфере культуры.	
<b>ПК-6: Способен выполнять виды культурной деятельности, связанные с трудовой миграцией</b>	
ПК-6.1: Знает особенности трудовой миграции и социокультурные аспекты трудовой миграции.	
ПК-6.2: Умеет выполнять культурную деятельность для регулирования процессов трудовой миграции.	
ПК-6.3: Способен реализовывать культурную деятельность в процессах регулирования трудовой миграции.	
<b>ПК-7: Способен выполнять социально-культурную деятельность в сфере религиозных и национальных отношений</b>	
ПК-7.1: Знает особенности религиозных и национальных отношений.	
ПК-7.2: Умеет реализовывать социально-культурные проекты в сфере религиозных и национальных отношений.	
ПК-7.3: Способен вести социально-культурную деятельность в сфере религиозных и национальных отношений на профессиональном уровне.	

#### **1.4 Особенности реализации дисциплины**

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	е
		1
<b>Контактная работа с преподавателем:</b>	<b>2 (72)</b>	
занятия лекционного типа	1 (36)	
практические занятия	1 (36)	
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>1 (36)</b>	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	
<b>Промежуточная аттестация (Экзамен)</b>	<b>1 (36)</b>	

### 3 Содержание дисциплины (модуля)

#### 3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
<b>1. История и теория цифровой культуры</b>									
	1. Философско-культурологические предпосылки развития цифровой культуры в трудах Ж. Бодрийяра и П. Вирильо* (А)	4							
	2. Философско-культурологические предпосылки развития цифровой культуры в трудах Ж. Бодрийяра и П. Вирильо* (А)			4					
	3. Понятие «цифровая культура»: анализ научных подходов* (А)	4							
	4. Понятие «цифровая культура»: анализ научных подходов* (А)			4					
	5. История развития цифровой культуры* (А)	4							
	6. История развития цифровой культуры* (А)			4					
	7. Цифровая культура и современная картина мира индивида. «Клиповое мышление»* (А)	4							

8. Цифровая культура и современная картина мира индивида. «Клипное мышление»* (А)			4					
9. История и теория цифровой культуры							20	
<b>2. Цифровая культура</b>								
1. Идентификация в цифровой профессиональной среде. Создание авторского профиля в Publons* (О)	4							
2. Идентификация в цифровой профессиональной среде. Создание авторского профиля в Publons* (О)			4					
3. Электронно-информационные ресурсы профессиональной цифровой среды* (О)	4							
4. Электронно-информационные ресурсы профессиональной цифровой среды* (О)			4					
5. Возможности платформы Web of Science для научных культурологических исследований* (О)	4							
6. Возможности платформы Web of Science для научных культурологических исследований* (О)			4					
7. Возможности платформы Scopus для научных культурологических исследований* (О)	4							
8. Возможности платформы Scopus для научных культурологических исследований* (О)			4					
9. Цифровизация культурологических исследований: преимущества, недостатки, перспективы* (А)	4							
10. Цифровизация культурологических исследований: преимущества, недостатки, перспективы* (А)			4					
11. Цифровая культура							16	
Всего	36		36				36	



## **4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины**

### **4.1 Печатные и электронные издания:**

1. Чепмен Н., Чепмен Д. Цифровые технологии мультимедиа: пер. с англ. (Москва: Диалектика).
2. Федоров А. В. Медиаобразование и медиаграмотность: учебное пособие для вузов(Москва: Директ-Медиа).
3. Зорина О. А. Краевое телевидение и радио: очень личная история: к 85-летию радио и 55-летию телевидения в Красноярском крае(Красноярск: Сибирский федеральный университет [СФУ]).
4. Белов А. Н., Белов А. А. Делопроизводство и документооборот: учебное пособие(Москва: ЭКСМО).
5. Корконосенко С. Г. Преподаем журналистику. Профессиональное и массовое медиаобразование: учебное пособие(Санкт-Петербург: Издательство Михайлова В.А.).
6. Федоров А. В. Медиаобразование: вчера и сегодня(Москва: Директ-Медиа).

### **4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):**

1. MS Office (MS Word, MS PowerPoint, MS Excel), Adobe Acrobat, Adobe Flash Player или KMPlayer, аудиопроигрыватель Adobe Flash до Winamp.

### **4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:**

1. Научная библиотека СФУ: <http://bik.sfu-kras.ru/>
2. Поисковые системы: Google или Яндекс.

## **5 Фонд оценочных средств**

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

## **6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине необходимы специальные помещения для проведения занятий лекционного и семинарского типов, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для хранения и профилактического обслуживания оборудования. Специальные помещения должны быть укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления информации большой аудитории.