

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

**ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ СЕМЕНА КУЗНЕЦЯ**

КУЛЬТУРА ЦИФРОВИХ МЕДІА

**Робоча програма
для студентів спеціальності
186 "Видавництво та поліграфія"
другого (магістерського) рівня**

**Харків
ХНЕУ ім. С. Кузнеця
2017**

УДК 004.032.6(07)
ББК 32.973.26-04р
К 90

Затверджено на засіданні кафедри комп'ютерних систем і технологій.
Протокол № 2 від 27.09.2016 р.

Самостійне електронне текстове мережеве видання

Укладач Ю. А. Сисоєва

К 90 **Культура** цифрових медіа : робоча програма для студентів спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія" другого (магістерського) рівня : [Електронне видання] / уклад. Ю. А. Сисоєва. – Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2017. – 37 с.

Подано тематичний план навчальної дисципліни та її зміст за модулями й темами. Вміщено плани лекцій та лабораторних занять, матеріали для закріплення знань (завдання для самостійної роботи, контрольні запитання), критерії щодо оцінювання знань студентів, професійні компетентності, якими має володіти студент після вивчення дисципліни.

Рекомендовано для студентів спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія" другого (магістерського) рівня.

УДК 004.032.6(07)
ББК 32.973.26-04р

Вступ

Ми живемо в епоху, яку сучасні дослідники називають по-різному. Для одних це період розвитку "постіндустріального суспільства", для інших – "інформаційна епоха", хтось визначає її як "постмодерністську ситуацію", період "постмодернізаційної революції" чи "глобалізації". Очевидно одне: ми живемо у світі медіа – системи комунікацій, що постійно розширюється, "інформаційного вибуху" (за визначенням канадського дослідника Маршалла Маклюена), основними характеристиками якого є хаотичність, безмежність, надмірність.

Медіум – від латинського "medium" – засіб, посередник. Термін "медіа" – це множина від слова "медіум"; за поняттям "медіа" стоїть надзвичайно складна та різноманітна сукупність структур та видів діяльності, кожна зі своїм засобом комунікації, своєю економікою, своїми границями та своєю аудиторією.

Поява цифрових медіа – Інтернету, відеоігор, мобільної телефонії, віртуальної реальності, комп'ютерної анімації, цифрових відео, музики, книговидання та ін. – істотним чином змінила простір культури. Заперечувати їх вплив на динаміку сучасних соціокультурних процесів, тим більше оцінювати даний фактор виключно з позицій детермінації культури з боку техногенної цивілізації, немає жодних підстав. Безумовно, ці зміни не можуть також пов'язуватися з руйнацією чи спрощенням її тканини. Навпаки, очевидне ускладнення всієї системи соціальних взаємодій, "переструктуризація" людських зв'язків та відносин, трансформація моделей міжособистісних комунікацій дозволяють розглядати сучасний етап розвитку культури як один із найскладніших в її історії. У таких умовах важливості набуває вміння спеціалістів зі створення електронних мультимедійних видань та з комп'ютерних технологій у поліграфії досліджувати сучасні цифрові медіа не лише з точки зору інформатики (computer science), а й з точки зору культурології (cultural studies).

Навчальна дисципліна "Культура цифрових медіа" є базовою навчальною дисципліною та вивчається згідно з навчальним планом підготовки фахівців освітнього ступеню "магістр" спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія" денної форми навчання.

1. Опис навчальної дисципліни

Назви показників	Галузь знань, спеціальність, освітній ступінь	Характеристика навчальної дисципліни
		денна форма навчання
Кількість кредитів – 5	Галузь знань: 18 "Виробництво та технології"	Базова
Змістових модулів – 1		Рік підготовки
	Загальна кількість годин – 150	Спеціальність: 186 "Видавництво та поліграфія"
Семестр		
2-й		
Лекції		
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2,4; самостійної роботи студента – 6,5	Освітній ступінь: Магістр	16 год
		Лабораторні
		24 год
		Самостійна робота
		110 год
		Вид контролю
		Екзамен

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної роботи становить 36 %.

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою викладання цієї навчальної дисципліни є надання студентам теоретичних знань і практичних навичок, необхідних для аналізу стану сучасної цифрової культури та прогнозування напрямів її розвитку.

Для досягнення мети поставлено такі основні **завдання**:

формування компетентностей щодо аналізу нових медіа як культурних феноменів;

формування компетентностей щодо врахування у ході створення медіа ключових концепцій сучасного світу та перспективних напрямів розвитку цифрової культури.

Об'єктом навчальної дисципліни є цифрова культура.

Предметом навчальної дисципліни є змістовні принципи та основні тенденції розвитку цифрової культури.

Вивчення цієї навчальної дисципліни студент розпочинає, опанувавши багато навчальних дисциплін загального та професійного циклів. Теоретико-методологічною базою вивчення цієї дисципліни є такі навчальні дисципліни, як: "Філософія", "Іноземна мова", "Іноземна мова академічної та професійної комунікації".

У процесі навчання студенти здобувають необхідні знання під час лекційних занять та виконання лабораторних завдань. Також великого значення у процесі вивчення та закріплення знань набуває самостійна робота студентів.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент має:

знати:

поняття "цифрова культура";

рівні цифрової культури;

визначальні фактори формування цифрової культури;

підходи до визначення поняття "нові медіа";

типологію нових медіа;

історію розвитку нових медіа;

подробиці діяльності творців нових медіа;

проблематику досліджень нових медіа;

підходи до вивчення нових медіа;

подробиці діяльності видатних дослідників нових медіа;

ключові концепції сучасного світу;

перспективні напрями розвитку цифрової культури;

уміти:

визначати приналежність артефактів, інститутів, мов і т. д. до того чи іншого рівня цифрової культури;

демонструвати знання визначальних факторів формування цифрової культури;

класифікувати нові медіа;

демонструвати знання історії розвитку нових медіа;

орієнтуватися в просторі культурних досліджень нових медіа;

аналізувати нові медіа як культурні феномени;

визначати місце і значущість створюваного медіума в культурі;

орієнтуватися в ключових концепціях сучасного світу та перспективних напрямках розвитку цифрової культури;

комунікація:

спроможність консультувати розробників медіа щодо їх аналізу як явищ цифрової культури;

автономність і відповідальність:

спроможність самостійно приймати обґрунтовані рішення щодо створення медіа з урахуванням ключових концепцій сучасного світу та перспективних напрямів розвитку цифрової культури.

У процесі викладання навчальної дисципліни основну увагу приділено оволодінню студентами професійними **компетентностями**, наведеними в табл. 2.1.

Таблиця 2.1

Професійні компетентності, яких набувають студенти в результаті вивчення дисципліни

Коди компетентностей	Назви компетентностей	Складові частини компетентностей
КЦМ* 1	Аналізувати нові медіа як культурні феномени	Визначати приналежність артефактів, мов і т. д. до того чи іншого рівня цифрової культури
		Класифікувати нові медіа
		Орієнтуватися в просторі культурних досліджень нових медіа
КЦМ 2	Враховувати у ході створення медіа ключові концепції сучасного світу та перспективні напрями розвитку цифрової культури	Орієнтуватися в ключових концепціях сучасного світу
		Визначати перспективні напрями розвитку цифрової культури
		Визначати місце і значущість створених медіа в цифровій культурі

* Культура цифрових медіа

Структуру складових частин професійних компетентностей та їх формування, відповідно до Національної рамки кваліфікацій України, наведено в табл. А.1 додатка А.

3. Програма навчальної дисципліни

Тема 1. Цифрова культура

Поняття "культура". Рівні культури. Інформаційне суспільство. Рівні цифрової культури. Поняття "цифрова культура".

Тема 2. Генезис цифрової культури

Визначальні фактори формування цифрової культури: індустріальний капіталізм; наукове знання; військові технології; авангард у мистецтві після Другої світової війни; американська контркультура 1960-70-х років.

Тема 3. Феномен нових медіа

Підходи до визначення поняття "нові медіа". Типологія нових медіа. Діяльність творців нових медіа.

Тема 4. Дослідження нових медіа

Проблематика досліджень нових медіа. Підходи до вивчення нових медіа. Нові медіа як культурні феномени. Діяльність видатних дослідників нових медіа.

Тема 5. Світ, народжений новими медіа

Глобальне село. Суспільство вистави. Гіперреальність. Нова темпоральність. Простір потоків. Чорний лебідь. Розумний натовп. Краудсорсинг. Краудфандинг. Довгий хвіст. Економіка уваги. Економіка вражень. Економіка дарування. Креативні індустрії. Інтернет речей.

4. Структура навчальної дисципліни

Із самого початку вивчення навчальної дисципліни кожен студент має бути ознайомлений як із робочою програмою навчальної дисципліни та формами організації навчання, так і зі структурою, змістом та обсягом кожного з її змістових модулів, а також із усіма видами контролю та методикою оцінювання сформованих професійних компетентностей.

Вивчення студентом навчальної дисципліни відбувається шляхом послідовного і ґрунтовного опрацювання змістових модулів. Змістовий модуль – це окремий, відносно самостійний блок дисципліни, який логічно поєднує кілька навчальних елементів дисципліни за змістом та взаємозв'язками. Тематичний план дисципліни складено із одного змістового модуля (табл. 4.1).

Структура залікового кредиту навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	денна форма					
	усього	у тому числі				
		лекційні	практичні	лабораторні	самостійна робота	
проведення підсумкового контролю	підготовка до занять					
<i>Тема 1. Цифрова культура</i>	14	2	–	2	–	10
<i>Тема 2. Генезис цифрової культури</i>	14	4	–	–	–	10
<i>Тема 3. Феномен нових медіа</i>	12	2	–	–	–	10
<i>Тема 4. Дослідження нових медіа</i>	76	4	–	22	–	50
<i>Тема 5. Світ, народжений новими медіа</i>	14	4	–	–	–	10
<i>Підготовка до екзамену</i>	16	–	–	–	–	16
<i>Передекзаменаційні консультації</i>	2	–	–	–	2	–
<i>Екзамен</i>	2	–	–	–	2	–
Усього годин	150	16	–	24	4	106

5. Теми лабораторних занять

Лабораторне заняття – це форма навчального заняття, за якої студент під керівництвом викладача особисто проводить імітаційні експерименти чи досліди з метою практичного підтвердження окремих теоретичних положень навчальної дисципліни. У ході лабораторних робіт студент набуває професійних компетентностей та практичних навичок у роботі з комп'ютерним обладнанням і відповідними програмними продуктами. За результатами виконання завдання на лабораторному занятті студенти оформляють індивідуальні звіти про його виконання та захищають їх перед викладачем (табл. 5.1).

Перелік тем лабораторних занять

Назва теми	Програмні питання	Кількість годин	Література
1	2	3	4
Тема 1. Цифрова культура	Лабораторна робота 1. Особливості інформаційного суспільства	2	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [5; 10; 12; 16; 24]
Тема 4. Дослідження нових медіа	Лабораторна робота 2. Програмне забезпечення як культурний феномен	2	Основна: [1]. Додаткова: [5; 8; 9; 21]
Тема 4. Дослідження нових медіа	Лабораторна робота 3. Інтернет як культурний феномен	4	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [5 – 7; 10 – 14; 19; 20; 22; 23; 26; 27; 29; 30]
Тема 4. Дослідження нових медіа	Лабораторна робота 4. Комп'ютерна графіка як культурний феномен	4	Основна: [1; 3]. Додаткова: [5; 9 – 11; 19]
Тема 4. Дослідження нових медіа	Лабораторна робота 5. Цифрова фотографія як культурний феномен	2	Основна: [1]. Додаткова: [5; 9 – 11; 19; 28]
Тема 4. Дослідження нових медіа	Лабораторна робота 6. Відеогра як культурний феномен	4	Основна: [1; 3]. Додаткова: [5; 10; 11; 19; 20]
Тема 4. Дослідження нових медіа	Лабораторна робота 7. Персональні гаджети як культурний феномен	2	Основна: [1]. Додаткова: [5; 19]
Тема 4. Дослідження нових медіа	Лабораторна робота 8. Цифрове мистецтво як культурний феномен	2	Основна: [1; 3]. Додаткова: [5; 17; 22; 23]
Тема 4. Дослідження нових медіа	Лабораторна робота 9. Штучний інтелект та робототехніка як культурний феномен	2	Основна: [1]. Додаткова: [5; 22; 23]
Усього годин		24	

5.1. Приклад типового лабораторного заняття за темою

Тема 4. Дослідження нових медіа

Лабораторна робота 6. Відеогра як культурний феномен

Мета роботи – прив'язуючись до конкретних проектів, дослідити відеогра як культурний феномен.

Завдання

Знайти дослідження відеоігор за своїм варіантом (табл. 5.2), уважно ознайомитися з ним та оформити звіт з виконання завдання у вигляді презентації PowerPoint.

Презентація для варіанту 1 повинна містити такі підрозділи:
визначення медіума;
коротка історія створення медіума з ілюстраціями (зазначення людей, що стоять за ключовими проектами, є обов'язковим);
статистика використання медіума у світі за останні 3 роки;
статистика використання медіума в Україні за останні 3 роки;
список використаних джерел.

Таблиця 5.2

Варіанти завдань

Варіанти	Питання
1	2
1	Коротка історія розвитку відеоігор
2	Коротка історія Game Studies <i>Ветушинський О. Гейміфікація всієї країни (2014)</i> <i>Ветушинський О. To Play Game Studies Press the START Button (2015)</i>
3	Наратологія відеоігор <i>Йеспер Ю. Чи розповідають ігри історії? (2001)</i>
4	Людологія відеоігор <i>Фраска Г. Людологія зустрічає наратологію (1999)</i>
5	Нередукаціоністський підхід до відеоігор <i>Богост Я. Бардак в відеоіграх (2009)</i>
6	Підходи до вивчення відеоігор <i>Мартінов К. Game Studies: Як вивчають відеоігри? (2015)</i>
7	Дослідження з семіотики відеоігор
8	Дослідження з семіотики відеоігор

1	2
9	Дослідження з культурної критики відеоігор
10	Дослідження з культурної критики відеоігор
11	Дослідження з культурної критики відеоігор
12	Дослідження з медіаефектів та соціології відеоігор
13	Дослідження з медіаефектів та соціології відеоігор
14	Дослідження з політекономії відеоігор
15	Дослідження з політекономії відеоігор

Презентація для варіантів 2 – 15 повинна містити такі підрозділи:
ім'я та прізвище автора дослідження, назва дослідження, місце та рік публікації;

фото автора, його професійна приналежність;
основні положення дослідження з ілюстраціями;
висновки.

Для варіантів 7 – 15 наявність під час здачі виконаного завдання повного тексту дослідження є обов'язковою.

Загальні відомості

Дослідженнями відеогри можуть бути розділи монографій, автореферати дисертацій, доповіді на наукових конференціях, статті в журналах, інтерв'ю вчених, такі як:

1. *Вахштайн В. Компьютерные игры: взгляд социолога [Электронный ресурс] / В. Вахштайн. – Режим доступа : <http://arzamas.academy/materials/947>;*

2. *Галкин Д. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования [Электронный ресурс] / Д. Галкин. – Режим доступа : <http://journals.tsu.ru/uploads/import/1165/files/6-galkin.pdf>;*

3. *Куса І. Call of Duty: комп'ютерна гра чи інформаційна зброя?: Аналіз політичних стереотипів у відеоіграх [Електронний ресурс] / І. Куса. – Режим доступу : <http://iac.org.ua/call-of-duty-komp-yuterna-gra-chi-informatsiy-na-zbroya-analiz-politichnih-stereotipiv-u-videoigrah/>.*

Приклад тематики дослідження з соціології відеоігор може виглядати так: яким чином події повсякденного життя можуть "транспонуватися" (переноситися) в комп'ютерну гру і як ці дві події – в грі та в негрі – пов'язані одна з одною?

Приклад тематики дослідження з семіотики відеоігор: наратологія комп'ютерних ігор, що описує їх з точки зору оповідання, сценарію, немов гра є художнім текстом.

Приклад тематики дослідження з культурної критики відеоігор: конструювання образу воїна УПА; японської жінки; гея-підлітка або афро-американця у відеоіграх.

Приклад тематики дослідження з політекономії відеоігор: циркуляція фінансових потоків у відеоіграх, немов гра є країною з власними макро- і мікроекономічними показниками.

Щоб знайти необхідні матеріали, можна скористатися ресурсами:

Game Studies (рис. 5.1);

Games and Culture;

Eludamos;

Loading... Journal;

International Journal of Role-Playing;

The Computer Games Journal (рис. 5.2);

Homo Ludens (рис. 5.3);

Media, Culture & Society;

New Media & Society;

NMEDIAC: The Journal of New Media and Culture.

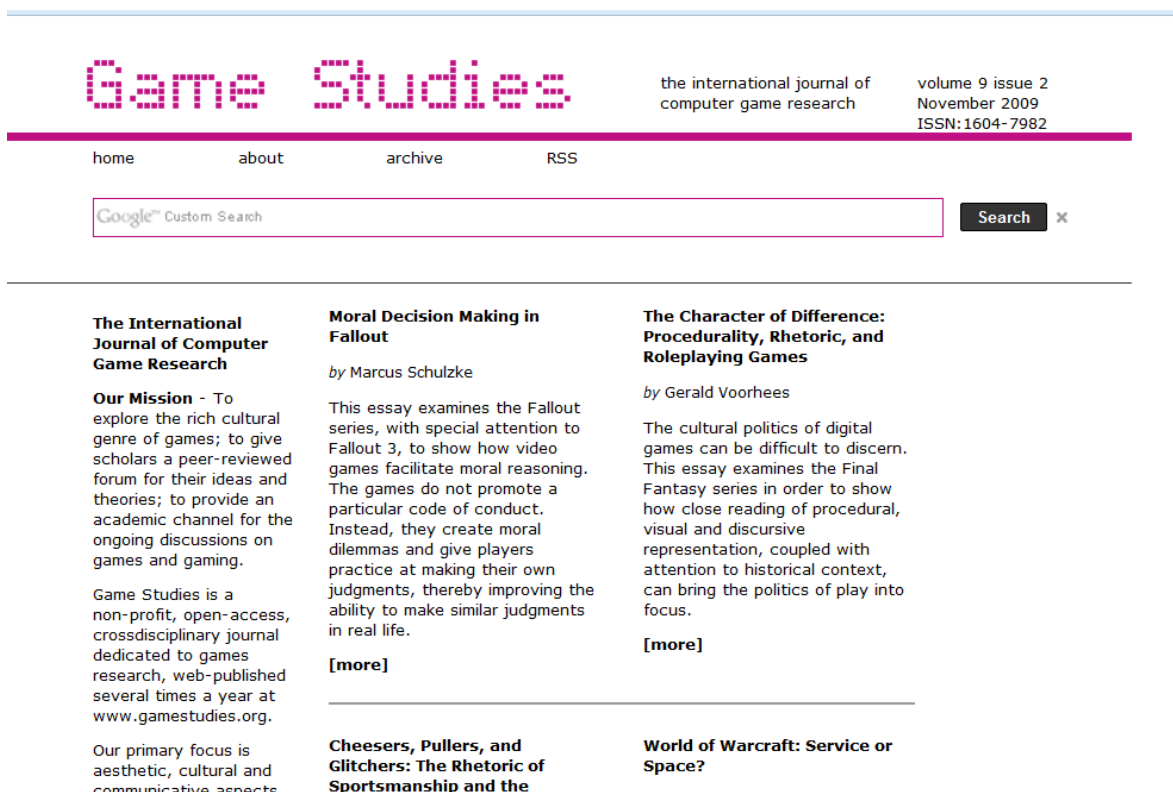


Рис. 5.1. Сайт журналу "Game Studies"



Рис. 5.2. Сайт журнала "The Computer Games Journal"



Рис. 5.3. Сайт журнала "Homo Ludens"

6. Самостійна робота

Самостійна робота студента (СРС) – це форма організації навчального процесу, за якої заплановані завдання студенти виконують самостійно під методичним керівництвом викладача.

Мета СРС – засвоєння в повному обсязі навчальної програми та формування у студентів загальних і професійних компетентностей, які відіграють суттєву роль у становленні майбутнього фахівця вищого рівня кваліфікації.

Навчальний час, відведений для самостійної роботи студентів денної форми навчання, визначено навчальним планом, він становить 73 % (110 годин) від загального обсягу навчального часу на вивчення дисципліни (150 годин). У ході самостійної роботи студент має стати активним учасником навчального процесу, навчитися свідомо оволодіти теоретичними та практичними знаннями, вільно орієнтуватися в інформаційному просторі, брати на себе відповідальність за якість власної професійної підготовки. СРС містить: опрацювання лекційного матеріалу; опрацювання та вивчення рекомендованої літератури, основних термінів і понять за темами дисципліни; підготовку до лабораторних занять; поглиблене опрацювання окремих лекційних тем або питань; написання есе на задану тему; пошук (підбір) та огляд літературних джерел на задану тематику дисципліни; систематизацію вивченого матеріалу з метою підготовки до екзамену.

Необхідним елементом успішного засвоєння матеріалу навчальної дисципліни є самостійна робота студентів з вітчизняною та закордонною спеціальною літературою. Основні види самостійної роботи, запропоновані студентам для засвоєння теоретичних знань із навчальної дисципліни, наведені в табл. 6.1.

Таблиця 6.1

Завдання для самостійної роботи студентів та форми її контролю

№ п/п	Назви тем	Зміст самостійної роботи студентів	Кількість годин	Форми контролю	Література
1	2				
1	Тема 1. Цифрова культура	Вивчення лекційного матеріалу, виконання лабораторної роботи 1	10	Усне опитування та захист лабораторної роботи 1	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [5 – 7; 12 – 15; 19; 24]

Закінчення табл. 6.1

1	2	3	4	5	6
2	Тема 2. Генезис цифрової культури	Вивчення лекційного матеріалу	10	Усне опитування	Основна: [1; 4]. Додаткова: [5]
3	Тема 3. Феномени нових медіа	Вивчення лекційного матеріалу	10	Усне опитування	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [5; 19; 20; 22; 23]
4	Тема 4. Дослідження нових медіа	Вивчення лекційного матеріалу, виконання лабораторних робіт 2 – 9	50	Усне опитування та захист лабораторних робіт 2 – 9	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [5 – 30]
5	Тема 5. Світ, народжений новими медіа	Вивчення лекційного матеріалу	10	Усне опитування	Основна: [1 – 4]. Додаткова: [5 – 30]
Підготовка до екзамену			16		
Екзамен			4		
Усього			110		

6.1. Контрольні запитання для самодіагностики

1. Що таке цифрова культура?
2. Як проявляє себе цифрова культура на матеріальному рівні?
3. Як проявляє себе цифрова культура на соціальному рівні?
4. Як проявляє себе цифрова культура на символічному рівні?
5. Як проявляє себе цифрова культура на ментальному рівні?
6. Як проявляє себе цифрова культура на духовному рівні?
7. Якими, на думку Ч. Гіра, є визначальні фактори формування цифрової культури?
8. Як вплинули на формування цифрової культури капіталістичні принципи раціоналізації виробництва?
9. Як вплинули на формування цифрової культури науки, що з'явилися після Другої світової війни?
10. Як вплинули на формування цифрової культури військові технології?

11. Як вплинув на формування цифрової культури авангард у мистецтві 1950 –1960-х років?
12. Як вплинула на формування цифрової культури американська контркультура 1960 –1970-х років?
13. Що таке нові медіа з точки зору В. Кросбі?
14. Якими є основні принципи нових медіа на думку Л. Мановича?
15. Як класифікує нові медіа Д. Галкін?
16. Якою є проблематика досліджень нових медіа?
17. Представники яких гуманітарних дисциплін здійснюють дослідження нових медіа?
18. Що таке "технологічний детермінізм" у дослідженнях нових медіа?
19. Що таке "культурний детермінізм" у дослідженнях нових медіа?
20. Дайте характеристику медіаархеології.
21. Дайте характеристику культурних досліджень Інтернету (Internet studies).
22. Дайте характеристику культурних досліджень програмного забезпечення (software studies).
23. Дайте характеристику культурних досліджень відеоігор (game studies).
24. Дайте характеристику культурних досліджень персональних гаджетів.
25. Дайте характеристику культурних досліджень штучного інтелекту та робототехніки.
26. Що таке "глобальне село"? Як воно пов'язане з цифровими медіа?
27. Що таке "суспільство вистави"? Як воно пов'язане з цифровими медіа?
28. Що таке "гіперреальність"? Як вона пов'язана з цифровими медіа?
29. Що таке "симулякр"? Як він пов'язаний з цифровими медіа?
30. Що таке "чорний лебідь"? Як він пов'язаний з цифровими медіа?
31. Що таке "краудфандінг"? Як він пов'язаний з цифровими медіа?
32. Що таке "довгий хвіст"? Як він пов'язаний з цифровими медіа?
33. Що таке "нова темпоральність"? Як вона пов'язана з цифровими медіа?
34. Що таке "економіка дарунка"? Як вона пов'язана з цифровими медіа?
35. Що таке "економіка вражень"? Як вона пов'язана з цифровими медіа?

36. Що таке "краудсорсинг"? Як він пов'язаний з цифровими медіа?
 37. Що таке "економіка уваги"? Як вона пов'язана з цифровими медіа?
 38. Що таке "простір потоків"? Як він пов'язаний з цифровими медіа?
 39. Що таке "розумний натовп"? Як він пов'язаний з цифровими медіа?
 40. Що таке "Інтернет речей"?

7. Індивідуально-консультативна робота

Індивідуально-консультативну роботу здійснюють за графіком індивідуально-консультативної роботи у формі індивідуальних занять, консультацій, перевірки виконання індивідуальних завдань, перевірки та захисту завдань, винесених на поточний контроль тощо.

Формами організації індивідуально-консультативної роботи є:

- а) за засвоєнням теоретичного матеріалу:
 консультації: індивідуальні (запитання – відповідь), групові (розгляд типових прикладів – ситуацій);
- б) за засвоєнням практичного матеріалу:
 консультації індивідуальні та групові;
- в) для комплексного оцінювання засвоєння програмного матеріалу:
 індивідуальне здавання виконаних робіт.

8. Методи навчання

У процесі викладання навчальної дисципліни для активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів передбачене застосування як активних, так і інтерактивних методів, серед яких: лекції проблемного характеру, міні-лекції, мозкові атаки, рольові ігри, презентації (табл. 8.1 і 8.2).

Таблиця 8.1

Розподіл форм та методів активізації процесу навчання за темами навчальної дисципліни

Тема	Практичне застосування навчальних технологій
1	2
Тема 1. Цифрова культура	Лекція проблемного характеру з питання "Поняття "культура"", презентація результатів

1	2
Тема 2. Генезис цифрової культури	Міні-лекція з питання "Визначальні фактори формування цифрової культури", презентація результатів
Тема 3. Феномен нових медіа	Міні-лекція з питання "Типологія нових медіа", презентація результатів
Тема 4. Дослідження нових медіа	Лекція проблемного характеру з питання "Проблематика досліджень нових медіа", презентація результатів
Тема 5. Світ, народжений новими медіа	Міні-лекція з питання "Інтернет речей", презентація результатів

Основні відмінності активних та інтерактивних методів навчання від традиційних визначаються не тільки методикою і технікою викладання, але й високою ефективністю навчального процесу, який виявляється у: високій мотивації студентів; закріпленні теоретичних знань на практиці; підвищенні самосвідомості студентів; формуванні здатності приймати самостійні рішення; формуванні здатності до ухвалення колективних рішень; формуванні здатності до соціальної інтеграції; набуття навичок вирішення конфліктів; розвитку здатності до знаходження компромісів.

Лекції проблемного характеру – один із найважливіших елементів проблемного навчання студентів. Вони передбачають поряд із розглядом основного лекційного матеріалу встановлення та розгляд кола проблемних питань дискусійного характеру, які недостатньо розроблені в науці й мають актуальне значення для теорії та практики. Лекції проблемного характеру відрізняються поглибленою аргументацією матеріалу, що викладається. Вони сприяють формуванню у студентів самостійного творчого мислення, прищеплюють їм пізнавальні навички. Студенти стають учасниками наукового пошуку та вирішення проблемних ситуацій.

Міні-лекції передбачають викладення навчального матеріалу за короткий проміжок часу й характеризуються значною ємністю, складністю логічних побудов, образів, доказів та узагальнень. Вони проводяться, як правило, як частина заняття-дослідження. Міні-лекції відрізняються від повноформатних лекцій значно меншою тривалістю. Зазвичай міні-лекції тривають не більше 10 – 15 хвилин і використовуються для того, щоб стисло донести нову інформацію до всіх студентів. Міні-лекції часто застосовуються як

частини цілісної теми, яку бажано викладати повноформатною лекцією, щоб не втомлювати аудиторію. Тоді інформація надається по черзі кількома окремими сегментами, між якими застосовуються інші форми й методи навчання.

Мозкові атаки – метод розв'язання невідкладних завдань, сутність якого полягає в тому, щоб висловити якомога більшу кількість ідей за дуже обмежений проміжок часу, обговорити і здійснити їх селекцію.

Рольові ігри – форма активізації студентів, за якої вони задіяні в процесі інсценізації певної виробничої ситуації, або прийняття управлінських рішень у ролі безпосередніх учасників подій, за правилами, які вже розроблено або виробляються самими учасниками; реалізується через самостійне вирішення студентами поставленої проблеми.

Презентації – виступи перед аудиторією, що використовуються для подання певних досягнень, результатів роботи групи звіту про виконання індивідуальних завдань, проектних робіт. Презентації можуть бути як індивідуальними, наприклад виступ одного слухача, так і колективними, тобто виступи двох та більше слухачів.

Таблиця 8.2

Використання методик активізації процесу навчання

Тема навчальної дисципліни	Практичне застосування методик	Методи активізації процесу навчання
<i>Тема 1. Цифрова культура</i>	<i>Лабораторна робота 1. Особливості інформаційного суспільства</i>	Мозкова атака, презентації
<i>Тема 4. Дослідження нових медіа</i>	<i>Лабораторна робота 2. Інтернет як культурний феномен</i>	Рольова гра
<i>Тема 4. Дослідження нових медіа</i>	<i>Лабораторна робота 4. Комп'ютерна графіка як культурний феномен</i>	Мозкова атака, презентації
<i>Тема 4. Дослідження нових медіа</i>	<i>Лабораторна робота 6. Відеогра як культурний феномен</i>	Рольова гра
<i>Тема 4. Дослідження нових медіа</i>	<i>Лабораторна робота 7. Персональні гаджети як культурний феномен</i>	Рольова гра

9. Методи контролю

Система оцінювання сформованих компетентностей (див. табл. 2.1) у студентів враховує види занять, які згідно з програмою навчальної дисципліни передбачають лекційні, лабораторні заняття, а також виконання самостійної роботи. Оцінювання сформованих компетентностей у студентів здійснюється за накопичувальною 100-бальною системою. Відповідно до Тимчасового положення "Про порядок оцінювання результатів навчання студентів за накопичувальною бально-рейтинговою системою" ХНЕУ ім. С. Кузнеця, контрольні заходи включають:

поточний контроль, що здійснюється протягом семестру під час проведення лекційних, лабораторних занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 60 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту скласти іспит, – 35 балів);

модульний контроль, що проводиться з урахуванням поточного контролю за відповідний змістовий модуль і має на меті *інтегровану* оцінку результатів навчання студента після вивчення матеріалу з логічно завершеної частини дисципліни – змістового модуля;

підсумковий/семестровий контроль, що проводиться у формі семестрового екзамену, відповідно до графіку навчального процесу.

Поточний контроль з даної навчальної дисципліни проводиться в таких формах:

- активна робота на лекційних заняттях;
- захист лабораторних робіт;
- перевірка есе за заданою тематикою.

Підсумковий/семестровий контроль проводиться у формі семестрового екзамену. Семестровий екзамен – форма оцінки підсумкового засвоєння студентами теоретичного та практичного матеріалу з окремої навчальної дисципліни, що проводиться як контрольний захід.

Порядок проведення поточного оцінювання знань студентів. Оцінювання знань студента під час лабораторних занять проводиться за такими критеріями:

- розуміння, ступінь засвоєння теорії та методології проблем, що розглядаються;
- ступінь засвоєння фактичного матеріалу навчальної дисципліни;
- ознайомлення з рекомендованою літературою, а також із сучасною літературою з питань, що розглядаються;

вміння поєднувати теорію з практикою при розгляді виробничих ситуацій, розв'язанні задач, проведенні розрахунків у процесі виконання індивідуальних завдань та завдань, винесених на розгляд в аудиторії;

логіка, структура, стиль викладу матеріалу в письмових роботах і при виступах в аудиторії, вміння обґрунтовувати свою позицію, здійснювати узагальнення інформації та робити висновки.

Максимально можливий бал за конкретним завданням ставиться за умови відповідності індивідуального завдання студента або його усної відповіді всім зазначеним критеріям. Відсутність тієї або іншої складової знижує кількість балів. При оцінюванні лабораторних робіт увага також приділяється якості, самостійності та своєчасності здачі виконаних завдань викладачу, згідно з графіком навчального процесу. Якщо якась із вимог не буде виконана, то бали будуть знижені.

Критерії оцінювання позааудиторної самостійної роботи студентів.

Загальними критеріями, за якими здійснюється оцінювання позааудиторної самостійної роботи студентів, є: глибина і міцність знань, рівень мислення, вміння систематизувати знання за окремими темами, вміння робити обґрунтовані висновки, володіння категорійним апаратом, вміння знаходити необхідну інформацію, здійснювати її систематизацію та обробку.

Критеріями оцінювання есе є:

здатність проводити критичну та незалежну оцінку певних проблемних питань;

застосування аналітичних підходів;

якість і чіткість викладення міркувань;

логіка, структуризація та обґрунтованість висновків щодо конкретної проблеми;

самостійність виконання роботи;

грамотність подачі матеріалу;

використання методів порівняння, узагальнення понять та явищ;

оформлення роботи.

Порядок підсумкового контролю з навчальної дисципліни. Підсумковий контроль знань та компетентностей студентів з навчальної дисципліни здійснюється на підставі проведення семестрового екзамену. Екзаменаційний білет охоплює програму дисципліни і передбачає визначення рівня знань та ступеня опанування студентами компетентностей (див. табл. 2.1).

Студента слід **вважати атестованим**, якщо сума балів, одержаних за результатами підсумкової/семестрової перевірки успішності, дорівнює

або перевищує 60. Мінімально можлива кількість балів за поточний і модульний контроль упродовж семестру – 35 та мінімально можлива кількість балів, набраних на екзамені, – 25.

Результат семестрового екзамену оцінюється в балах (максимальна кількість – 40 балів, мінімальна кількість, що зараховується, – 25 балів) і проставляється у відповідній графі екзаменаційної *"Відомості обліку успішності"*.

Підсумкова оцінка з навчальної дисципліни розраховується з урахуванням балів, отриманих під час екзамену, та балів, отриманих під час поточного контролю за накопичувальною системою. Сумарний результат у балах за семестр складає: *"60 і більше балів – зараховано"*, *"59 і менше балів – не зараховано"* та заноситься у залікову *"Відомість обліку успішності"* навчальної дисципліни.

Зразок екзаменаційного білета

Форма № Н-5.05

Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця
Освітній ступінь "магістр"

Спеціальність: 186 "Видавництво та поліграфія". Семестр 2
Навчальна дисципліна "Культура цифрових медіа"

ЕКЗАМЕНАЦІЙНИЙ БІЛЕТ № 1

Завдання 1 (діагностичне). Відповісти на запропоновані тестові запитання.

1. До основних принципів нових медіа, на думку Льва Мановича, відносять...

- а) варіативність;
- б) авангардизм;
- в) циклічність;
- г) числове втілення.

2. "Батьком" World Wide Web вважається:

- а) Норберт Вінер;
- б) Клод Шеннон;

- в) Тім Бернерс-Лі;
- г) Ларрі Пейдж.

3. Перший комерційний стільниковий телефон з'явився на ринку в:

- а) 1963 році;
- б) 1973 році;
- в) 1983 році;
- г) 1993 році.

4. Поняття "глобальне село" було введено:

- а) Гі Дебором;
- б) Маршаллом Маклюеном;
- в) Львом Мановичем;
- г) Мануелем Кастельсом.

5. Дмитро Галкін запропонував класифікувати нові медіа за:

- а) типами інтерактивності;
- в) типами гібридності;
- б) типами модульності;
- г) типами меж.

6. Перша у світі домашня ігрова відеоприставка називалася:

- а) Ulysses;
- б) Odyssey;
- в) Homer;
- г) Joyce.

7. Говард Рейнгольд назвав форму соціальної організації, яка сама структурується за допомогою ефективного використання високих технологій:

- а) суспільством вистави;
- в) чорним лебедем;
- б) розумним натовпом;
- г) гіперреальністю.

8. Facebook був запущений у:

- а) 1996 році;
- б) 2000 році;

- в) 2004 році;
- г) 2008 році.

9. Зустріч нових технологій і контркультурного мислення, котра визначила ті обставини, за яких з'явився персональний комп'ютер, сталася завдяки сусідству ... і:

- а) Нью-Йорка;
- в) Сан-Франциско;
- б) Лос-Анджелеса;
- г) Силіконової Долини.

10. Книгу "Симулякри і симуляція" написав:

- а) Джефф Хауї;
- в) Кріс Андерсон;
- б) Нассім Ніколас Талеб;
- г) Жан Бодріяр.

Завдання 2 (діагностичне). Що таке "довгий хвіст"? Хто і коли запропонував цей термін? Як він пов'язаний з цифровими медіа?

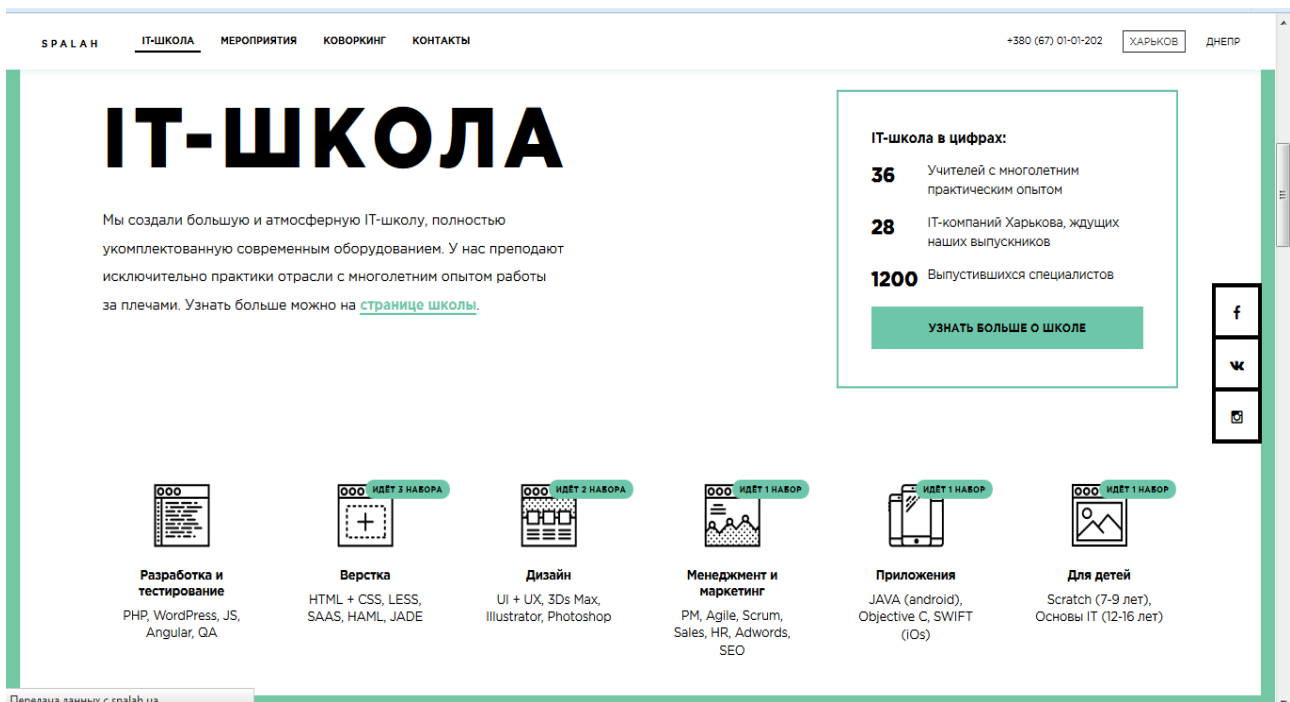
Завдання 3 (евристичне). До якого рівня цифрової культури належить те, про що йдеться у наведеному нижче текстовому фрагменті? Обґрунтуйте свою відповідь.

"Компанія Nintendo офіційно заявила про те, що знову почне випускати свою легендарну приставку Famicom.

Продажі оновленої зменшеної версії консолі почнуться вже 10 листопада 2016 року. Вартість приставки складе 6458 єн (приблизно 65 доларів), а блок живлення для неї буде поставлятися окремо і його вартість складе 1080 єн (близько 10 доларів).

На початку 1990-х років популярністю користувалася неофіційна копія приставки, яка отримала назву Dendy. Сама приставка з'явилася в Японії в 1983 р. і подарувала геймерам по всьому світу такі незабутні хіти, як Super Mario Bros, Final Fantasy і Legend of Zelda. За даними компанії, по всьому світу було продано 60 мільйонів приставок Famicom".

Завдання 4 (евристичне). Проаналізувати іконки на сторінці ІТ-школи "Спалах" (<http://spalah.ua/kh>) з позицій семіотики (різновидів знаків за Ч. Пірсом).



Затверджено на засіданні кафедри комп'ютерних систем і технологій ХНЕУ ім. С. Кузнеця.

Протокол № _____ від " ____ " _____ 20 ____ р.

Зав. кафедри _____ Екзаменатор _____
(підпис) (підпис)

Підсумкові бали за екзамен складаються із суми балів за виконання всіх завдань.

Окремі завдання оцінюються таким чином:

Завдання 1 (10 балів)

за кожен правильну відповідь студент отримує 1 бал;
оцінка 0 балів ставиться за невиконане завдання взагалі.

Завдання 2 (10 балів)

10 балів ставиться за чітке володіння понятійним апаратом, оформлення відповіді повинно бути акуратним, логічним та послідовним;
5 балів – якщо відповідь дана в цілому правильна, але студент припустився окремих помилок, оформлення виконаного завдання має бути охайним;

1 бал – якщо студент у відповіді припустився суттєвих помилок;
0 балів – за невиконання завдання взагалі.

Завдання 3 (10 балів)

10 балів ставиться за чітке володіння понятійним апаратом, оформлення відповіді повинно бути акуратним, логічним та послідовним;

5 балів – якщо рівень цифрової культури визначений правильно, але студент припустився помилок в обґрунтуванні, оформлення виконаного завдання має бути охайним;

1 бал – якщо студент у відповіді припустився суттєвих помилок;

0 балів – за невиконання завдання взагалі.

Завдання 4 (10 балів)

10 балів ставиться за чітке володіння понятійним апаратом, оформлення відповіді повинно бути акуратним, логічним та послідовним;

5 балів – якщо відповідь дана в цілому правильна, але студент припустився окремих помилок, оформлення виконаного завдання має бути охайним;

1 бал – якщо студент у відповіді припустився суттєвих помилок;

0 балів – за невиконання завдання взагалі.

10. Розподіл балів, які отримують студенти

Система оцінювання рівня сформованості професійних компетентностей студентів денної форми навчання наведена в табл. 10.1.

Таблица 10.1

Система оцінювання рівня сформованості професійних компетентностей

Професійні компетентності	Навчальний тиждень	Години		Методи та форми навчання		ОЦІНКА рівня сформованості компетентностей	
						Форми контролю	Макс. бал
1	2	3		4		5	6
КЦІМ 1 Здатність визначати приналежність артефактів, мов і т. п. до того чи іншого рівня цифрової культури	1	Ауд.	2	Лекція	ТЕМА 1. Цифрова культура	Робота на лекції	1
		СРС	5	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу		
	2	Ауд.	2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 1. Особливості інформаційного суспільства	Захист лабораторної роботи 1	4
		СРС	5	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу, підготовка до лабораторних занять		

Продовження табл. 10.1

1	2	3	4		5	6			
КЦМ 2	Здатність орієнтуватися в просторі культурних досліджень нових медіа	3	Ауд.	2	Лекція	ТЕМА 2. Генезис цифрової культури	Робота на лекції	1	
				2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 2. Програмне забезпечення як культурний феномен	Захист лабораторної роботи 2	4	
			СРС	5	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу, підготовка до лабораторних занять			
				4	Ауд.	2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 3. Інтернет як культурний феномен	На четвертому навчальному тижні захист лабораторної роботи не відбувається
			СРС			5	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу, підготовка до лабораторних занять	
				5	Ауд.	2	Лекція	ТЕМА 2. Генезис цифрової культури	Робота на лекції
		2	Лабораторне заняття			Лабораторна робота 3. Інтернет як культурний феномен	Захист лабораторної роботи 3	4	
		СРС	5		Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу, підготовка до лабораторних занять			
			6		Ауд.	2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 4. Комп'ютерна графіка як культурний феномен	Захист лабораторної роботи 4
		СРС				5	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу, підготовка до лабораторних занять	
			7		Здатність класифікувати нові медіа	Ауд.	2	Лекція	ТЕМА 3. Феномен нових медіа
		2		Лабораторне заняття			Лабораторна робота 4. Комп'ютерна графіка як культурний феномен	Захист лабораторної роботи 4	4
	СРС	10		Підготовка до занять		Вивчення лекційного матеріалу, підготовка до лабораторних занять			
		8		Ауд.		2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 5. Цифрова фотографія як культурний феномен	Захист лабораторної роботи 5
	СРС					5	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу, підготовка до лабораторних занять	
		9		Здатність аналізувати нові медіа як культурні форми		Ауд.	2	Лекція	ТЕМА 4. Дослідження нових медіа
	2		Лабораторне заняття		Лабораторна робота 6. Відеогра як культурний феномен		Захист лабораторної роботи 6	4	
	СРС		10		Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу, підготовка до лабораторних занять			
10			Ауд.		2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 6. Відеогра як культурний феномен	Захист лабораторної роботи 6	4
	СРС				5	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу, підготовка до лабораторних занять		

Закінчення табл. 10.1

1	2	3	4		5	6		
Здатність враховувати у ході створення медіа ключові концепції сучасного світу та перспективні напрями розвитку цифрової культури	11	Ауд.	2	Лекція	ТЕМА 4. Дослідження нових медіа	Робота на лекції	1	
			2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 7. Персональні гаджети як культурний феномен	Захист лабораторної роботи 8	4	
		СРС	10	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу, підготовка до лабораторних занять,			
			12	Ауд.	2	Лабораторне заняття	Лабораторна робота 8. Цифрове мистецтво як культурний феномен	Захист лабораторної роботи 9
		СРС			5	Підготовка до занять	Вивчення лекційного матеріалу, підготовка до лабораторних занять,	
			13	Ауд.	2	Лекція	ТЕМА 5. Світ, народжений новими медіа	Робота на лекції
	2	Лабораторне заняття			Лабораторна робота 9. Штучний інтелект та робототехніка як культурний феномен	Захист лабораторної роботи 10	4	
	5	Підготовка до занять			Вивчення лекційного матеріалу, підготовка до лабораторних занять			
	14	Ауд.		2	Лекція	ТЕМА 5. Світ, народжений новими медіа	Робота на лекції	1
				10	Підготовка до занять	Написання есе за темою з самостійної роботи	Перевірка есе	8
		СРС		16	Підготовка до екзамену	Повторення матеріалів змістових модулів		
	СЕСІЯ		Ауд.	2	Передекзам. консультац.	Відповіді на питання студентів	Підсумковий контроль	40
2	ЕКЗАМЕН	Виконання завдань екзаменаційного білету						
16	Підготовка до екзамену	Повторення матеріалів змістових модулів						
УСЬОГО годин			150	Загальна максимальна кількість балів із дисципліни		100		
						з них		
						поточний контроль:	60	
						підсумковий контроль:	40	

Розподіл балів у межах тем навчальної дисципліни наведено в табл. 10.2.

Таблиця 10.2

Розподіл балів за темами навчальної дисципліни

Поточний контроль та самостійна робота					Есе	Екзамен	Сума
T1	T2	T3	T4	T5	8	40	100
5	2	1	42	2			

Примітка. T1, T2, ... , T5 – теми навчальної дисципліни.

Максимальну кількість балів, яку може накопичити студент протягом тижня за формами та методами навчання, наведено в табл. 10.3.

Таблиця 10.3

Розподіл балів за тижнями навчальної дисципліни

Теми навчальної дисципліни		Лекційні заняття	Лабораторні заняття	Есе	Усього
Тема 1	1 тиждень	1			1
	2 тиждень		4		4
Тема 2	3 тиждень	1			1
	5 тиждень	1			1
Тема 3	7 тиждень	1			1
Тема 4	3 тиждень		4		4
	5 тиждень		4		4
	6 тиждень		4		4
	7 тиждень		4		4
	8 тиждень		4		4
	9 тиждень	1	4		5
	10 тиждень		4		4
	11 тиждень	1	4		5
	12 тиждень		4		4
13 тиждень		4		4	
Тема 5	13 тиждень	1			1
	14 тиждень	1		8	9
Усього		8	44	8	60

Підсумкова оцінка з навчальної дисципліни визначається відповідно до Тимчасового положення "Про порядок оцінювання результатів навчання студентів за накопичувальною бально-рейтинговою системою" ХНЕУ ім. С. Кузнеця (табл. 10.4).

Таблиця 10.4

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82 – 89	B	добре	
74 – 81	C		
64 – 73	D	задовільно	
60 – 63	E		
35 – 59	FX	незадовільно	не зараховано
1 – 34	F		

Оцінки за цією шкалою заносяться до відомостей обліку успішності, індивідуального навчального плану студента та іншої академічної документації.

11. Рекомендована література

11.1. Основна

1. Галкин Д. В. Цифровая культура: горизонты искусственной жизни / Д. В. Галкин. – Томск : Изд. ТГУ, 2013. – 288 с.
2. Кириллова Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну / Н. Б. Кириллова. – Москва : Академический проект, 2005. – 448 с.
3. Сергеева О. В. Повседневность новых медиа / О. В. Сергеева. – Волгоград : Изд. ВолГУ, 2010. – 202 с.
4. Gere C. Digital Culture / C. Gere. – London : Reaktion Books, 2009. – 240 pp.

11.2. Додаткова

5. Галкин Д. В. От кибернетических автоматов к искусственной жизни: теоретические и историко-культурные аспекты формирования цифровой культуры : автореф. дис. ... докт. философских наук: 24.00.01 / Д. В. Галкин; Томский государственный университет. – Томск, 2013. – 50 с.
6. Жижина М. В. Медиакультура. Культурно-психологические аспекты / М. В. Жижина. – Москва : Вузовская книга, 2009. – 188 с.
7. Кириллова Н. Б. Медиакультура. Теория, история, практика / Н. Б. Кириллова. – Москва : Академический проект, Культура, 2008. – 496 с.
8. Куртов М. Генезис графического пользовательского интерфейса. К теологии кода / М. Куртов. – Москва : Транслит, 2014. – 88 с.
9. Медиа: между магией и технологией / [ред. Н. Сосна, К. Федорова]. – Екатеринбург – Москва : Кабинетный ученый, 2014. – 380 с.
10. Методичні рекомендації до виконання лабораторних робіт з культури цифрових медіа з навчальної дисципліни "Культура цифрових медіа та електронні засоби масової інформації" для студентів напряму підготовки "Видавничо-поліграфічна справа" всіх форм навчання/укл. Ю. А. Сисоєва. – Харків : Вид. ХНЕУ, 2011. – 40 с.
11. Методичні рекомендації до самостійної роботи з навчальної дисципліни "Культура цифрових медіа та електронні засоби масової інформації" для студентів напряму підготовки "Видавничо-поліграфічна справа" денної форми навчання / укл. Ю. А. Сисоєва, С. О. Назарова. – Харків : Вид. ХНЕУ, 2011. – 24 с.

12. Негодаев И. А. Информатизация культуры / И. А. Негодаев. – Ростов-на-Дону : ЗАО "Книга", 2003. – 320 с.
13. Сергеева О. В. Медиакультура в практиках повседневности : автореф. дис. ... докт. социологических наук : 22.00.06 / О. В. Сергеева; Санкт-Петербургский государственный университет. – СПб., 2011. – 45 с.
14. Соколова Н. Популярная культура Web 2.0: к картографии современного медиаландшафта / Н. Соколова. – Самара : Изд. "Самарский университет", 2009. – 204 с.
15. Тросби Д. Экономика и культура / Д. Тросби. – Москва : Изд. дом Высшей школы экономики, 2013. – 256 с.
16. Уэбстер Ф. Теории информационного общества / Ф. Уэбстер. – Москва : Аспект-Пресс, 2004. – 400 с.
17. Хезмондалш Д. Культурные индустрии / Д. Хезмондалш. – Москва: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. – 456 с.
18. Черных А. Мир современных медиа / А. Черных. – Москва : Территория будущего, 2007. – 312 с.
19. Digital Culture: Understanding New Media / ed. by Glen Creeber, Royston Martin. – Open University Press, 2008. – 224 p.
20. Flew T. New Media: An Introduction / T. Flew. – OUP Australia and New Zealand, 2007. – 320 pp.
21. Manovich L. Software Takes Command / L. Manovich. – New York : Bloomsbury Academic, 2013. – 376 pp.
22. Manovich L. The Language of New Media / L. Manovich. – The MIT Press, 2001. – 354 pp.
23. The New Media Reader / ed. by Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort. – The MIT Press, 2003. – 837 pp.

11.3. Інформаційні ресурси

24. Костина А. В. Тенденции развития культуры информационного общества: анализ современных информационных и постиндустриальных концепций [Электронный ресурс] / А. В. Костина // Знание. Понимание. Умение. – 2009. – № 4 (Культурология). – Режим доступа : http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2009/4/Kostina_Information_Society.
25. Осколков-Ценципер И. История изменений медийных форматов в десяти картинках / И. Осколков-Ценципер // OpenSpace.ru. – 2.12.2010. – Режим доступа : <http://www.openspace.ru/media/net/details/18967>.

26. Gatbonton A. 40 People Who Changed the Internet / Aurora Gatbonton. – Access mode : <http://www.hongkiat.com/blog/40-people-who-changed-the-internet>.

27. IT greats: Top 10 greatest IT people // Computer Weekly. – 27.10.2006. – Access mode : <http://www.computerweekly.com/Articles/2009/06/09/219459/IT-greats-Top-10-greatest-IT-people.htm>.

28. Manovich L. Instagram and Contemporary Image / Lev Manovich. – Access mode : <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>.

29. Null C. The 50 Most Important People on the Web / Christopher Null // PCWorld. – 5.03.2007. – Access mode : http://www.pcworld.com/article/129301-2/the_50_most_important_people_on_the_web.html.

30. Null C. Top 50 Tech Visionaries / Christopher Null // PCWorld. – 18.05.2008. – Access mode : http://www.pcworld.com/article/145290/top_50_tech_visionaries.html.

Додатки

Додаток А
Таблиця А.1

Структура складових професійних компетентностей з навчальної дисципліни "Культура цифрових медіа" за Національною рамкою кваліфікацій України

34

Складові компетентності, яка формується в рамках теми	Мінімальний досвід	Знання	Вміння	Комунікації	Автономність і відповідальність
1	2	3	4	5	6
Тема 1. Цифрова культура					
Визначати приналежність артефактів, мов і т. д. до того чи іншого рівня цифрової культури	Поняття "культура". Рівні культури	Поняття "культура". Рівні культури. Рівні цифрової культури. Поняття "цифрова культура"	Визначати приналежність артефактів, інститутів, мов і т. д. до того чи іншого рівня цифрової культури	Консультації розробників медіа щодо рівнів цифрової культури	Створення медіа з урахуванням рівнів цифрової культури
Тема 2. Генезис цифрової культури					
Орієнтуватися в просторі культурних досліджень нових медіа	Деякі з факторів формування цифрової культури	Визначальні фактори формування цифрової культури	Демонструвати знання визначальних факторів формування цифрової культури	Консультації розробників медіа щодо генезису цифрової культури	Історичне осмислення цифрової культури як явища, сформованого декількома факторами
Тема 3. Феномен нових медіа					
Класифікувати нові медіа	Ключові підходи до визначення поняття "нові медіа"	Підходи до визначення поняття "нові медіа". Типологія нових медіа. Діяльність творців нових медіа	Класифікувати нові медіа. Демонструвати знання історії розвитку нових медіа	Консультації розробників медіа щодо типології нових медіа	Історико-типологічне осмислення конкретного медіума як явища цифрової культури

1	2	3	4	5	6
Тема 4. Дослідження нових медіа					
Аналізувати нові медіа як культурні форми	Проблематика досліджень нових медіа. Імена видатних дослідників нових медіа	Проблематика досліджень нових медіа. Підходи до вивчення нових медіа. Нові медіа як культурні форми. Діяльність видатних дослідників нових медіа	Орієнтуватися в просторі досліджень нових медіа. Аналізувати нові медіа як культурні форми. Визначати місце і значущість створюваного медіума в культурі	Консультації розробників медіа щодо основних теорій нових медіа. Консультації розробників медіа щодо аналізу медіа не з точки зору computer science, а з точки зору cultural studies	Теоретичний аналіз конкретного медіума як явища цифрової культури
Тема 5. Світ, народжений новими медіа					
Враховувати у ході створення медіа ключові концепції сучасного світу та перспективні напрями розвитку цифрової культури	Деякі з ключових концепцій сучасного світу	Ключові концепції сучасного світу та перспективні напрями розвитку цифрової культури	Орієнтуватися в ключових концепціях сучасного світу та перспективних напрямках розвитку цифрової культури	Консультації розробників медіа щодо ключових концепцій сучасного світу та перспективних напрямів розвитку цифрової культури	Створення медіа з урахуванням ключових концепцій сучасного світу та перспективних напрямів розвитку цифрової культури

Зміст

Вступ.....	3
1. Опис навчальної дисципліни	4
2. Мета та завдання навчальної дисципліни	4
3. Програма навчальної дисципліни	6
4. Структура навчальної дисципліни.....	7
5. Теми лабораторних занять.....	8
5.1. Приклад типового лабораторного заняття за темою	10
6. Самостійна робота.....	14
6.1. Контрольні запитання для самодіагностики	15
7. Індивідуально-консультативна робота	17
8. Методи навчання	17
9. Методи контролю	20
10. Розподіл балів, які отримують студенти	26
11. Рекомендована література.....	31
11.1. Основна	31
11.2. Додаткова.....	31
11.3. Інформаційні ресурси	32
Додатки.....	34

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

КУЛЬТУРА ЦИФРОВИХ МЕДІА

**Робоча програма
для студентів спеціальності
186 "Видавництво та поліграфія"
другого (магістерського) рівня**

Самостійне електронне текстове мережеве видання

Укладач **Сисоєва** Юлія Анатоліївна

Відповідальний за видання *О. І. Пушкар*

Редактор *О. Г. Лященко*

Коректор *Т. А. Маркова*

План 2017 р. Поз. № 119 ЕВ. Обсяг 37 с.

Видавець і виготовлювач – ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 61166, м. Харків, просп. Науки, 9-А

*Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до Державного реєстру
ДК № 4853 від 20.02.2015 р.*